



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

**Informe Final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
título de Licenciatura en Ciencias mención Educación Parvularia**

TEMA:

**“LAS TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS Y EL DESARROLLO
CREATIVO DE LOS NIÑ@S DEL JARDÍN DE INFANTES
SENDERITOS DE LUZ DE AMBATO AÑO LECTIVO 2008-
2009”**

Autora: Ángela Mercedes Erazo Fuenmayor

Tutora: Dra. M.Sc. Nelly Suárez

**AMBATO – ECUADOR
2009**

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de Estudios y Calificación del Informe de Graduación o Titulación Sobre el Tema: **“Las Técnicas Grafo plásticas y el Desarrollo creativo de los niñ@s del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” de Ambato año lectivo 2008-2009”**. Presentado por la señorita Ángela Mercedes Erazo Fuenmayor, egresada de la Carrera de Parvularia Promoción 2008-2009; una vez revisado el trabajo de Graduación o Titulación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos, tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
MIEMBRO

.....
MIEMBRO

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA

Yo, Nelly Suárez, en mi calidad de Tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema **“Las Técnicas Grafo plásticas y el Desarrollo creativo de los niñ@s del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” de Ambato año lectivo 2008-2009”**. Desarrollado por la egresada señorita Ángela Mercedes Erazo Fuenmayor.

Considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios establecidos, por lo que autorizo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el H. Consejo Directivo

Tutora

Trabajo de Grado o Titulación

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia que el presente Informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones o comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad del autor.

Ángela Mercedes Erazo Fuenmayor

C.I.180418756-3

Autora

DEDICATORIA

A Dios quien es el creador de la vida, quién permitió al darme sabiduría, el poder culminar mi carrera y enseñarme a caminar por senderos rectos de amor y respeto con quienes me rodean.

A mis padres, Germán Erazo y María Fuenmayor, quienes han estado conmigo en todo momento, me han apoyado y a quienes les debo la vida, a mis hermanos: Vanesa y Germán y demás familiares por su apoyo incondicional.

Ángela

AGRADECIMIENTO

A la Institución: “Senderitos de Luz”, donde me abrieron las puertas para realizar la pasantía, de manera especial a la Lic. Adela Morales.

A la Dra. Nelly Suárez, Tutora del proyecto, por su valioso contingente y desinteresada colaboración para la realización de este trabajo, sin el cual no hubiese sido posible llegar a un feliz termino.

Ángela

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Tema: “Las Técnicas Grafo plásticas y el Desarrollo Creativo de los niñ@s del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato año lectivo 2008-2009”

Autora: Ángela Mercedes Erazo Fuenmayor

Tutora: Dra. Nelly Suárez

Resumen Ejecutivo:

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo determinar la incidencia de Las Técnicas Grafo plásticas y el Desarrollo Creativo de los niñ@s del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato año lectivo 2008-2009, para ello se tomó como muestra a los docentes que forman parte del aula efecto de estudio, y a los cuales se les aplicó un cuestionario de encuesta, que consta de 9 ítems, En esta investigación, proponemos revisar el abordaje de la grafo plástica, ya que en esta área hay cierta dificultad para fundamentar las razones de algunas actividades “arraigadas” en el jardín de infantes, actividades que a menudo experimentan modificaciones de forma pero no de fondo. Por otra parte, también se detectan, por un lado, cierta rigidez en las prácticas y, por otro, la reproducción de estereotipos, aspectos que, de diverso modo, desvirtúan la libertad expresiva de los alumnos. Dibujar, pintar, modelar, recortar, pegar son actividades que siempre se llevaron a cabo en la Educación Inicial. Sin embargo, nuestra propuesta lleva a reflexionar sobre ellas ya que solo con su implementación no se garantiza la expresión creadora, pues no son en sí mismas posibilitadoras de representaciones creativas. Por eso, proponemos pensar la educación plástica desde la producción, la apreciación y la contextualización de imágenes. Y los invitamos a generar respuestas a los problemas advertidos y actuar sobre la realidad para transformarla.

