



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

**PROYECTO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO:

**EL ARTE Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA
POTENCIAR LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD.
PROPUESTA DE GUÍA METODOLÓGICA PARA MADRES
COMUNITARIAS**

AUTORAS:

**LARRETA ALVARADO FLOR
RICAURTE AVILES MERCY**

MILAGRO, JULIO 2011

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro.

CERTIFICO:

Que he analizado el proyecto de Grado con el Título de *EL ARTE Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD. PROPUESTA DE GUÍA METODOLÓGICA PARA MADRES COMUNITARIAS.*

Presentado como requisito previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar por el Título de LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

El mismo que considero debe ser aceptado por reunir los requisitos legales y por la importancia del tema.

Presentado por las egresadas:

FLOR LARRETA ALVARADO
CI: 0922566906

MERCY RICAURTE AVILES
CI: 0917224586

TUTOR:

DR. GENARO DOMINGUEZ MSc.
CI: 0200147189

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Nosotras, FLOR LARRETA ALVARADO y MERCY RICAURTE AVILES declaramos ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro ser autoras del proyecto educativo titulado: *EL ARTE Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD. PROPUESTA DE GUÍA METODOLÓGICA PARA MADRES COMUNITARIAS.*

El mismo que ha sido realizado bajo la supervisión del Dr. Genero Domínguez MSc. en calidad de tutor.

FLOR LARRETA ALVARADO

CI: 0922566906

MERCY RICAURTE AVILES

CI: 0917224586



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

EL TRIBUNAL EXAMINADOR previo a la obtención del título de LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA, otorga al presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA.....	[]
DEFENSA ORAL.....	[]
TOTAL.....	[]
EQUIVALENTE.....	[]

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR DELEGADO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primero a Dios, a mi hija Nathaly, a mi papa Armando, a mi mama Nancy, a mis hermanas Lady, Aracelly y a mi sobrino Jeremy, quienes han sido el motor impulsor, ejemplo y el amor en mi vida. A toda mi familia que ha estado siempre apoyándome para que siga adelante y poder cumplir mi meta deseada que es de vital importancia y que me servirá de mucho para mi futuro.

Flor Larreta A.

De manera muy especial dedico este trabajo a Dios por ser el guiador de mis entendimientos, mi hijo Omar David quien es el motor de mi vida y a mi esposo Omar que me ha brindado su apoyo incondicional para culminar con éxito mi meta.

Mercy Ricaurte A.

AGRADECIMIENTO

Queremos hacer extensivo nuestro agradecimiento al Ser Supremo y a nuestra familia que siempre estuvieron allí para brindarnos su apoyo.

Un agradecimiento especial a nuestro tutor Dr. Genaro Domínguez Msc. , quien supo orientarnos para culminar con éxito nuestro proyecto.

A nuestros maestros quienes estuvieron prestos a apoyarnos con sus conocimientos en las aulas de nuestra Universidad Estatal de Milagro.

Flor Larreta A.

Mercy Ricaurte A.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor.

Rómulo Minchala Murillo

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención del Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue: *EL ARTE Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD. PROPUESTA DE GUÍA METODOLÓGICA PARA MADRES COMUNITARIAS* y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, 10 de julio del 2011

FLOR LARRETA ALVARADO

MERCY RICAURTE AVILES

CI. 0922566906

CI: 0917224586



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACION
SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

TEMA:

*EL ARTE Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR LA
IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD. PROPUESTA DE GUÍA
METODOLÓGICA PARA MADRES COMUNITARIAS*

Autoras:

Flor Larreta A.
Mercy Ricaurte A.

RESUMEN

La imaginación y la creatividad, en los antiguos modelos pedagógicos, no era algo que realmente preocupara a los entendidos. En la actualidad se hace hincapié de los beneficios de inculcar en el niño la imaginación y la creatividad a través de actividades tales como el juego y el arte, lo cual le genera en él, seguridad y confianza en sus posibilidades, en su autoestima y valoración en sus ideas e iniciativas y respeten además las contrarias. Hay niños que por miedo a ser diferentes dejan de lado sus ideas, perdiendo su capacidad creativa y su originalidad. Es importante respetar las características y peculiaridades de cada niño, enseñándole a respetar también las de los otros, para ir formando una personalidad definida y segura. Ser imaginativo y creativo, permite analizar, inducir, deducir, estas operaciones mentales son los instrumentos básicos para el desarrollo de la imaginación. Pero esto se logra eficientemente, cuando la docente o madre comunitaria conoce de forma correcta actividades o estrategias metodológicas que ayuden a su desarrollo y evolución. Por ello es necesario fortalecer el aspecto académico de las madres comunitarias que tienen a su cargo niños en edades de 1 a 5 años, etapas en que se potencializa las destrezas, habilidades y el desarrollo socio afectivo y psicológico de los niños y niñas.

ARTE

JUEGO

IMAGINACION

CREATIVIDAD



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACION
SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

TEMA:

*EL ARTE Y EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR LA
IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD. PROPUESTA DE GUÍA
METODOLÓGICA PARA MADRES COMUNITARIAS*

Autoras:

Flor Larreta A.

Mercy Ricaurte A.

ABSTRACT

Imagination and creativity, in former pedagogical models, was not something that really worry to connoisseurs. At this time we emphasis of the benefits on getting in children imagination and creativity through activities such as art, and games which generates him, security and confidence in his abilities, his self-esteem and appreciation in his ideas and initiatives and respect also the contrary. There are children who for fear of being different put aside their ideas, losing their creative ability and its originality. It is important to respect the characteristics and peculiarities of each child, teaching him to also respect those of others, to be forming a personality defined and secure. Be imaginative and creative, allows you to analyze, induce, deduce; these mental operations are the basic instruments for the development of the imagination. But this can be done efficiently, when the teacher or community mother knows correctly activities or methodological strategies to assist its development and evolution. That is why it is necessary to strengthens the academic aspect of community mothers who has in charge children that goes from aged 1 to 5; stages that potentiates the skills, abilities and development affective and psychological partner of boys and girls.

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Certificado de aceptación del Tutor	ii
Declaración de la autoría de la investigación	iii
Calificación	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Cesión de derechos del autor	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Índice	x
Introducción	1
CAPÍTULO I	
El problema	2
1.1 Planteamiento del Problema	2
1.1.1 Problematización: origen y descripción del problema	2
1.1.2 Delimitación del problema	3
1.1.3 Formulación del Problema	3
1.1.4 Sistematización del problema	4
1.1.5 Determinación del problema	5
1.2 Objetivo	5
1.2.1 Objetivos Generales	5
1.2.2 Objetivos Específicos	5
1.3 Justificación	5
	6
CAPÍTULO II	7
2.1 Marco Teórico	7
2.1.1 Marco histórico	7
2.1.2 Antecedentes Referenciales	8
2.2 Definiciones y conceptos	8
2.3 Fundamentación Pedagógica	16
2.4 Marco Conceptual y definiciones	17
2.5 Hipótesis y Variables	18
2.5.1 Operacionalización de las variables	20
CAPÍTULO III	
Marco Metodológico	22
3.1 Tipo de Investigación	22
3.2 La Población y muestra	23
3.3 Metodología de la investigación	24
3.4 Técnicas e Instrumentos de la Investigación	26

CAPITULO IV	26
Análisis e interpretación de los resultados	26
4.1 Análisis de la situación Actual	26
4.2 Análisis comparativo, evolución, tendencia y perspectiva	32
4.3 Resultados (en relación a los objetivos e hipótesis)	32
4.4 Verificación e hipótesis	32
CAPITULO V	33
Propuesta	33
5.1 Tema	33
5.2 Justificación	35
5.3 Fundamentación	35
5.4 Objetivos	35
5.4.1 Objetivo General	35
5.4.2 Objetivo Especifico	35
5.5 Ubicación	35
5.6 Factibilidad	37
5.7 Descripción de la propuesta	37
5.7.1 Actividades	38
5.7.2 Cronograma	39
5.7.3 Recursos, análisis financiero	40
Conclusiones	41
Recomendaciones	49
Bibliografía	
Anexo	
Fotos	

ÍNDICE DE GRÁFICOS:

Gráfico N°1.....	8
Gráfico N°2.....	9
Gráfico N°3.....	13
Grafico N°4.....	44
Grafico N°5.....	44
Grafico N°6.....	45
Grafico N°7.....	45
Grafico N°8.....	46
Grafico N°9.....	46
Grafico N°10.....	47
Grafico N°11.....	47
Grafico N°12.....	48
Grafico N°13.....	48

TABLA DE CUADROS

Cuadro N°1.....	26
Cuadro N°2.....	27
Cuadro N°3.....	27
Cuadro N°4.....	28
Cuadro N°5.....	28
Cuadro N°6.....	29
Cuadro N°7.....	29
Cuadro N°8.....	30
Cuadro N°9.....	30
Cuadro N°10.....	31

INTRODUCCIÓN

El nuevo paradigma que concibe al niño y niña como personas libres, educables, capaces de auto regularse dinámicamente y de procesar la información que reciben del entorno, está enmarcado en el arte y juego, dos líneas metodológicas que establece el Referente Curricular de la educación inicial Ecuatoriana.

El arte y juego son medios que posibilitan en el niño y niña, la construcción y descubrimiento globalizado de sí mismo, de su cuerpo, sus movimientos, pensamientos, emociones, sentimientos y afectos.

Tanto el arte como el juego permiten al niño y niña estimular sus capacidades físicas, intelectuales y afectivas, su fantasía e imaginación. Tener por tanto, accesos a conocimientos globalizados y vivir naturalmente en el espacio imitado de la magia que proporciona el juego, en donde todo es posible.

Siendo esta la riqueza del arte y el juego, es preocupante que no se las utilice de forma apropiada. Tal es el caso, de las madres comunitarias que labora Pn con niños y niñas menores de 5 años, en los Centros Infantiles del Buen Vivir, los cuales son regentados por el INFA. Pese a que asisten a talleres, su formación no es de educadoras de párvulo o carrera a fin que les permita tener un mayor conocimiento sobre el desarrollo integral de los párvulos.

Este proyecto de investigación tiene como objetivo, mejorar estas condiciones profesionales en las madres comunitarias, con la realización de talleres prácticos y permanentes, con actividades lúdicas y creativas para mejorar en los niños su desarrollo integral en el presente año y que la guía metodológica sirva como referente para los próximos años y su aplicabilidad en los niños.

CAPITULO I

EL PROBLEMA.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematización

Los centros Infantiles del Buen Vivir surgen como un programa del INFA, para las madres que laboran y que no tienen donde dejar a sus niños y niñas durante las 8 horas de trabajo. Dejando al cuidado de personal escogido dentro de la comunidad, llamadas madres comunitarias o promotoras infantiles quienes tienen a su cargo niños menores de 5 años.

De acuerdo al manual de Procedimientos para el programa del INFA, el perfil que se exige a las madres comunitarias es tener educación básica completa, de preferencia bachiller, normalista o su equivalente, y un año de experiencia en desarrollo infantil.

Debido a estos requerimientos, las personas que laboran tienen un bajo nivel educativo, por eso el INFA, realiza talleres de diversas temáticas con la finalidad de mejorar su formación, pero sin llegar a profundizar. Reciben el apoyo de 1 educadora de párvulos que las visita una vez por semana y apoya su labor con indicaciones y revisión de planificación.

Todo esto conlleva a que los niños y niñas no desarrollen apropiadamente su creatividad e imaginación, pues la mayor atención que brindan las madres comunitarias es en el área de cuidado diario y de nutrición.

De no solucionarse esta situación, el pronóstico de esta problemática será que volverán a convertirse los CIBV en lo que eran antes, guarderías, lugar donde se guardaban niños y niñas.

El mundo globalizado necesita de seres humanos capaces de transformar su realidad de forma crítica y creativa pero para ello es necesario cimentar las bases desde los primeros años de vida, con estímulos correctos y con personal capacitado profesional.

Para verificar el control de pronóstico se va a verificar permanentemente el avance del proyecto de investigación.

1.1.2 Delimitación del problema

Sector: Educativo

Área: Educación inicial

País: Ecuador

Provincia: Guayas

Cantón: Milagro

Institución: Centro Infantil del Buen Vivir de la Cruz Roja

Beneficiarios: 27 madres comunitarias y 180 niños y niñas

1.1.3 Formulación del problema

¿Cómo incide la falta de aplicación de las estrategias del arte y juego en el desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños y niñas del CIBV de la Cruz Roja de Milagro, durante el año 2011?