ÍNDICE

A. PÁGINAS PRELIMINARES

i. Página de Título o Portada	
ii. Consejo Directivo de la Facultad	
iii. Página de Aprobación del Tutor	
iv. Página de Autoría de la Investigación	
v. Página de Dedicatoria	
vi. Página de Agradecimiento	
vii. Resumen Ejecutivo	
viii. Índice General de Contenidos	
x. Índice de Cuadros e Ilustraciones	
xi. Introducción.....	xi

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema.....	01
1.2 Planteamiento del Problema.....	01
1.2.1 Contextualización.....	01
1.2.2 Análisis Crítico.....	03
1.2.3 Formulación del Problema.....	03
1.2.4 Interrogantes.....	04
1.2.5 Delimitación del Objeto de Investigación.....	04
1.2.5.1 Delimitación Espacial.....	04
1.2.5.2 Delimitación Temporal.....	04
1.3 Justificación.....	05
1.4 Objetivos.....	08
1.4.1 Objetivo General.....	08
1.4.2 Objetivos Específicos.....	08

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Categorías fundamentales.....	09
-----------------------------------	----

2.1.1	Técnicas Grafo Plásticas.....	09
2.1.2	Coordinación viso manual fina.....	10
2.1.3	Técnicas Básicas de Expresión Plástica.....	11
2.1.4	Desarrollo de la Creatividad.....	12
2.1.5	Dos tipos de Pensamiento.....	13
2.1.6	¿Cómo Identificar a los Alumnos Creativos?.....	15
2.1.7	Signos de Conductas Creativas.....	15
2.2	Hipótesis.....	18
2.3	Señalamiento de variables.....	19

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1	Modalidad básica de la Investigación.....	20
3.2	Nivel o tipo de Investigación.....	21
3.3	Población y muestra.....	21
3.4	Técnicas e Instrumentos.....	21
3.5	Operacionalización de variables.....	22
3.6	Plan de recolección de Información.....	24
3.7	Plan de procesamiento de la Información.....	25

CAPÍTULO IV ANÁLISIS O INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Análisis de los Resultados.....	26
4.2	Interpretación de Datos.....	27

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1	Conclusiones.....	36
4.2	Recomendaciones.....	37

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1	Datos Informativos.....	38
6.2	Antecedentes de la Propuesta.....	38
6.3	Justificación.....	39
6.4	Objetivos de la Propuesta.....	40
6.4.1	Objetivo General.....	40
6.4.2	Objetivos Específicos.....	41
6.5	Análisis de Factibilidad.....	41
6.6	Fundamentación.....	41
6.6.1	Compendio.....	41
6.6.2	La Grafo Plástica.....	42
6.7	Metodología Modelo Operativo.....	44
6.8	Marco administrativo.....	45
6.8.1	Recursos Institucionales.....	45
6.8.2	Recursos Humanos.....	45
6.8.3	Recursos Materiales.....	45
6.8.4	Presupuesto.....	46
6.8.5	Cronograma.....	46
6.9	Previsión de la Evaluación.....	47

BIBLIOGRAFÍA.....	74
--------------------------	-----------

ANEXOS

Encuesta (Docentes)

Imágenes sobre Grafo Plástica

INTRODUCCIÓN

En esta oportunidad, proponemos revisar el abordaje de las Técnicas Grafo plástica, en la educación infantil, ya que en esta área hay cierta dificultad para fundamentar las razones de algunas actividades “arraigadas” en el jardín de infantes, actividades que a menudo experimentan modificaciones de forma pero no de fondo.

Por otra parte, también se detectan, por un lado, cierta rigidez en las prácticas y, por otro, la reproducción de estereotipos, aspectos que, de diverso modo, desvirtúan la libertad expresiva de los alumnos.

Dibujar, pintar, modelar, recortar, pegar son actividades que siempre se llevaron a cabo en la Educación Inicial. Sin embargo, convendría reflexionar sobre ellas ya que solo con su implementación no se garantiza la expresión creadora, pues no son en sí mismas posibilitadoras de representaciones creativas. Por eso, proponemos pensar en técnicas Grafo plástica, desde la producción, la apreciación y la contextualización de imágenes. En este sentido, se presente este proyecto cuyo contenido comprende 6 capítulos distribuidos de la siguiente manera:

Capítulo I: Se da a conocer el tema del proyecto, se plantea, formula y analiza el problema, se expone los justificativos y se formulan objetivos.