Delimitado: Este proyecto de investigación se realizará en el Centro Infantil del Buen Vivir Cruz Roja de la ciudad de Milagro, ubicado en la ciudadela Los Pinos, avenida Juan García Legarda y Veintimilla, a partir del segundo trimestre del presente año.

Claro: el lenguaje que se ha empleado para la redacción de este proyecto de investigación es claro, y describe la problemática de manera sencilla.

Relevante: las diversas modalidades del INFA han incrementado el número de las madres comunitarias para el trabajo en el desarrollo integral de los niños y niñas, por lo que es importante el que ellas reciban capacitación clara y oportuna y beneficien en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Original: a pesar de ser una problemática persistente es poco o casi nada lo que se ha hecho para paliarlo.

Factible: se considera su factibilidad porque se dará solución al problema además en función de los recursos económicos que serán solventados por las investigadoras.

Variables: El arte y el juego como estrategia para potenciar la imaginación y la creatividad.

1.1.4 Sistematización del problema

- ¿Cómo afecta la inadecuada metodología para desarrollar las capacidades y habilidades en los niños y niñas?
- ¿Qué habilidades y potencialidades se puede desarrollar a través del juego?
- ¿El desconocimiento de estrategias lúdicas y creativas afectan el desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños?
- ¿Qué papel desempeña el arte y el juego en el desarrollo de la imaginación y la creatividad?

1.1.5 Determinación del tema

El arte y el juego como estrategia para potenciar la imaginación y la creatividad.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general

Aplicar el arte y el juego en la potenciación de la imaginación y la creatividad en los niños y niñas para la práctica en su vida diaria.

1.2.2 Objetivos específicos

- Verificar las causas y consecuencias de la falta de desarrollo de la imaginación y la creatividad en los niños.
- Seleccionar actividades apropiadas para el desarrollo de la imaginación y la creatividad en los niños.
- Capacitar a las madres comunitarias acerca de las estrategias del arte y el juego.
- Evidenciar las capacidades y destrezas que se potencializan a través del arte y el juego.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Durante los primeros 6 años de vida de los niños y niñas constituyen el periodo más importante de su vida. Desde el punto de vista neurológico, se desarrollan la sinapsis entre las neuronas cerebrales facilitando así las redes neuronales. Esto se logra a través de las permanentes estimulaciones que se realizan desde el seno del hogar, y en las instituciones educativas o las diversas modalidades existentes para la educación inicial.

El niño desde que nace, juega con sus manos, con sus pies, con su cuerpo de forma general; lo hace solo o en compañía de sus padres o personas que están bajo su responsabilidad.

Las actividades lúdicas se corresponden entonces, un atractivo eje de aprendizaje diario, en el cual se establecen sus sentimientos, sus necesidades, sus preferencias pero sobre todo la base para la formación de su personalidad.

En cuanto al desarrollo de las artes, este tiene mucho de la influencia del entorno familiar, lo que es considerado bello en una familia en la otra no. Pero mucho más allá de eso, la importancia del desarrollo de las artes enmarca también el desarrollo del pensamiento creativo y a la vez crítico y reflexivo.

Siendo de tanta importancia estas estrategias, es por tanto indispensable que las personas que están al cuidado de niños y niñas manejen de forma apropiada el arte y el juego, pero sobre todo potencialicen las capacidades cognitivas, afectivas, motrices y de lenguaje de los niños y niñas.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO REFERENCIAL

2.1.1 Antecedentes históricos

Los grandes pedagogos como los psicólogos y sociólogos, mencionan al juego como parte importante en el desarrollo de los niños, formulando a la vez variedad de teorías.

Los seres humanos han jugado desde siempre, por eso el juego se considera previo a la cultura misma. Uno de los primeros filósofos en mencionar la importancia del juego fue Platón, quien reconoce el valor práctico del juego, dado que aquí se enmarcan una serie de reglas para poder realizar la actividad lúdica.

Aristóteles menciona que el juego es una oportunidad para que el niño se mantenga en actividad corporal, con imitaciones de las ocupaciones de la edad adulta.

Pedagogos como Pestalozzi, Rousseau, Froebel reconocen que para un buen desarrollo del niño este debe jugar permanentemente.

El arte también se encuentra íntimamente ligado al juego, pues los niños crean jugando, permitiéndoles ser libres y espontáneos a la vez.

Las artes y el juego brindan a los niños y niñas posibilidades pedagógicas, sean estos niños y niñas de 2 años como de 12 años.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

Luego de las correspondientes consultas en la biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro, se verificó la existencia de los siguientes proyectos que tomo como antecedentes:

- “Los juegos recreativos y su influencia en el aprendizaje significativo” Autoras: Arias Adriana, Rodríguez María / 2005
- “Los juegos educativos para desarrollar la inteligencia lógico-matemática” Autores: Narea Adriana, Otero Zoraida / 2007
- “La aplicación de juegos para el desarrollo de la expresión y comunicación en los niños de 4 a 5 años” Autores: Guartamber María / Bajaña Bermeo Digna /2008

Una vez verificado la inexistencia de un proyecto de investigación como el que se propone, se procede a su ejecución.

2.1.3 Fundamentación

¿Qué es el Juego?

SS. Fletcher y J. Welton, lo define como:

Grafico 1



“La expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y niña, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño. Es el producto más puro y espiritual del niño y al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas y todas las relaciones”.

El juego es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño gracias al cual viven experiencias de relación consigo mismo y con los demás.

Características del juego

- El juego es placentero, divertido. aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos, de hecho, es más un disfrute que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. en términos utilitarios es inherentemente productivo.
- El juego es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego
- Con finalidad en sí mismo
- Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo
- Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo. Grafico 2



Tipos de juego

El juego es el móvil fundamental en el proceso evolutivo del niño. Su característica principal es crear, producir placer deseo personal de hacer, ausencia de imposición exterior o búsqueda de un resultado definido.

“El juego infantil es expresión de la relación del niño con totalidad de la vida, y no es posible teoría lúdica alguna que no cubra también la totalidad de la relación del niño con su vida”. El juego creativo estimula el crecimiento, modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos para el desarrollo. Para el desarrollo del juego creativo es necesario brindar al niño experiencias materiales suficientes, además de un ambiente de tranquilidad y confianza. La clasificación sobre los tipos es una de las muchas que hay. Esta se basa principalmente en las edades:

- Juegos funcionales o sensomotor: son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar sus potencialidades. Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. el niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido.
- Juego simbólico o representativo: Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos, pueden recordarse imágenes de acontecimientos. un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. dentro de este grupo están todos dramáticos, representativos de personajes. Estos juegos pueden ser solitarios o en compañía de otros niños, permitiéndoles relacionarse con la realidad, distorsionarla, plegarla a sus deseos y recrearla distinta en su imaginación.
- Juegos sujetos a reglas: Se inicia con los años escolares. el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. dentro de situaciones educativas y en su mejor forma el juego no solo proporciona un auténtico medio de aprendizaje.
- Juego libre: Jugar permite ocupar el tiempo constructivamente. estimula el crecimiento afectivo, intelectual y físico. ayuda a explorar los talentos e inclinaciones personales. enseña a relacionarse con otras personas y a resolver conflictos. estimula la imaginación y la creatividad. como estrategia metodológica el juego libre consiste en crear espacios de tiempo a lo largo de la jornada de trabajo para que los niños puedan jugar sin la intervención directa de los adultos o con muy poca medicación. el rol del adulto se reduce a motivarles y a resguardar su seguridad. este juego debe ocurrir tanto al aire libre como en espacios

interiores. puede utilizar materiales y juguetes u ocurrir solo con el manejo del cuerpo, el espacio, el movimiento y el lenguaje.

- **Juego dirigido:** Cumple las mismas funciones que el juego libre, pero se diferencia en que existe un mayor grado de mediación del adulto, quien propone los juegos, ofrece alternativas, materiales, establece las reglas o guía la construcción de las mismas. además el juego dirigido tiene un propósito didáctico y ayuda a conseguir un objetivo de aprendizaje previamente establecido. la frecuencia con que se utilice la estrategia del juego dirigido, dependerá de los objetivos de aprendizaje planteados para un determinado periodo de tiempo.

El juego a través de los años

De cero a dos años: El juego comienza desde que el niño nace, en un principio con su propio cuerpo, junta las manos se agarra los pies, apareciendo nuevas formas de juego a medida que el niño empieza a actuar dentro de su mundo y a enfrentarse a él, introduciendo en sus ejercicios todos los objetos posibles y encontrando satisfacción y placer al poder interactuar con ellos. El juego forma parte importante de la vida de un niño.

De dos años: Aparecen aquí los juegos de imitación en los que el niño imita con su acción comportamientos y actitudes, dándoles con su imaginación un nueva interpretación. A esta edad es típico que un juguete en manos de un compañero es más atractivo que un juguete en el suelo. Los padres serán las personas con las que un niño de esta edad podrá intercambiar juguetes sin llanto. Los juguetes sencillos le facilitan la proyección de sus fantasías, no se debe exagerar en la cantidad de juguetes que se les proporcione tampoco precisara de grandes espacios, pero si sentirse dueño de su espacio.

De tres a cuatro años: Hacia los tres años pasa el juego cooperativo con conversación, ya que su lenguaje hablado se encuentra más avanzado, lo que le permite discutir y atribuir los papeles necesarios para una actividad común. Desde los tres años necesita ver cierta limpieza y orden entre sus juguetes, su habitación, etc. atribuye a los objetos capacidades de acción deliberada. Se

observan así ciertos rasgos de independencia en su comportamiento, pues ya no es necesaria la presencia de un adulto para decidir sobre todas sus acciones. Es la edad de la gracia, por eso sus juegos serán en ocasiones representaciones para ser visto y escuchado por los adultos.

De cuatro a cinco años: El juego a los cuatro años tiene un fin determinado utiliza diferentes materiales para construir lo que desea específicamente. Dedicará algo del tiempo para estar solo y aprender a reconocer que es lo real del juego y que es lo imaginario. Las dramatizaciones son parte de su diversión diaria, se transforma en personajes y objetos imaginarios, siendo sus intereses poco duradero, por ello cambia fácilmente de actividad, pasando de una a otra con rapidez. Desarrolla la personalidad sus respuestas emocionales y sus comportamientos se adaptan a su propio sexo. Protesta cuando se le pide realizar algo que no desea hacer. Siente la necesidad de expresar sus ideas en una gran variedad de formas.

Importancia del juego en la Educación Inicial

- ✚ El juego es una de las líneas metodológicas privilegiadas por el Referente Curricular porque orientarán el trabajo de adecuación del mismo a los requerimientos concretos de los niños y las niñas.
- ✚ El poder maravilloso de crear que tiene el niño, le permite adentrarse en el mundo fantástico del juego y vivir en el por medio de su imaginación, desarrollando e incentivando su capacidad expresiva y creativa.
- ✚ El juego es un medio eficaz que permite la expresión natural y libre de lo que contiene el alma de un niño. contribuyen para su madurez y afirmación del yo, al facilitar su relación con otros, con la cultura y con la naturaleza.
- ✚ El juego fortalece los vínculos afectivos del niño en su convivencia interpersonal. potencian el desarrollo de la intuición creativa y el pensamiento científico. estimula: crecer ágiles, seguros de sí mismo, creativos, inteligentes, y con un alto manejo de lenguaje. construyendo así su independencia que optimiza su desarrollo integral.
- ✚ El juego permite exteriorizar libremente sus pensamientos, sentimientos, emociones; aun cuando no sabe expresarse oralmente proporcionándole

el goce de la creación, dando rienda suelta a sus fantasías y facilitando el descubrimiento por sí mismo de su entorno.

El arte

Es la utilización creativa de las diferentes formas de representación y comunicación (plástica, dramática, corporal y musical) para evocar y representar situaciones, acciones, conocimientos, deseos y sentimientos, sean estos reales o imaginarios.

La creatividad debe ser estimulada, respetada y en consecuencia se enriquecerá la capacidad de expresión del niño y niña.

Importancia del arte en la Educación Inicial

Se habla en la actualidad de que la creatividad es el camino para favorecer el aprendizaje, con el desarrollo permanente del arte.

El objetivo del arte en la educación inicial no es la de formar artistas, sino más bien de formar el sentido y el gusto estético, a través de las diferentes manifestaciones como el teatro, la plástica, etc.

El arte estimula el crecimiento, modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos. Brinda además experiencias agradables, tranquilidad y confianza.

Existen diversas actividades para el desarrollo del arte y la creatividad en los niños y niñas entre las actividades cabe destacar las que se describen a continuación.