Capítulo II: Dentro del Marco Teórico se topo tópicos como: técnicas básicas de expresión plástica, así como la coordinación viso manual fina y la manera de desarrollar la creatividad en los infantes considerando los signos de conducta creativa.

Capítulo III: En este capítulo concerniente a la metodología, se determina el tipo de investigación, se recolectó y procesó la información obtenida a través de la encuesta.

Capítulo IV: Se procedió a analizar los datos recolectados, se interpretó los mismos a través de gráficas estadísticas porcentuales.

Capítulo V: Se da a conocer conclusiones y recomendaciones generales del resultado del proyecto investigado.

Capítulo VI: Se plantea la Propuesta, considerando datos informativos, antecedentes, justificación, objetivos, considerando si luego del análisis es o no factible implantar el proyecto en base a los fundamentos propuestos, se concluye dando a conocer el costo y los recursos del proyecto.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

Las Técnicas Grafo plásticas y el Desarrollo creativo de los niñ@s del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato año lectivo 2008-2009”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

Desde siempre ha sido la expresión plástica uno de los mecanismos favoritos del ser humano para expresar sus ideas. Las escrituras de pueblos antiguos, como los egipcios, constaban de pequeños dibujos que representaban palabras e incluso frases completas. Cuando aún no existía el lenguaje oral, la plástica era un auxiliar muy valioso para la comunicación y aún sigue conservando un sitio privilegiado en la educación en sus diferentes niveles.

Tradicionalmente la escuela ha potenciado ciertos tipos de lenguajes codificados como verbal y numérico, teniendo poca o nula importancia la expresión plástica. En la actualidad en nuestro país se ha priorizado en el currículo educativo el desarrollo de actividades de expresión plástica, considerando que permite el control muscular, la coordinación visual motora, la motricidad fina el pensamiento creativo, la imaginación el pensamiento , mediante la manipulación de materiales diversos además el desarrollo de valores.

Sin embargo se continúa dando énfasis al lenguaje verbal y matemático a pesar de que entre los objetivos estrategias y destrezas consta la expresión de mensajes plásticos como una integración de actividades desarrolladoras a favor de los niños/as y de esta manera aportar a favor de su formación integral.

En el Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato se encuentra desarrollándose el currículo nacional de la educación básica, mediante el desarrollo de los Ejes y Bloques de desarrollo, entre ellos del de expresión plástica que comprende las actividades grafoplásticas, las mismas que son abordadas de manera rutinaria, planteando de la misma manera las mismas actividades que no son terreno fértil para la creación.

De igual manera los niños/as realizan estas actividades siguiendo siempre consignas para su realización, no se permite que realicen su trabajo de manera libre y autónoma ya que la preocupación de los docentes es que no se “desperdicie el material”, suponiendo que si no se realiza cómo el docente le indicó no tiene una buena valoración, lo que hace que los/as niños/as se preocupen por copiar exactamente como realiza su maestra. Ante lo cual se descarta totalmente la capacidad creativa, y el niño/a cree que no puede hacer solo su trabajo y siempre espera el modelo del docente para realizar su tarea.

1.2.2 Análisis Crítico

Una adecuada aplicación de técnicas grafo plásticas por parte de los maestros del Jardín de Infantes Sendero de Luz de la ciudad de Ambato es motivo primordial en el desarrollo y creatividad de los niños y niñas durante su vida escolar.

En muy pocas clases se logra el silencio y la concentración necesarios para el trabajo creativo, así como establecer un código de cariño y respeto con las alumnas, si bien es cierto la concentración, el silencio, la flexibilidad, no son los únicos temas que deben estar presentes sin embargo deben ser parte del trabajo en el aula.

Por ello se hace necesario abordar el tema de la aplicación de las técnicas grafo plásticas como una necesidad de aprendizaje que permita ser utilizadas de manera autónoma, imaginativa y creativa en los niños y niñas de este Centro

Educativo.

1.2.3 Formulación del Problema

La aplicación de las Técnicas Grafo plásticas incide en el Desarrollo creativo de los niñ@s del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato en el año lectivo 2008-2009.