Dibujo:

Esta actividad va más allá del puro placer motor y busca la intencionalidad desde el momento en que se inicia la actividad. En este sentido se debe valorar el dibujo que realice los niños desde su perspectiva.

Modelar:

Esta actividad, que se puede realizar con materiales de diferente ductilidad, ayuda a adquirir fortaleza muscular en lo dedos, y favorece la libre expresión.



Grafico 3

Pintura con diversos materiales:

esta actividad permite al niño y niña expresar su creatividad con diversos elementos como las pinturas, hisopos_pinceles, dedos, etc.

La imaginación y la creatividad en la Educación Inicial

La imaginación y la creatividad son aptitudes que existen desde el niño nace pero, para formar una personalidad creativa e imaginativa es necesario poner al alcance de los niños los medios e instrumentos necesarios para su desarrollo.

La pedagogía actual considera al niño como creador y no sólo como receptor como lo hacía la educación tradicional. Ahora se tiene en cuenta la importancia del mundo interno del niño, sus sentimientos, pensamientos y la forma de expresarlos. El contenido interno del individuo es muy rico, no sólo sabe cosas sino que las siente, lo que le hace capaz de expresar y, por tanto, de crear. Por ello, para potenciar la imaginación y creatividad de los niños y niñas se debe:

1. Tenacidad y fuerza de voluntad

La primera fase para formar niños creativos e imaginativos consiste en facilitarles la acumulación de experiencias y conocimientos, archivándolos

hasta que van madurando. Así se van configurando las ideas, los conceptos, hasta que irrumpen en el consciente.

Hay que fomentar en los niños la iniciativa de la búsqueda, la capacidad de tentarse al tanteo experimental, atributos indispensables para la creatividad. Es importante que el niño se equivoque para así poder aprender de los errores por su propia experiencia. Cuando un niño ha aprendido algo por él mismo es difícil que lo olvide. Las docentes y madres comunitarias deben tener una actitud positiva hacia los errores de ellos, destacar los aspectos positivos de su intento, por encima de los negativos. Es fundamental que tanto los padres como los educadores canalicen y devuelvan las sugerencias en forma interrogativa para que sean los niños quienes lleguen a sus propias conclusiones.

Es igualmente necesario potenciar la perseverancia en la tarea, alentándoles a alcanzar los objetivos propuestos. Cada uno a su ritmo, pero sin abandonar ante las dificultades.

2. Sensibilidad

A través de la observación y los sentidos el niño conoce el mundo que le rodea. La sensibilidad nos permite permanecer abiertos al mundo exterior e interior de las cosas. El niño debe ser capaz de reconocer los objetos y sus cualidades, sus semejanzas y diferencias con otros objetos.

Basarse en lo concreto e inmediato, se ayuda al niño a desarrollar el pensamiento abstracto. Así adquiere conceptos mentales para relacionar, comparar y despertar su sensibilidad ante el mundo que le rodea.

3. Actitud flexible ante la vida

En un mundo en constante cambio a nivel social, informativo y tecnológico, es fundamental inculcar a los niños una flexibilidad que les permita adaptarse a las nuevas situaciones a las que se van a enfrentar a lo largo de su vida. Se trata de ir ampliando sus conocimientos, enseñarle que las experiencias pueden

tener distintas soluciones, diferentes puntos de vista. Formar a niños abiertos a este mundo en constante renovación, que sepa adaptarse a las situaciones nuevas con naturalidad.

4. Capacidad de síntesis y análisis

Estas operaciones mentales son los instrumentos básicos para el desarrollo de la imaginación. A través del análisis mental, el fenómeno se desintegra en diferentes partes, separando los atributos y cualidades que lo caracterizan. Con la síntesis, se consigue el proceso invertido, unificar las diferentes partes que forman un todo. Llevando este proceso a la práctica, un niño que no ha visto el mar, puede imaginarlo a través de todas las informaciones que le han llegado como imágenes visuales, información escrita, lo que le han contado. Todo esto él lo estructura en su mente, procesando una nueva imagen. Esto es lo que se llama imaginación reproductora, de la que nace la creativa. Aunque una obra sea creadora, siempre se basa en elementos de la imaginación reproductora.

Fundamentación Pedagógica

El modelo pedagógico social-cognitivo.- Este modelo propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses de los niños y niñas. Tal desarrollo está influido por la sociedad, por la colectividad, como en este caso las madres comunitarias, donde el trabajo productivo y la educación están íntimamente unidos para garantizar a los estudiantes, no solo el desarrollo del espíritu colectivo sino el conocimiento científico-técnico y el fundamento de la práctica para la formación científica de las nuevas generaciones. Sus precursores más destacados son Makarenko, Freinet y en América Latina Paulo Freire y los discípulos de Vigotsky.

Los escenarios sociales pueden propiciar oportunidades para que los estudiantes trabajen en forma cooperativa y soluciones problemas que no podrían resolver solos. El trabajo en grupo estimula la crítica mutua, ayuda a los estudiantes a refinar su trabajo y darse coraje y apoyo mutuo para comprometerse en la solución de los problemas comunitarios.

Para la Dra. Neus Sanmartí, (1997. Pág. 2):"En el marco de este modelo de enseñanza, la evaluación y la auto evaluación formativa tienen la función de motor de la evolución o cambio en la representación del modelo. Sin auto evaluación del significado que tienen los nuevos datos, las nuevas informaciones, las distintas maneras de hacer o entender, no habrá progreso. Sin evaluación de las necesidades del alumnado no habrá tarea efectiva del profesorado. Por ello, puede afirmarse que **enseñar, aprender y evaluar** son en realidad tres procesos inseparables.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

ACTIVIDADES LÚDICAS.- proviene del latín *ludus*, relativo al juego. Conjunto de acciones de juegos que permiten la distracción en quien lo realice.

APRENDIZAJE.- adquisición de una nueva conducta en un individuo a consecuencia de su interacción con el medio externo.

DESARROLLO: acrecentar, dar incremento a una cosa del orden físico, intelectual o moral.

DESTREZA: es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad.

INCENTIVAR: incentivar para que algo se acreciente o se aumente.

INTELECTUAL: Pertenece o relativo al entendimiento. Se dice de la persona dedicada a trabajos que requieren de modo especial el empleo de la inteligencia.

LENGUAJE: Capacidad de expresar el pensamiento por medio de sonidos en la producción de los cuales interviene la lengua. Por extensión, sistema o conjunto de signos, fonético u otros, que sirven para la expresión del pensamiento o la indicación de una conducta.

MOTIVACIÓN: Es un estímulo consciente que contiene una acción encaminada a satisfacer alguna necesidad del ser humano. Es la vigorización y encausamiento de nuestra conducta.

OBSERVACIÓN: percepción de los objetos, sucesos y procesos, dirigida y controlada metódicamente. Toda observación requiere la elección de un determinado nivel de análisis ya que marcos teóricos distintos dan lugar a categorías de observación diferente.

PROCEDIMIENTO: en el campo educativo es considerado como un método adecuado para seleccionar la aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PROCESO: Permite promover la competencia cognitiva general del niño y la adquisición máxima posible del conocimiento como una acción pedagógica directa.

TÉCNICA: son los instrumentos que el docente crea y practica de acuerdo a las necesidades que surgen diariamente en el aula. Es el conjunto de reglas de sistematización, mejoramiento y seguridad en el trabajo docente.

2.2 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.2.3 Hipótesis general

¿Al aplicar estrategias del arte y juego se desarrollará la imaginación y creatividad en los niños y niñas del CIBV de la Cruz Roja de Milagro?

2.2.3.1 Declaración de variables

Variable independiente: Estrategias de arte y juego

Variable dependiente: Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

2.2.4 Hipótesis particulares

- ✚ Al implementar estrategias metodológicas favorecerá el desarrollo de la imaginación y la creatividad

Variable Independiente: Estrategias metodológicas

Variable dependiente: desarrollo de la imaginación y la creatividad

- ✚ Si se implementan actividades lúdicas y artísticas diarias se incrementarán en los niños procesos mentales que favorezcan la imaginación y la creatividad.

Variable Independiente: Actividades diarias lúdicas y creativas

Variable dependiente: incremento de procesos mentales

- ✚ Al elaborar un manual de estrategias lúdicas, la madres comunitarias fortalecerán su nivel académico

Variable Independiente: manual de estrategias lúdicas

Variable dependiente: fortalecimiento nivel académico

- ✚ Al implementar el manual de estrategias de arte y juego, se desarrollaran las habilidades en los niños y niñas

Variable Independiente: implementar manual de estrategias de arte y juego

Variable dependiente: desarrollo de habilidades

2.2.5 Operacionalización de las variables

HIPÓTESIS	VARIABLES	CONCEPTUALIZACIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
<p><u>GENERAL:</u> ¿Al aplicar estrategias del arte y juego se desarrollara la imaginación y creatividad en los niños y niñas del CIBV de la Cruz Roja de Milagro?</p>	<p><u>INDEPENDIENTE:</u> Estrategias de arte y juego</p>	<p>El juego y el arte se constituyen en un medio para el desarrollo de las potencialidades psicomotoras, intelectuales, creativas y afectivas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Disfrutan de las actividades lúdicas Crean a partir del material del entorno 	<p>Observación Entrevista</p>	<p>Ficha Banco de preguntas Cuestionario</p>
	<p><u>DEPENDIENTE:</u> desarrollo de la imaginación y la creatividad</p>	<p>Habilidad para crear ideas nuevas y ver las relaciones existentes entre las cosas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sus actividades son realizadas y escogidas por ellos Crean sus propios modelos 	<p>Observación</p>	<p>Banco de preguntas</p>
<p><u>Particular:</u> Al implementar estrategias metodológicas favorecerá el desarrollo de la imaginación y la creatividad</p>	<p><u>Independiente:</u> Estrategias metodológicas</p>	<p>Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente</p>	<ul style="list-style-type: none"> Manejan con facilidad el manual de estrategias lúdicas y creativas 	<p>Encuesta</p>	<p>Banco de Preguntas</p>

	<u>Dependiente:</u> desarrollo de la imaginación y la creatividad	Son aptitudes que existen desde que el niño nace para formar una personalidad creativa e imaginativa poniendo al alcance de los niños los medios e instrumentos necesarios para su desarrollo.	<ul style="list-style-type: none"> Realizan actividades con abstracciones mentales Demuestran su creatividad a través de las actividades diarias 	Observación	Ficha de observación
Si se implementan actividades lúdicas y artísticas diarias se incrementan en los niños procesos mentales que favorezcan la imaginación y la creatividad.	<u>Independiente:</u> Actividades lúdica y artísticas	Necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.	<ul style="list-style-type: none"> Puesta en práctica por parte de madres comunitarias las actividades lúdicas de forma periódica 	encuesta	Banco de preguntas
	<u>Dependiente:</u> Incremento de procesos mentales	destreza mental es la agilidad que tiene una persona para manejar la mente o desarrollarla	<ul style="list-style-type: none"> Da opiniones de forma clara Puede deducir, analizar y realizar procesos mentales sin mayor problema 	Activa	Lúdica

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

El presente trabajo tiene un paradigma cualitativo, en razón del problema y los objetivos a conseguir con la ejecución.

También porque en el proceso de desarrollo se utilizaran técnicas cualitativas para la comprensión y descripción de los hechos, orientándolos básicamente a los procesos, al conocimiento de una realidad dinámica, holística, y se desarrollaran bajo el marco de un proyecto de desarrollo educativo.

La modalidad de este proyecto se enmarca en:

- ✓ La Investigación documental bibliográfica, la cual permitió construir la fundamentación teórica científica del proyecto.
- ✓ La investigación de campo, pues esta se ejecutara en el lugar de investigación.
- ✓ Descriptiva a través de la observación y aplicación de instrumentos con el propósito de elaborar el diagnóstico real de necesidades, dar respuestas a las preguntas directrices y analizar científica y técnicamente la propuesta mencionada.

La modalidad del presente proyecto de investigación es cualitativa, porque requiere de una investigación de carácter interna para detectar los problemas enunciados. Este proyecto utiliza una investigación de campo porque se realiza en el mismo lugar. Es factible porque se solucionará problemas. Es descriptiva, porque se describirá la problemática existente. Es bibliográfica, porque se

fundamentarán científicamente las variables de este proyecto a través de documentos, libros revistas, consultas en Internet.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

El Centro Infantil del Buen Vivir de la Cruz Roja, está constituido por 18 promotoras infantiles, 10 promotores de alimentos y 1 coordinadora. De acuerdo a la metodología del INFA, la ratio promedio es de 1 promotora infantil por cada 10 niños y niñas, situación que aquí se cumple porque tiene cobertura para 180 párvulos en edades de 2 a 5 años. En cuanto a la coordinadora debe ser 1 por cada 45 niños, por lo que aquí se evidencia la falta de 3 coordinadoras.

Esta modalidad también especifica el perfil académico de las promotoras infantil, acotando que deben haber culminado hasta la educación general básica, pero de preferencia que sean normalista. No es tampoco ninguna exigencia, para las promotoras de alimentos, solo haber culminado la educación general básica.

Dentro del grupo de promotoras infantiles existen 3 parvularias, 4 estudiantes del área de psicología y 2 que están culminando la carrera de educación básica.

3.2.2 Delimitación de la población

Este proyecto de investigación está dirigido a las 27 promotoras del CIBV de la Cruz Roja, quienes serán las beneficiarias inmediatas, mientras que los niños y niñas serán los beneficiarios mediatos, en su desarrollo integral.

3.2.3 Tamaño de la muestra

Debido a que la falencia es de forma generalizada se procederá a trabajar con toda la población de promotoras existen.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

Métodos teóricos En este proyecto se va utilizar el método inductivo por qué parte de la observación, investigación de hechos o problemas que tengan.

También el método cuantitativo porque permite usar estadísticas y el análisis de los datos, es objetivo y pretende formular lugares generales técnicos.

Entrevista.- Se realizará al coordinador y a dos expertos del tema y el instrumento que se utilizará es la guía de preguntas.

3.3.1 Métodos teóricos

Permiten desarrollar una teoría sobre el objeto de estudio, o sea, como se puede hacer una abstracción de las características y relaciones del objeto que expliquen los fenómenos que se investigan.

Se utilizara el Método hipotético deductivo, con la elaboración de hipótesis que deberán ser corroboradas en la ejecución del proyecto.

3.3.2 Métodos empíricos

Incluyen una serie de procedimientos prácticos sobre el objeto, que permiten revelar las características fundamentales y las relaciones esenciales de este, que son accesibles a la contemplación sensorial, lo cual se fundamenta en la experiencia.

Para ello se utilizara el método de la observación, para conocer la realidad mediante la sensopercepción directa de entes y procesos, para lo cual debe poseer algunas cualidades que le dan un carácter distintivo

3.3.3 Técnicas e instrumentos

Para este trabajo de investigación se utilizará la Encuesta, que es una técnica de recogida de información por medio de preguntas escritas organizadas en un cuestionario impreso, aplicado a las madres comunitarias del CIB Cruz Roja.

Además de la entrevista con preguntas abiertas a la coordinadora de la Institución como a los expertos.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Una vez que se obtengan los datos se procederá a analizar cada uno de ellos, atendiendo los objetivos y variables de investigación de manera tal que se pueda contrastar la hipótesis con variables y objetivos, y así poder demostrar la validez o invalidez de estas.

Al final se formulan las conclusiones y sugerencias para mejorar la problemática investigado.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MADRES COMUNITARIAS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

1.- ¿Considera necesario la utilización del arte y juego en las actividades de los niños y niñas?

Si No A veces

Criterio	Frecuencia	%
SI	20	74.07%
NO	5	18.52%
A VECES	2	7.41%
TOTAL	27	100%

Cuadro Nº 1

ANÁLISIS

Este ítem refleja la importancia que las madres comunitarias le dan a la utilización continua del juego y el arte dentro del proceso áulico, lo que favorece el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades, destrezas de los niños y niñas.

2.- ¿Realiza con frecuencia actividades lúdicas con los niños?

Si No A veces

Criterio	Frecuencia	%
SI	8	29.63%
NO	15	55.56%
A VECES	4	18.41%
TOTAL	27	100%

Cuadro N° 2

ANÁLISIS

Las actividades dentro del aula se han convertido en la única fuente de conocimientos para los niños y niñas, no existiendo momentos diarios para actividades creativas y lúdicas.

3.- ¿Los juegos que eligen son de acuerdo a la edad de los niños y niñas?

Si No A veces

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	6	22.22%
NO	15	55.56%
A VECES	6	22.22%
TOTAL	27	100%

Cuadro N° 3

ANÁLISIS

Los niños y niñas juegan por el placer de jugar, no existiendo una clasificación de juegos por edades u objetivos conseguir.

4.- ¿Considera el arte improductivo para los niños y niñas?

Si No A veces

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	13	48.15%
NO	12	44.44%
A VECES	2	7.41%
TOTAL	27	100%

Cuadro N° 4

ANÁLISIS

La escasa importancia que se le otorga al arte como formador y desarrollador de habilidades y destrezas en el niño y niña se evidencia en este ítem, así como el desconocimiento de su valor dentro del proceso educativo de los párvulos.

5.- ¿Los niños gustan de las actividades creativas?

Si No A veces

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	10	37.04%
NO	6	22.22%
A VECES	11	40.74
TOTAL	27	100%

Cuadro N° 5

ANÁLISIS

El desconocimiento del arte, como de la fuente inagotable de placer que este provee en quien lo desarrolla, no es aprovechado por los niños y niñas quienes hacen actividades solo por cumplir las consignas de las docentes y no por el placer de utilizar su creatividad e imaginación.

6.- ¿Desearía usted poder mejorar su nivel académico?

Si No A veces

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	20	74,07%
NO	5	18,52%
A VECES	2	7,41%
TOTAL	27	100%

Cuadro Nº 6

ANÁLISIS

Es loable que las madres comunitarias expresen su deseo de mejorar su nivel académico aceptando que es parte del problema pero que lo puede enmendar a través de talleres que son exequibles en este momento.

7.- ¿Está estudiando actualmente?

Si No A veces

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	10	37.04%
NO	10	37.04%
A VECES	7	25.93%
TOTAL	27	100%

Cuadro Nº 7

ANÁLISIS

Se ve un incremento de personas que desean acceder a la educación y a la formación académica específica en el área de párvulos, a través de talleres o de la misma universidad.

8.- ¿Posee un título académico?

Si No A veces

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	8	29.63%
NO	19	70.37%
A VECES	0	-
TOTAL	27	100%

Cuadro N° 8

ANÁLISIS

Este ítem refleja la problemática de los CIBV regentados por el INFA, cuyo perfil máximo de las madres comunitarias es el Bachillerato. Preocupante tanto para los padres de familia como para la comunidad el saber el nivel educativo existente en estas instituciones que reciben a niños en proceso de formación humana y de desarrollo de sus capacidades y habilidades.

9.- ¿Piensa que esto ha sido limitante para el trabajo con niños y niñas?

Si No A veces

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	20	74.07%
NO	6	22.22%
A VECES	1	3.70%
TOTAL	27	100%

Cuadro N° 9

ANÁLISIS

Aquí se demuestra la preocupación de las madres comunitarias, que genera el no tener los recursos académicos necesarios para el trabajo con niños y niñas respetando su nivel evolutivo, ritmo de aprendizaje, etc.

10.- ¿Está de acuerdo en asistir a talleres específicos para educación inicial?

Si No A veces

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	21	77.78%
NO	5	18.52%
A VECES	1	3.70%
TOTAL	27	100%

Cuadro Nº 10

ANÁLISIS

Existe un afán por aprender en las madres comunitarias que se refleja en esta pregunta, lo que mejoraría el servicio que se brinda a niños y niñas, con calidad y calidez.

4.2 RESULTADOS

Fortalecer y mejorar los conocimientos específicos del arte y juego en las madres comunitarias, para potencializar la imaginación y la creatividad en los niños y niñas que aquí se educan, fue el objetivo planteado en este proyecto de investigación para paliar la problemática observada.

La elaboración, implementación del manual de estrategias lúdicas, con las madres comunitarias como su réplica con los niños y niñas, dieron la oportunidad para el disfrute tanto de las beneficiarias de este proyecto como de los párvulos de la institución. Desarrollando las destrezas, habilidades, percepción, habilidades mentales.

El apoyo de los directivos, coordinadora, padres de familia, para el desarrollo de los talleres con las madres comunitarias, dio mayor significatividad a este proyecto de investigación.

La puesta en marcha de este proyecto también permitió el compromiso del personal comunitario de la institución así como de la coordinadora, de utilizar el manual elaborado, para seguir fortaleciendo estas áreas en los niños y niñas, así como de apoyo pedagógico en el área cognitiva.

4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Las actividades de estimulación seleccionadas para el trabajo con los niños y niñas, permitió que día a día, vayan tomando mayor confianza, y que aquellos niños que evitaban caminar o realizar los ejercicio lo hagan poco a poco, fortaleciendo el trabajo en equipo, la inter relaciones con sus compañeros, como su desarrollo personal.

Esto permitió corroborar la hipótesis propuesta por las investigadoras, sugiriendo a los directivos y coordinadora la continuidad de estas actividades a pesar de haber terminado este proyecto de investigación.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

GUÍA METODOLÓGICA PARA MADRES COMUNITARIAS

5.2 JUSTIFICACIÓN

El arte desempeña un papel vital en la educación de los niños. El dibujo, la pintura, o el modelado constituyen un proceso complejo, en el cuál el niño reúne diversos elementos de su experiencia para formar un conjunto con un nuevo significado. En este proceso de seleccionar, interpretar y reformar estos elementos, el niño da algo más que un dibujo o una escultura, proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, como siente y cómo se ve. Para el arte es una actividad dinámica y unificadora.

Darle al niño la oportunidad de crear constantemente con sus conocimientos actuales es la mejor preparación para su futura capacidad creadora.

Por lo tanto el desarrollo mental depende de una variada relación entre el niño y el ambiente; esta relación es un ingrediente básico para llevar a cabo una experiencia de creación artística.

El desarrollo de la sensibilidad perceptiva debería, pues convertirse en una de las partes más importantes del proceso educativo. Pero salvo en las artes, los sentidos parecen estar destinados a que se los ignore. Cuantos mayores sean las oportunidades para desarrollar la sensibilidad y una mayor capacidad de agudizar todos los sentidos, mayor será la oportunidad de aprender.

La educación artística, como parte esencial del proceso educativo, puede ser muy bien la que responda por la diferencia que existe entre un ser humano

creador, y sensible y otro que no tenga capacidad para aplicar sus conocimientos, que no disponga de recursos espirituales y que encuentre dificultades en su relación con el ambiente.

Las madres comunitarias como responsables de la educación y formación de los niños se considera de suma importancia que conozcan y manejen de forma apropiada información acerca de esta temática.

5.3 FUNDAMENTACIÓN

La Constitución del Ecuador 2008, el Plan de Acción Educativa "Educación para Todos", el Código de la Niñez y Adolescencia, la Tercera Consulta "Educación Siglo XXI" y el Plan Decenal de la Educación, son documentos demandantes de la oferta educativa y como derecho que asiste a las niñas y niños menores de cinco años para acceder a una educación inicial de calidad, intencionalmente organizada y en el marco de una concepción inclusiva.

Propiciar aprendizajes significativos que favorezcan el desarrollo cognitivo, afectivo y motriz de la niña y niño, reconociendo y estimulando las capacidades infantiles son algunos de los propósitos de una educación de calidad y con calidez.

En cuanto al desarrollo de las artes, este tiene mucho de la influencia del entorno familiar, lo que es considerado bello en una familia en la otra no. Pero mucho más allá de eso, la importancia del desarrollo de las artes enmarca también el desarrollo del pensamiento creativo y a la vez crítico y reflexivo.

Siendo de tanta importancia estas estrategias, es por tanto indispensable que las personas que están al cuidado de niños y niñas manejen de forma apropiada el arte y el juego, pero sobre todo potencialicen las capacidades cognitivas, afectivas, motrices y de lenguaje de los niños y niñas.

5.4 OBJETIVOS

General

Elaborar un manual de estrategias lúdicas y creativas para la utilización de las madres comunitarias.

Objetivos específicos

- Verificar las causas y consecuencias de la falta de desarrollo de la imaginación y la creatividad en los niños.
- Seleccionar actividades apropiadas para el desarrollo de la imaginación y la creatividad en los niños.
- Capacitar a las madres comunitarias acerca de las estrategias del arte y el juego.
- Evidenciar las capacidades y destrezas que se potencializan a través del arte y el juego.

5.5 UBICACIÓN

Este proyecto de investigación se realizará en el Centro Infantil del Buen Vivir Cruz Roja de la ciudad de Milagro, ubicado en la ciudadela Los Pinos, avenida Juan García Legarda y Veintimilla en el presente año.