1.2.4 Interrogantes

- ¿En el Jardín de Infantes Senderitos de Luz, los maestros conocen sobre las técnicas grafo plásticas?
- ¿Utilizan técnicas acorde a la edad del niño y niña?
- ¿Los niños son motivados diariamente con la creatividad plástica?
- ¿La grafo plástica es herramienta necesaria que incida en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño y niña?

1.2.5 Delimitación del objeto de investigación

1.2.5.1 Delimitación Espacial

En este proyecto se delimitó a los niños y niñas del jardín de Infantes Senderitos de Luz de la ciudad de Ambato.

1.2.5.2 Delimitación Temporal

Se delimitó investigar del año lectivo 2008 – 2009

1.3 JUSTIFICACIÓN

El tratamiento de las técnicas grafo plásticas en el nivel pre-escolar se hace presente en el currículo educativo de la educación básica, por lo que en primer lugar, es tarea del profesor crear un clima adecuado para que la creatividad surja. Las presiones, las actitudes autoritarias, un plan de estudios inflexible y la rutina de plantear de "la misma manera" siempre "las mismas actividades" no son terreno fértil para la creación. Tampoco es bueno para ningún alumno que lo ridiculicen, porque esto destruye el sentido de amor propio del niño. La dominación de los alumnos, las amenazas de cualquier clase y los temores que pueden engendrarse en los pequeños por no tener las respuestas correctas o no conocer la información adecuada harán que no se sientan libres para crear. Hay que aclarar que, aquí, se habla de "libres" en el sentido de una libertad responsable: libres, no para hacer "cualquier cosa", porque hacer cualquier cosa podría ser tirar arcilla al techo; libres para poder comunicarse y expresarse con tranquilidad y felicidad. Para hacer trabajos personales y únicos.

Es preciso que el niño se sienta seguro para poder correr el riesgo que implica aventurarse a crear algo nuevo. En aras de la creatividad el docente tiene que desarrollar un medio de aprendizaje no autoritario. En la clase de plástica es necesario que tenga cabida la actividad personal, pues ella lleva al alumno a explorar, a sumergirse en la experimentación y a formular hipótesis. Hay que alentar a los alumnos a aprender de más y a participar activamente en el aula.

Existe un gran mito alrededor de la creatividad: el "mito del genio". Consiste en creer que la creatividad es sólo propiedad de algunos individuos que, tocados por la varita mágica de las musas, tienen momentos de una luminosidad e inspiración de la que carece el común de los seres humanos. Numerosas investigaciones como las que realiza Howard Gardner³, informes como los de Davis y Scott⁴ y cursos como los que dictan Edward de Bonos y la doctora Betty Edwards⁶ demuestran que todas las personas, en mayor o menor grado, poseen un potencial creativo que pueden desarrollar.

El primer paso para hacer que este talento crezca es tratar de evitar los obstáculos que coartan la creatividad, entre ellos pueden citarse:

- La rutina.
- Las actitudes autoritarias.
- La intolerancia y la hostilidad contra la personalidad distinta.
- La rigidez de la personalidad, porque inhibe las expresiones creativas.
- La excesiva exigencia por pedir respuestas correctas.
- La intolerancia a la actitud de juego.

El juego es un proceso vital en el desarrollo humano. *Fundamentalmente esta conducta -dice Hilda Cañeque- tiene la virtud de poder canalizar y elaborar necesidades e impulsos.*

El juego ayuda a que la creatividad fluya, y favorece notablemente la salud mental. Las personas se expresan en distintos campos de la conducta: el de la realidad, el de la fantasía y el campo de lo imaginario. En este último se combinan datos de la realidad y de la fantasía, que entran en el espacio destinado al juego y al proceso creador.

Todo acto creativo suele empezar como un juego donde participan la imaginación y la fantasía. Toda creación fue primero imaginada en la mente de su creador. Al dar permiso para el juego y jugar con los niños, el docente establece con ellos lazos afectivos que permiten que los alumnos se sientan en un ambiente más familiar y sin presiones; ello facilita que la actividad creativa aflore.