5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

Es un proyecto factible porque permitirá resolver una problemática verificada en la institución educativa, además porque los recursos económicos están al alcance de la investigadora. Se cuenta con la aprobación de la coordinadora de la institución, colaboración de padres, madres de familia.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

5.7.1 Actividades

Las actividades que se realizaron para la consecución de este proyecto de investigación fueron las siguientes:

Se realizó la visita al CIBV, de forma inmediata nos recibió la coordinadora de la institución, quien brindó las facilidades para la ejecución del mismo.

Se realizó la observación de la problemática, verificándose que los niños no habían desarrollado de forma oportuna y correcta la imaginación y creatividad, por no contar con el personal profesional adecuado. Se acordó con la coordinadora el proyecto a realizar así como el cronograma para su ejecución.

Posterior a ello se procedió a realizar permanentes reuniones con la finalidad de sensibilizarlos ante esta problemática de los niños y niñas, la cual también repercute en su aprendizaje.

La ejecución del proyecto fue el último paso así como la verificación de la hipótesis planteada por las investigadoras. Proyecto que lleno de muchas satisfacciones a las investigadoras, por todo lo logrado en las madres comunitarias.

5.7.2 Cronograma

ACTIVIDADES	FEBRERO			MARZO			ABRIL			MAYO	JUNIO
Solicitud de permiso al Director											
Selección de la información											
Aplicación de las fichas de observación y de la entrevista											
Ejecución de los talleres											
Elaboración del proyecto											
Informe final											

5.7.3 Recursos, análisis financiero

ACCIONES	INGRESOS	EGRESOS
Talento humano		
Investigadoras		1000
Recursos materiales		
Copias		100
Viáticos		200
Imprevistos		100
Aportación de las investigadoras	1400	
TOTAL	1400	1400

CONCLUSIONES

Luego de la ejecución del presente proyecto de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- No se da importancia a las actividades lúdicas y creativas por considerarlas improductivas.
- Las promotoras infantiles o madres comunitarias poco conocen el valor cognitivo socio afectivo del desarrollo de juegos, actividades artísticas en el proceso de formación integral de los niños y niñas.
- El elevado porcentaje de personal no profesional que atiende a los niños ha incidido en la disminución del desarrollo de las habilidades y destrezas de los párvulos.
- la escasa estimulación para el desarrollo de la creatividad, genera que no se fomente el pensamiento crítico y creativo en los niños y niñas.
- El pensamiento creativo no está en función de ninguna técnica en particular. Para que las personas sean creativas deben estar motivadas, contar con espacios abiertos donde puedan expresarse, trabajar en equipo, comentar ideas y descansar
- El juego se lo ha tomado como sólo un momento de recreación, sin otorgarle la importancia que él tiene en el desarrollo de la socialización. Con el juego, aprenden y desarrollan pautas de interacción, acceden a los códigos comunes de su comunidad.

RECOMENDACIONES

- Es necesario que se trabaje en los primeros años del niño, que ésta es una etapa muy importante en su desarrollo ya que se le puede despertar sus habilidades físicas, psicológicas, su creatividad, se le puede enseñar a ser autónomo y auténtico; y más adelante le pueden servir para abrirse mundo por sí solo.
- Por ser esta etapa la de un intenso desarrollo del proceso integral, es de vital importancia ofrecerle patrones positivos, ya que en la primera etapa (edad temprana) prevalece el pensamiento en acciones.
- Los patrones son brindados por la educadora como en este caso a las promotoras infantiles o madres comunitarias, que debe tener en cuenta aspectos que van desde la suavidad de su rostro, de su tono de voz al hablar o cantar, hasta la certeza al seleccionar estos objetos o juguetes con los cuales realizara el trabajo.
- Debe implementarse talleres con temas específicos en el área de educación inicial para aquellas madres comunitarias que aún no tienen un título académico que avale su labor con niños.
- La coordinadora debe brindar mayores capacitaciones que mejoren el perfil de las promotoras infantil.
- Los niños y niñas de estas edades se encuentran en un proceso de formación y aprendizaje sumamente profundo y las artes juegan un papel muy importante ya que resultan de mucho interés para estos, por lo que el arte como el juego deben propender al desarrollo de la autonomía, conocimiento, motricidad, lenguaje y área socio afectiva de los párvulos.

BIBLIOGRAFÍA

- Taylor, G. Development of the Creativity. --Cambridge University: Press, 1987. --p.12.
- De Prado, David. Técnicas creativas y lenguaje total. --España: Editorial Tórculo, 1996. --p.47.
- Martínez Llantada, Marta. Calidad educacional, actividad pedagógica y creatividad. --La Habana: Editorial Academia, 1999. --p.5.
- Mitjás Martínez, A. Creatividad, Personalidad y Educación. --La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995. --p.27.
- Romo, A. Hacia una educación global: necesidades y perspectivas. --Caracas: Universidad, 2000. --p.34.
- Mitjás Martínez, A. Creatividad, Personalidad y Educación. --La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995. --p. 31.
- Declaración de Quito Boletín del Proyecto Principal de Educación en América Latina y (Ecuador) 24, abril de 1991. --p.4.
- Martí, José. Ideario Pedagógico. --La Habana: Imprenta Nacional de Cuba, 1961. -- p. 53.
- Castro, Ruz, F. Inicio del curso escolar 2002-2003. Tomado de: , 16 de septiembre de 2002.
- Elliot, J. La investigación-acción en educación. --Madrid: Editorial Morata, 1991. --p.12.
- Vigotsky, L.S. Dinámica del desarrollo del escolar en relación con la enseñanza. -- La Habana: ISP "Enrique José Varona", 1991.—p 28.

ANEXOS



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

ENCUESTA A LAS MADRES COMUNITARIAS

OBJETIVO: Evidenciar la necesidad de conocer estrategias del arte y juego para el desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños, en las promotoras infantiles.

ITEM	SI	NO	A VECES
1. Considera necesario la utilización del arte y juego en las actividades de los niños y niñas			
2. Realiza con frecuencia actividades lúdicas con los niños			
3. Los juegos que eligen son de acuerdo a la edad de los niños y niñas			
4. Considera el arte improductivo para los niños y niñas			
5. Los niños gusta de las actividades creativas			
6. Desearía usted poder mejorar su nivel de académico			
7. Está estudiando actualmente			
8. Posee un título académico			
9. Piensa que esto ha sido limitante para el trabajo con niños y niñas			
10. Está de acuerdo en asistir a talleres específicos para educación inicial			



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

ENTREVISTA A LA COORDINADORA

OBJETIVO: Evidenciar la necesidad de conocer estrategias del arte y juego para el desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños, en las promotoras infantiles.

- 1.- ¿QUÉ OPINA DEL ARTE Y JUEGO COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN EL NIÑO?
- 2.- ¿CÓMO HA PALIADO EL DESCONOCIMIENTO DEL ARTE Y JUEGO COMO ESTRATEGIAS EN LAS PROMOTORAS INFANTILES?
- 3.- ¿CÓMO DEBERÍAN SER LAS ACTIVIDADES CON LOS NIÑOS Y NIÑAS?
- 4.- ¿QUÉ ACTIVIDADES SUGIERE PARA DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS?
- 5.- ¿CONSIDERA QUE ESTE PROYECTO ES IMPORTANTE. ¿POR QUÉ?

ENCUESTAS

1.- Considera necesario la utilización del arte y juego en las actividades de los niños y niñas.

Si No A veces

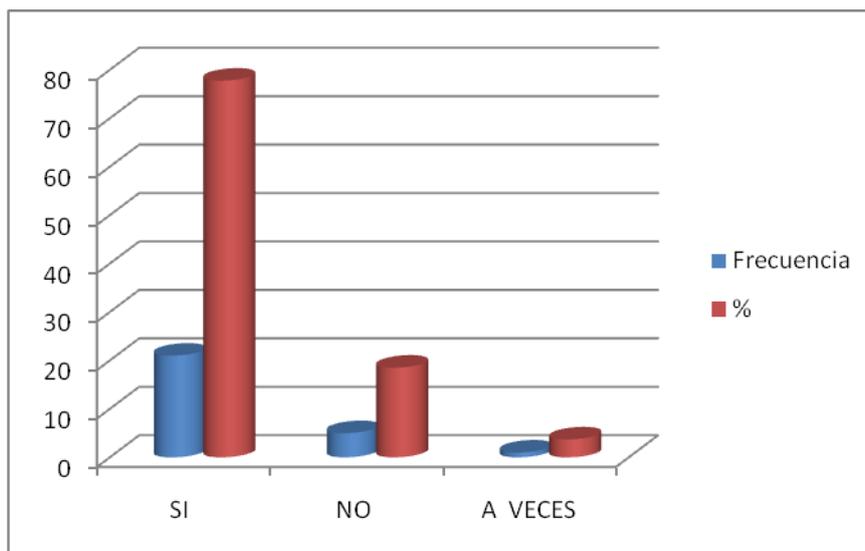


GRAFICO N° 4

2.- Realiza con frecuencia actividades lúdicas con los niños.

Si No A veces

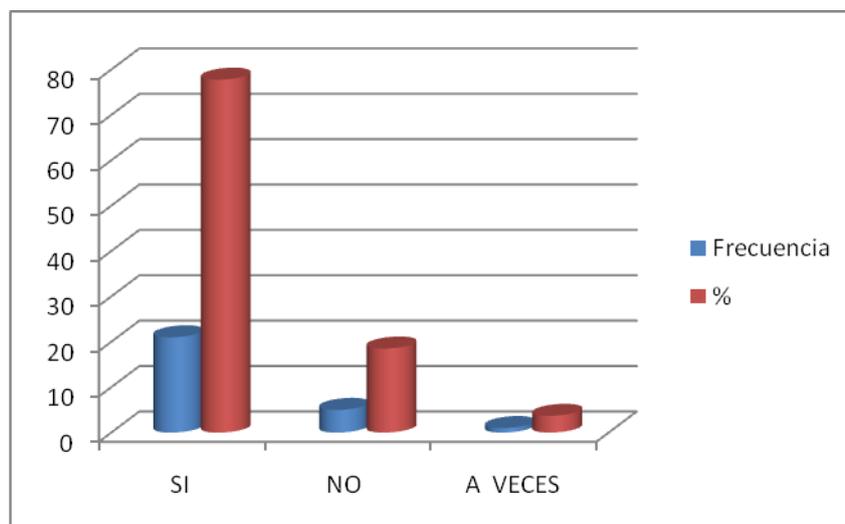


GRAFICO N° 5

3.- Los juegos que eligen son de acuerdo a la edad de los niños y niñas

Si No A veces

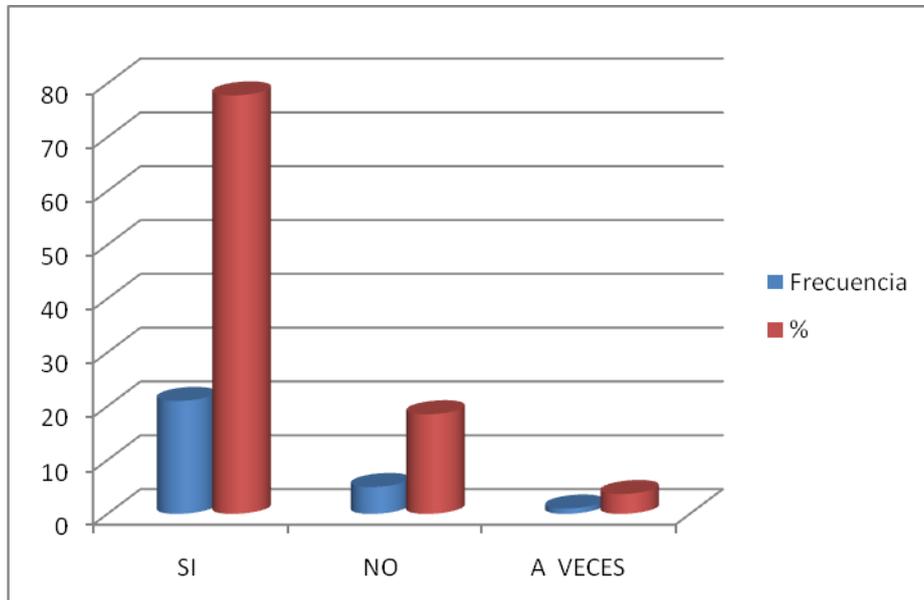


GRAFICO N° 6

4.- Considera el arte improductivo para los niños y niñas

Si No A veces

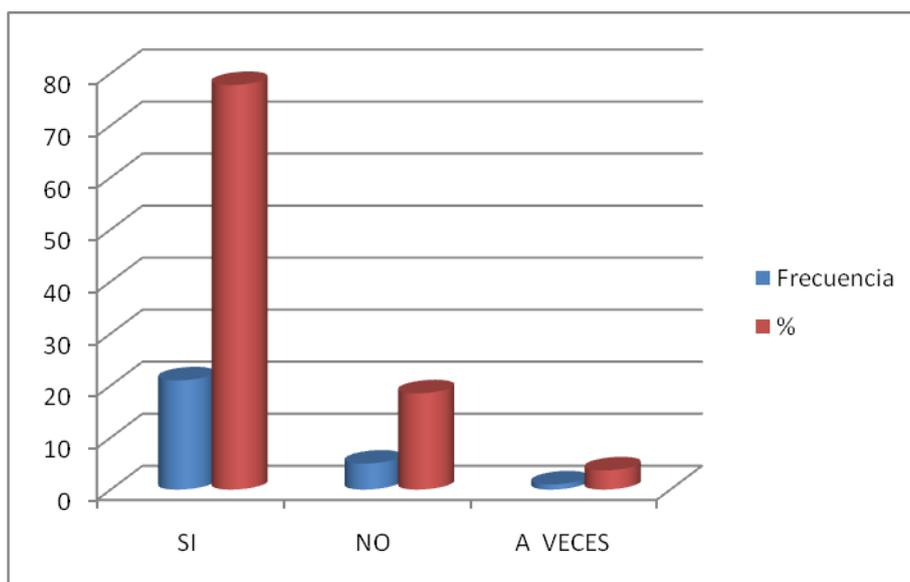


GRAFICO N° 7

5.- Los niños gustan de las actividades creativas.

Si No A veces

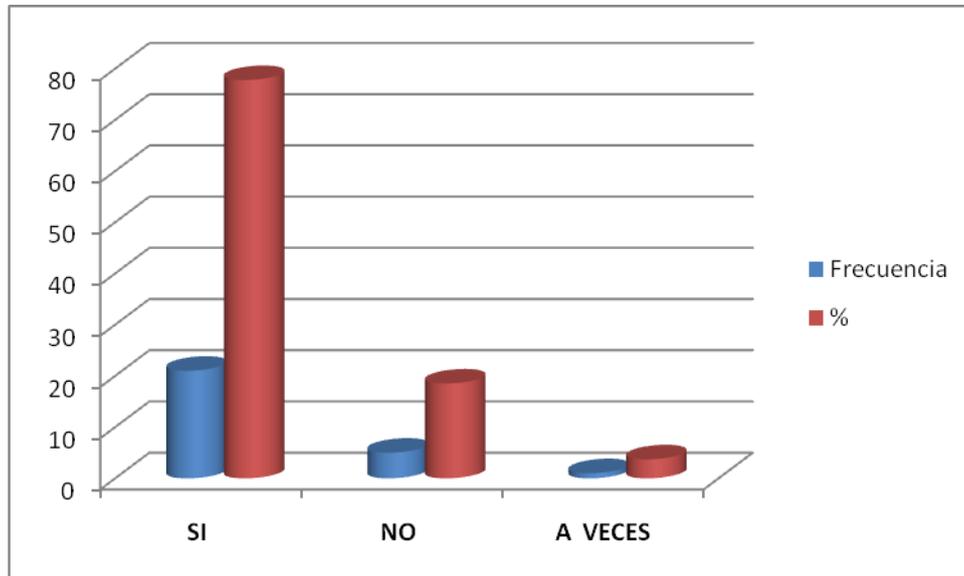


GRAFICO N° 8

6.- Desearía usted poder mejorar su nivel de académico.

Si No A veces

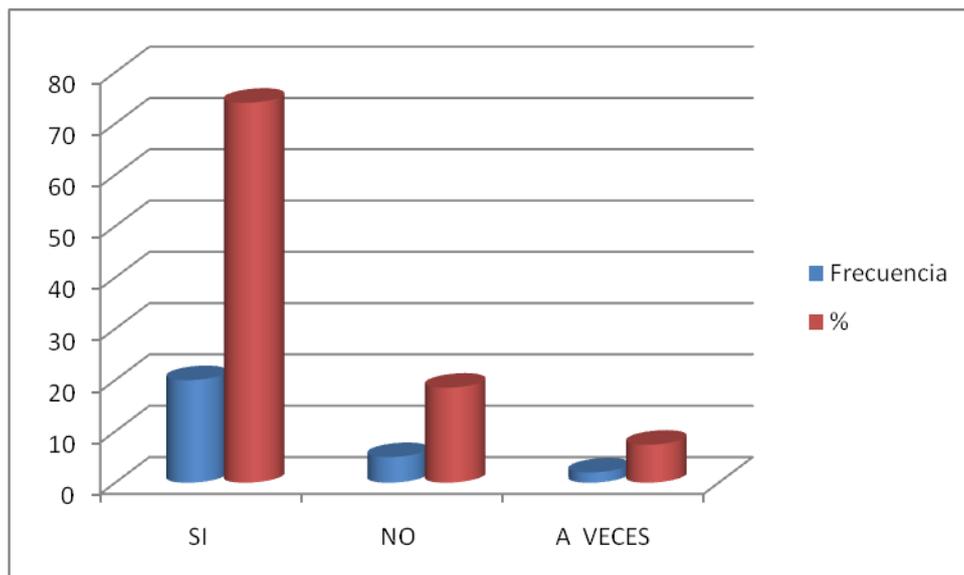


GRAFICO N° 9

7.- Está estudiando actualmente.

Si No A veces

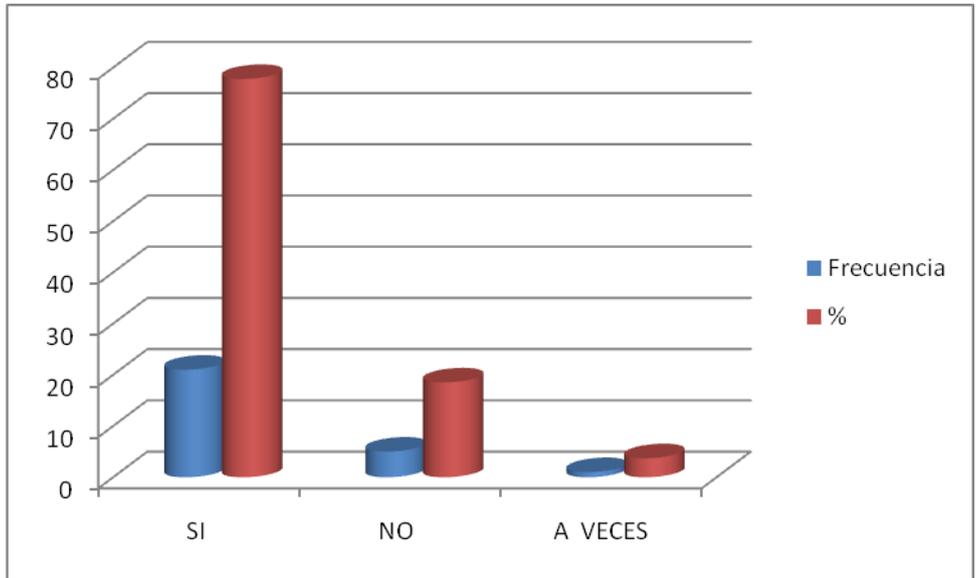


GRAFICO N° 10

8.- Posee un título académico.

Si No A veces

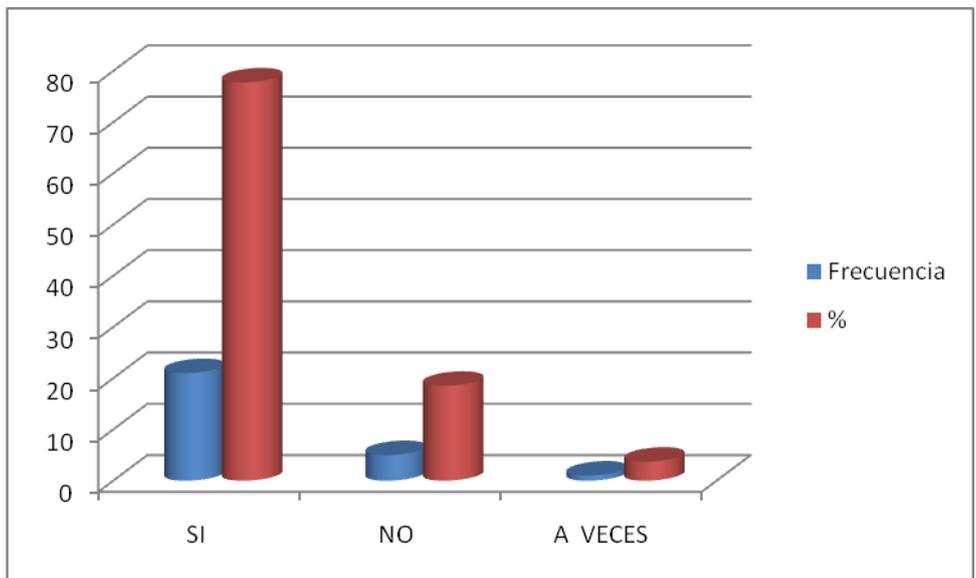


GRAFICO N° 11

9.- Piensa que esto ha sido limitante para el trabajo con niños y niñas.

Si No A veces

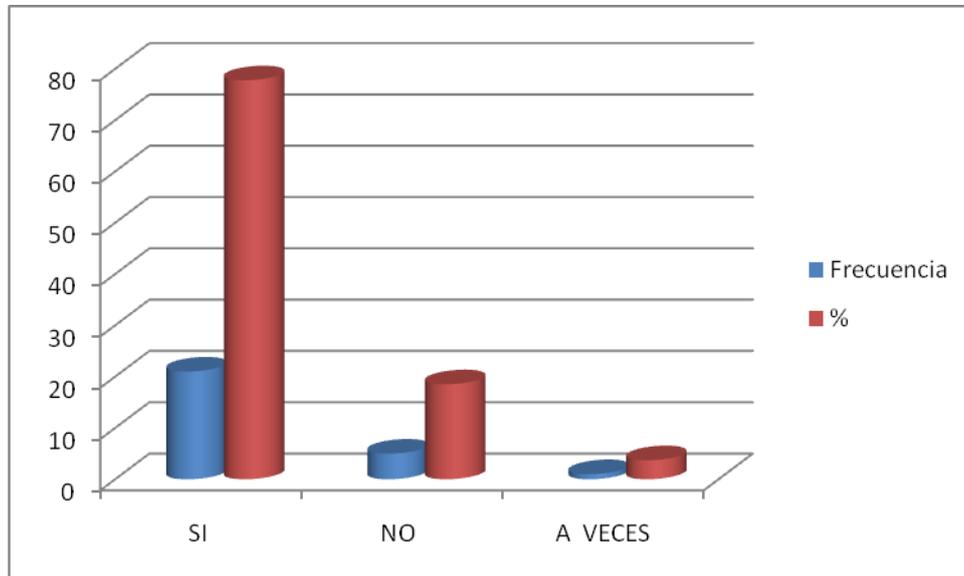


GRAFICO N° 12

10.- Está de acuerdo en asistir a talleres específicos para educación inicial

Si No A veces

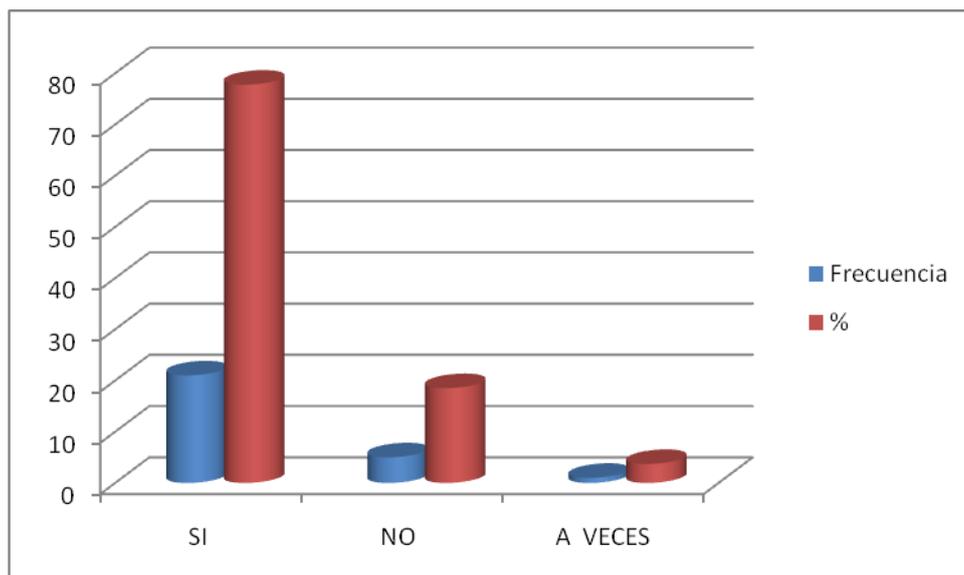


GRAFICO N° 13

FOTOS

EGRESADAS REALIZANDO JUEGOS CON LAS EDUCADORAS

EL JUEGO QUE ESTAMOS REALIZANDO ES RATONES ATRAPADOS



JUEGO TORRE DE VASOS



JUEGO POMPAS DE JABÓN COLOREADAS



JUEGO POMPAS DE JABÓN COLOREADAS



**Personal CIBV Cruz Roja de Milagro
2011**





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA PROYECTO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO:

GUÍA METODOLÓGICA PARA MADRES COMUNITARIAS

AUTORAS:

**FLOR LARRETA ALVARADO
MERCY RICAURTE AVILES**

TUTOR

DR. GENARO DOMINGUEZ MSc.

MILAGRO

2011

PRESENTACIÓN

Este manual de estrategias metodológicas está dirigido a las madres comunitarias o promotoras infantiles, con la finalidad de que las actividades lúdicas y artísticas que han sido seleccionadas les permitan desarrollar la imaginación y la creatividad en los niños y niña del periodo inicial.

Está redactado de forma clara, con los objetivos planteados para cada sesión de trabajo, así como el procedimiento a seguir. Para mayor efectividad es necesario que sean de forma constantes y que se incorpore más juegos y actividades artísticas que lo enriquezcan aún más.

Mercy Ricaurte y Flor Larreta

JUEGOS:

Laberinto con material descartable

Con un rollo grande de cartón corrugado que se consigue en las papeleras, formamos un gran laberinto en la sala.

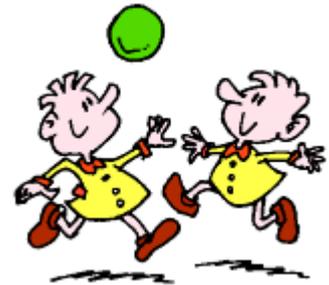
El mismo puede estar sujeto con las sillitas, trenzado con cintas, piolines o lo que se les ocurra.

Al mismo se le pueden hacer ventanas con formas de corazón, estrellas, nubes, sol, etc. con una cuchilla afilada, y rellenarlas con celofán de colores, así los nenes pueden verse al pasar por el laberinto. Luego se pueden agregar cortinas de papel crepe en ciertos lugares del laberinto, o ponerle techo de papel celofán, por distintos sectores. El cartón corrugado que nos sobra de las ventanas lo utilizamos para pintar y decorar la salita, también se puede utilizar como hojas soporte.

JUGAR CON GLOBOS

Actividades que se pueden hacer:

- Inflarlos
- Hacer ruido
- Bailamos con música
- Los transportamos con diferentes partes del cuerpo
- Formamos grupos con globos del mismo color
- Comparamos cuáles están más inflados.
- Reventarlos con la cola o con otra parte del cuerpo.
- Jugar con paletas hechas de cartón y una red o soga en el medio.
- Colocados en dos equipos a una señal cada equipo tratará de tirar globos al equipo contrario golpeándolos con la paleta. Gana el equipo que finalizado el tiempo tenga menos globos de su lado.
- Decorar la sala con globos.



A PESCAR

Participantes:

Cada participante con una caña de pescar y un balde plástico.

Procedimiento:

Se confeccionarán las cañas de pescar con una varillita o una caña delgada, en la punta un hilo resistente con un imán.

Los peces serán de colores brillantes realizados en cartulina, o también se pueden confeccionar en tela rellenos de algodón para que parezcan más reales, otra opción es realizarlos en telgopor y pintarlos.. En la punta de los peces se colocará un clip de papeles o un pequeño alambre.

Otra opción es realizar los pececillos en goma eva con un orificio grande de donde se pueda enganchar el anzuelo.

A una señal los jugadores tratarán de pescar la mayor cantidad de pececillos que puedan con la caña y los irán colocando en el balde.

El estanque puede ser un tambor grande de 200 litros de plástico cortado a una altura de 0, 60 cm del piso, una bañera de bebé, recipientes amplios, etc. Si no se consiguen recipientes grandes, se pueden dividir los niños en grupos más pequeños. Gana el que pesca más peces en un tiempo determinado.

Luego de este juego se pueden agrupar los peces por tamaño, color, forma, etc. Comparar: quién pescó más azules, quién menos rojos, etc.

Es importante permitir al niño jugar con la caña y los peces libremente después o antes del juego reglado, ya que esta actividad de atrapar los peces le agrada muchísimo.

Carrera de mozos

Participantes:

4 jugadores con una bandeja cada uno.

Para este juego se necesitarán los elementos de cocina del rincón de dramatizaciones o elementos de plástico que tengamos en casa. Recuerda que deben ser IRROMPIBLES.

Procedimiento:

Cada jugador tendrá una bandeja, para llegar a la meta deberá recorrer un camino con obstáculos y además ir recogiendo en cada estación (mesitas) un objeto que tendrá que ver con la consigna que le tocó.

- Por ejemplo: "**¡Mozo a preparar la mesa para el desayuno!**", entonces deberá ir juntando elementos para el desayuno, de a uno por vez y los irá colocando en la bandeja. (taza, plato de taza, cucharita, tostadas, jarra de leche, etc.).
- Gana el mozo que llegue hasta la mesa con todos los elementos correspondientes a la consigna.
- Cada elemento correcto valdrá un punto.
- Si trae por ejemplo un elemento que no corresponde a la consigna (por ej. martillo) se descontará un punto
- En este juego se trabaja asociaciones, correspondencia, clasificación.
- Se puede variar el juego cambiando a profesiones. por ejemplo." Mecánico a arreglar el camión!

• ¿Qué nos ponemos hoy?

Participantes:

Para realizar este juego se agrupan por parejas

Procedimiento:

- Colocamos en cajas o canastos todo tipo de ropa, sombreros, disfraces, guantes, bufandas, carteras, corbatas, accesorios, etc.
- A una señal un integrante de cada pareja deberá correr hasta las cajas y tomar una prenda y vestir a su compañero.
- Terminado el tiempo estipulado se realiza el desfile antes de contar cuántas prendas lograron colocarse. Este juego lo pueden realizar: los padres y sus hijos.
- Gana la pareja que más prendas tenga puesta

¡A buscar colitas!

Participantes:

Papás o mamás con sus hijos a caballito (sobre la espalda)

Procedimiento:

- Cada niño tendrá colgando del guardapolvo (sin alfileres) en la parte de atrás una cinta ancha.
- El juego consiste en que cada jinete (niño) tendrá que quitar la cola de otro jugador y el caballo (papá) deberá evitar que le saquen la cola a su jinete.
- Gana el equipo que finalizado el tiempo estipulado tenga más colitas como trofeo, si pudo mantener su cola sin que se la saquen, ésta también vale un punto.

Como sugerencias:

- Las colitas pueden ser de papel para que se quiten sin dificultad.
- Cada color puede tener diferentes puntajes.

Carrera de canguros

Participantes:

Cada jugador con una bolsa de arpillera o algún otro material resistente.

Procedimiento:

- El jugador se colocará dentro de la bolsa y la sostendrá con las manos.
- Para correr deberá saltar con los dos pies juntos, como lo hacen los canguros.
- Si son niños los que corren la meta no debe estar a mucha distancia de ellos pues es un juego que requiere de mucha resistencia y fuerza, y los niños se cansan fácilmente y pueden tropezar.
- Conviene realizar este juego en el patio de arena, o sobre piso liso, sin piedras.
- Gana el que primero llegue a la meta pero dentro de la bolsa.

Ratones atrapados

Clasificación:

- Correr, esquivar y huída.
- Masivo, uno o más con todos.

Materiales:

- Ninguno.

Desarrollo:

- Cinco o seis "dúos" de niños enfrentados y tomados de las manos, constituyen las "trampas"; los demás correrán de un extremo al otro del patio pasando obligadamente por debajo de las trampas.
- Cuando el docente da la señal todos corren, uno tras otro hasta el otro extremo del patio pasando por debajo de las trampas.
- Las trampas al escuchar ¡ya! bajan los brazos y tratan de atrapar a un ratón.
- Los ratones atrapados forman otras trampas. ¿Cuáles son los ratones que quedan últimos sin atrapar?

Indicaciones didácticas:

- Las trampas no pueden capturar a nadie mientras no se escuche el ¡ya!
- Tratar de hacer coincidir esta voz con el pasaje de algún o algunos niños bajo las trampas.

Juegos con Agua - Mancha enjabonada

- Todos los niños deben estar vestidos con malla.
- El niño que es mancha tiene una esponja con bastante jabón.
- En un lugarcito del patio tiene que haber un balde con agua y mucha espuma de jabón, puede ser jabón líquido.
- A la señal de la señorita todos corren y el niño mancha debe perseguir a sus compañeros.
- La señorita o el niño mancha deciden en que parte del cuerpo los va a manchar, si no les queda espuma en la parte del cuerpo señalada no vale, entonces **el mancha** debe ir hasta el balde y recargar su esponja.
- Si la parte del cuerpo permitida para manchar son los brazos y el niño enjabona las piernas tampoco vale.
- El niño que es alcanzado por la esponja, pasa a ser **mancha**
- El juego se hace más divertido si hay varios niños manchas.
- Otra opción es entregar a cada niño una esponja enjabonada para que todos se manchen libremente.



Pompas de jabón coloreadas

Materiales:

- Alambre
- Agua
- Champú o Jabón líquido
- Colorante vegetal
- Papel afiche
- Recipiente

Procedimiento:

Preparamos con alambres un círculo bien cerrado con un manguito:

- En un recipiente con un poco de agua colocamos unas gotas de champú o jabón líquido con una gotas de colorante vegetal.
- Batir, introducir el alambre, sacarlo y soplar.
- Volarán muchas pompas de colores.
- Podemos dar a cada niño un color diferente de jabón.
- Luego sobre hojas grandes o afiches soplar estas pompas, quedarán marcados círculos de diferentes colores superpuestos.
- Una vez secos podemos utilizarlos como hojas soporte, o para hacer tarjetas, etc.

Otras opciones:

- Separamos a los niños en grupos por colores. A una señal se comenzarán a soplar las pompas, gana el equipo que más pompas logre hacer.
- Dividimos a los niños en tres grupos (celeste, blanco y celeste) y soplamos bien fuerte tratando de formar así los colores de la bandera en el aire. (Adaptar los colores de acuerdo a la bandera de cada país).

Recomendaciones:

- Prohibido manchar en los ojos.
- No jugar sobre piso de cerámicos.
- Jugar sobre césped.
- Utilizar jabón líquido antialérgico, o champú de niños que tiene mucha espuma y no irrita a los ojos.

El huevo en la cuchara

Participantes:

Adultos y/o niños:

Procedimiento:

- Cada participante tendrá una cuchara con un huevo duro.
- Tendrá que correr hasta la meta sorteando uno o varios obstáculos. Estos pueden ser: rodear a la señorita X, recorrer un camino formado con conos y sogas, pasar debajo de una soga colocada a un metro de altura, etc.
- Los adultos pueden hacerlo con las manos atrás y la cuchara con el huevo en la boca, en cambio los niños lo harán con la cuchara en la mano.
- Gana el que llegue primero a la meta con el huevo sin romper.
- También se puede realizar este juego con diferentes elementos que deberán ir juntando por el camino o llevando hasta la meta y volver por más.

ACTIVIDADES ARTÍSTICAS

Antes de la utilización de estas técnicas es primordial verificar la edad del niño o niña para aplicar la técnica apropiada a su desarrollo evolutivo. Este cuadro servirá como referente.

Técnicas	3 Años	4 Años	5 Años
Dibujo	Del garabato desordenado al monigote	Renacuajo al monigote	Figura completa
Modelado Primeros días de clases: Arrugado de papel con engrudo. Secar y luego pintar.	<ul style="list-style-type: none"> * Arena y agua. * Barro. * Masa blanda sin color. Paulatinamente se irán agregando <ul style="list-style-type: none"> * colores. * Masa con accesorio. * Barro de florista o arcilla. * Plastilina blanda. 	<ul style="list-style-type: none"> * Arena y agua. * Barro. * Masa blanda * Masa blanda con accesorios. * Masa con colores primarios y secundarios. * Barro de florista. * Plastilina blanda o arcilla. * Plastilina blanda de colores primarios con o sin accesorios. 	<ul style="list-style-type: none"> * Masa blanda. * Barro. * Barro de florista o arcilla. * Plastilina.
Grafismos	<ul style="list-style-type: none"> * Dedo o mano sobre arena húmeda. * Con un elemento sobre arena húmeda. * Tiza sobre piso, primero sin límite y luego gradualmente pasar a la tiza trabajada sobre el papel. * Crayón grueso. * Dáctilopintura (manos, pies y dedos). * Crayón fino. Si el grupo es maduro: * Hisopos gruesos con anilinas en papeles grandes. * Pinceles 	<ul style="list-style-type: none"> * Tiza sobre piso, primero sin límite, antes de pasar al papel delimitar espacio en el piso. * pasamos al papel grande, cuyo tamaño se irá reduciendo gradualmente. * Tiza mojada sobre hoja blanca y de color. * Crayones gruesos sobre diferentes texturas de papel. * Témpera: <ol style="list-style-type: none"> 1° dáctilo pintura. 2° con dedo. 3° hisopos gruesos (decoloración). * Pinceles: <ol style="list-style-type: none"> 1° con anilinas de distintos colores, 	<ul style="list-style-type: none"> * Crayón sobre hoja blanca. * Marcadores. * Decoloración, primero con hisopos gruesos; témpera con hisopos finos. * Témperas con espátula, cucharitas de helado, pinceles. * ídem con plasticola. * Marcadores. * Bolígrafos de colores. * Lápiz. Último elemento en la gradación de materiales para grafismos.

	<p>gruesos. * Si tiene buena coordinación caballetes o papeles en la pared.</p>	<p>pintar toda la hoja. * Marcadores gruesos, finos, bolígrafos a fin de año.</p>	
<p>Trozado y pegado</p>	<p>* Trozado de papel de diario. * Trozado de papel de diario en hoja engomada a la manera de dactilo pintura</p>	<p>* Trozado de papel de diario. * Trozado de papel de diario en hoja engomada * a la manera de dactilo pintura. * Trozado realizando formas, pegarlo sobre hojas realizando murales, componiendo escenas (favorece interacción) sobre la base de una narración. * Trozado en papeles de colores y pegado con pincel. * Recortado libre y pegado. (Mitad de año). * Recortado de figuras simples. * Recortado de diferentes elementos (papel fino, cartulina, géneros, etc.)</p>	<p>* Trozado de papel de distintas texturas y pegado con dedo y pincel. * Recortado libre de distintos papeles y pegado. * Recortado de figuras simples. Dibujo de figuras y recortado. * Dibujo sobre papel de diario, recortado y pegado. * Recortado y pegado de distintos elementos.</p>
<p>Técnicas Combinadas</p>		<p>* Aguada de témperas y crayón de color. * Crayón blanco y aguada de témperas. * Sellos naturales y preparados. * Collage de elementos varios. * Picado libre con punzón * Témpera espesa</p>	<p>* Aguada de témperas y crayón de color. * Collage. * Hilos mojados con témpera. * Sellos naturales y preparados. * Sellos hechos por los niños. * Contorneado de plantillas.</p>

		<p>sobre fondo de crayón.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pintar hojas con distintos colores de témperas, lavar y pintar sobre ella con crayones, plasticolas, etc. * Frotage de distintos elementos. * Grabado sobre planchas. * Plantillas para contorneado. 	<ul style="list-style-type: none"> * Completar siluetas. * Cansón mojado, dibujo con marcadores o témperas. * Dibujo sobre placas radiográficas. * Frotage. * Grabado. * Papel de lija con crayón o tizas. * Dibujo con carbónico. * Calcado. * Técnicas con papel, género, témperas, plasticolas, etc.
--	--	---	--

Gelatinógrafo

Creación del instrumento:

Materiales:

- Un litro de glicerina
- Gelatina sin sabor
- 1 taza de azúcar
- Agua
- Una bandeja grande de plástico con bordes de mínimo 3 cm.de alto



Preparación:

Disolver el azúcar con la gelatina aplicándole agua (aprox. ½ taza) a baño maría. Con cuidado que no queden grumos. Aún caliente se agrega la glicerina

y se sigue revolviendo y se deposita la mezcla dentro de la bandeja. Una vez fría ya está acabada y con una consistencia de la superficie suave y blandita pero compacta.

Procedimiento de copiado:

Materiales:

- El dibujo, figura o escritura a reproducir
- Un lápiz
- Hojas para imprimir
- El gelatinógrafo



Proceso:

- Marcar el dibujo deseado sobre el calco. (Ojo, si es una palabra debe ser escrita al revés)
- El calco ya marcado se pone sobre la bandeja (ya lista) y se le pasa suavemente la mano por encima pues así quedará marcado el dibujo en la gelatina.
- Ir pasando las hojas una a una sobre la marca del dibujo. Alcanzará la marca hasta para un ciento de copias.

Lo mágico es que el dibujo en la gelatina después de 4 horas desaparecerá y se puede volver a marcar de nuevo. También la ventaja del tamaño de bandeja es que puedes trabajar con 2 dibujos a la vez. Además, cuando pasa el tiempo (1 año) y la gelatina queda toda azul... podemos volver a calentar la cosa a baño maría y el gelatinógrafo quedará como nuevo.

Esgrafiado con témperas

Materiales:

- crayones de colores.
- hojas blancas.
- talco o fécula.
- témpera.
- pincel.
- punzón o un clavo, o aguja gruesa.

Para realizar esta técnica:

- Colocamos papel de diario sobre la mesa para no ensuciarla.
- Pintamos bien fuerte con los crayones en nuestra hoja, utilizando la mayor cantidad de colores posibles. Recordar que no puede quedar ningún pedacito sin pintar.
- Preparamos en una bandejita tempera mezclada con talco o con fécula. Observando que no pierda la consistencia necesaria para poder pintar con pincel. Si la mezcla llegara a quedar muy espesa se puede rebajar con un poquito de agua.
- Pintar toda la hoja, con esta tempera preparada, utilizando un pincel.
- Dejar secar hasta que no manche al pasar la mano. (Tomemos en cuenta que a veces puede tardar mucho y en tal caso conviene continuar el próximo día)
- Por último con un punzón realizamos un hermoso dibujo.

Dibujo con limón

Materiales:

- Hoja blanca
- Hisopos
- Jugo de limón
- Plancha

Para realizar esta técnica:

- Presentamos a los niños un limón.
- Conversar acerca de las utilidades que nos da el limón, en que comidas se lo sirve, etc.
- Podemos también probarlo para sentir su sabor ácido..
- Mejor aún si los mismos niños pueden exprimir el limón.
- Colocamos el jugo de limón en un recipiente
- Dibujamos con jugo de limón utilizando hisopos.
- Al principio el dibujo no se verá, sólo se notará la hoja mojada, esto tal vez puede llegar a desilusionar a los niños pero la gracia está después...
- Dejar secar unos minutos.
- Con ayuda de la seño calentar la plancha y planchar el dibujo.
- ¡Oh sorpresa! Nuestro dibujo de a poquito va apareciendo.
¡Parece magia!!!

Comentario:

- Entregar más de un hisopo por nene, porque se deteriora fácilmente por el limón.
- El secreto: el ácido del limón se quema con el calor, esta misma técnica se puede realizar con cualquier cítrico pero es mucho más efectiva con el limón.

- No permitas que los niños utilicen solos la plancha, si hay un calefactor en el aula, puedes reemplazar el planchado colocando la hoja sobre el mismo, aunque demora más tiempo.

Teñimos con anilinas

Pasos a seguir:

1. Presentamos a los nenes distintos tipos de hojas (canson- papel madera- oficio)
2. Presentamos anilina de distintos colores, si nunca trabajaron con ella hasta el momento no olvidemos de realizar la exploración del material.
3. Los invitamos a abollar las hojas como si fuéramos a tirarlas.
4. Realizamos hipótesis con los nenes, que pasará si colocamos las hojas dentro de las anilinas de colores, ¿a todas les pasará lo mismo?
5. Las sumergimos en las anilinas.
6. Las retiramos, las estiramos y las colocamos a secar arriba de un diario.
7. Cuando estén secas podemos trabajar sobre ellas con témperas de colores, plasticolas, tizas, o lo que se te ocurra.

Tizas golosas

Materiales:

- Preparar previamente tizas humedecidas en leche azucarada, si se prefiere se puede hervir la leche con las tizas.
- Papeles resistentes que no sean satinados.
- Un plato hondo o una bandeja amplia conteniendo las tizas

Procedimiento:

- Dibujar libremente con las tizas.

Comentarios:

- Las tizas estarán muy frágiles y quebradizas.
- Manchan mucho los dedos.
- El tinte de las tizas aumenta por efecto de la leche.
- Si se desea volver a utilizar las tizas, hay que lavarlas con abundante agua y dejarlas secar al sol, de lo contrario se pudrirán por la leche que contienen.
- Esta misma técnica se puede variar colocando tizas secas y que el niño humedezca en leche azucarada.

TIZAS FRITAS

Materiales:

- Tizas.
- Sartén
- Aceite
- Hojas

Procedimiento:

- El docente en su casa o cocina del jardín freirá las tizas en aceite.
- Las dejamos enfriar y las escurrimos con un papel absorbente
- Los niños dibujan sobre una hoja resistente
- Podrán observar que las tizas se convirtieron en una especie de crayones.

DIBUJO CON ESPUMA DE COLOR

Materiales:

- Jabón en polvo o detergente.
- Témpera.
- Un tubito plástico o fideo bien grueso (guisero)

Procedimiento:

- Colocar en un bols el jabón o el detergente con agua y batirlo con batidora eléctrica hasta que se forme una gran espuma.
- Agregarle unas gotitas de témpera o colorante vegetal.
- Separar en recipientes.
- Entregar a cada niño un tubito plástico o un fideo, el cual deberán mojarlo en la espuma y soplar sobre la hoja.
- Se pueden realizar espumas de diferentes colores.
- Esta técnica una vez seca empalidece y endurece.



TÉCNICA DE CAFÉ

Objetivo:

Psicomotricidad fina.

Materiales:

Café, dibujo o silueta, pincel, agua, resistol (adhesivo vinílico), recipiente chico

Procedimiento:

- Se mezclan todos los ingredientes hasta que quede un poco espeso, se le proporciona al niño un recipiente pequeño con la mezcla.
- Posteriormente se le da un dibujo, se le indica al niño que ilumine el dibujo con el pincel o con el dedo.
- Se deja secar. ¡y listo obtendremos una linda técnica

Recetas de distintos tipos de masas para modelar

Ingredientes:

- 1 Pan lactal grande.
- 160 Gramos de cola vinílica.
- 2 cucharadas de porcelanizador.
- 1 cucharada de glicerina.
- 1 cucharadita de formol.

Procedimiento:

1. Sacar los bordes del pan y desmenuzarlos bien.
2. Colocar en un bol de vidrio, agregar la cola y amasar un poco
3. Agregar el porcelanizador y el formol. Mezclar todo.
4. Amasar muy bien.
5. Se guarda en bolsa de nylon y frasco de vidrio. No necesita heladera.
6. Las piezas una vez seca, reducen un 30% de su tamaño.

Ingredientes:

- 1/2 litro de agua
- 2 cucharadas de harina
- 1 cucharada de aceite
- 1 taza de tiza en polvo

Preparación:

- Hacer engrudo con 1/2 litro de agua y 2 cucharadas de harina.
- Luego de que se espese agregar 1 cucharada de aceite.
- Dejar enfriar y agregar 1 taza de tiza en polvo.
- Guardar en la heladera en una bolsa de nylon. Dura 20 días.

- En el momento de utilizar, agregar yeso, el doble de cantidad.
- Se puede modelar o hacer planchas del espesor deseado utilizando un palote de madera o una botella de vidrio.
- En 1/2 hora se endurece. Pegar con cola vinílica.
- Pintar con látex o acrílicos y barnizar.

MASA GELATINOSA

Ingredientes:

- 125 cm³ de plasticola blanca, (adhesivo vinílico)
- 250 cm³ de agua,
- bórax(se compra en farmacias)
- 1/2 cucharada de té,
- colorante para tortas,
- 3 bols (2 chicos y uno grande)

Procedimiento:

- Mezclar 125 cm³ de agua con el colorante, agregar la plasticola.
- En otro bol mezclar bien el bórax con el otro 125 cm³ de agua.
- Luego poner en el bol grande la mezcla de agua y plasticola bien mezclada y lentamente agregar el agua con el bórax revolviendo.
- Se forma una masa gelatinosa.(ojo que no se la pueden llevar a la boca)