Cuando el niño confía en su maestro puede sentirse seguro y aceptado. Este sentimiento de aceptación y pertenencia evita el miedo al ridículo o a no ser querido si no hace lo correcto, y le permite mostrar y comunicar a los otros sus fantasías, sensaciones y sentimientos con la tranquilidad de saber que no va a ser excluido.

Esta confianza que el niño siente por su maestro no se refiere a la credibilidad que todo alumno presta a los saberes del docente. En este caso se hace referencia la confianza en la persona del que enseña, la misma que se le tiene a los padres y a los amigos. El niño debe sentir que, aunque lo corrijan o le pongan límites o inclusive no se esté de acuerdo con ellos, siempre va a ser bien recibido, con afecto y cariño.

El sentimiento mutuo de cariño, afecto y respeto entre el alumno y el docente espanta al fantasma del miedo. Si los niños le temen a su profesor podrán hacer trabajos "correctos" desde el punto de vista académico, pero no serán originales, ni creativos.

El miedo es uno de los mayores obstáculos para la creatividad. Jugar no significa transformar el aula en un recreo donde se puede realizar cualquier actividad (los niños muchas veces necesitan que se pongan límites). Aquí el juego debe estar orientado hacia la plástica, haciéndose presente más que nada como actitud, como permiso para fantasear e imaginar.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Diagnosticar la incidencia de la aplicación de las técnicas grafo plásticas en el desarrollo creativo de l@s niñ@s del jardín de infantes Senderitos de Luz.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Determinar si las técnicas grafo plásticas que se utilizan en la actualidad en l@s niñ@s del Jardín de Infantes Senderitos de Luz aportan al desarrollo creativo.
- Identificar las técnicas grafo plásticas que desarrollan la motricidad, sociabilidad y el pensamiento en los/as niños/as así como la autonomía.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.1.1 Técnicas Grafo Plásticas

La grafo motricidad en el preescolar

Grafo motricidad es un conjunto de procesos motores relacionados con la actividad grafica.

Destrezas básicas son

- Percepción y discriminación visual
- Correcta integración viso auditiva
- Organización espacial temporal
- Memoria auditiva y visual
- Lateralización
- Destreza digital
- Presión de útil
- Presión sobre soporte

- Precisión del trazo
- Direccionalidad izquierda derecha
- Análisis de procesos complejos, que intervienen en la realización de las grafías
- La actividad grafo motora es una función compleja cuyo estudio no puede ser en forma aislada.
- Es el resultado de lentas y progresivas adquisiciones en el plano motor cognitivos, afectivo y social.
- Debe tenerse en cuenta el desarrollo evolutivo global de nin@s
- Desde el punto de vista neuromotor, su evolución sigue las mismas leyes que rigen la maduración del sistema nervioso
- Ley céfalo - caudal cabeza a los pies
- Ley próxima - distal centro afuera
- Permite desarrollar en este primer momento, todas las destrezas básicas implicadas en la escritura, que garantice el éxito del aprendizaje.
- Ejercicios varios para la automatización que permitan que la escritura sea fluida.
- Poner al nin@ en condiciones optimas de enfrentarse con la compleja tarea de aprender a leer y escribir

2.1.2 Coordinación viso manual fina

La coordinación viso manual fina no solo interviene a la hora de realizar grafismos sobre el papel existen otras muchas tareas las técnicas grafo plásticas que requieren también precisión en los movimiento de los dedos y las manos y adecuación con los datos aportados por la vista ya sean limites, pautas a seguir o modelos a reproducir.

Estas técnicas han de ser entrenadas e forma previa y paralela al control de los grafismos, constituyendo la mejor preparación del nin@ preescolar para la escritura.

2.1.3 Técnicas Básicas de Expresión Plástica

Entre estas técnicas se mencionan

TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS

RASGADO

TROZADO

ENHEBRADO

DACTILO-PINTURA

VIDRIADO

REALIZAR BOLITAS DE PAPEL

PICADO

PLUVIOMETRIA

PUNTEADO

PUNTEADO CON MARCADO

PUNTEADO CON LÁPIZ

PINTADO CON PINCEL

PINTADO CON ESPONJA

PINTADO CON SELLOS DE ZANAHORIA

PINTADO CON SELLOS

SALPICADO

Según Waisburd 1993 al referirse al concepto de técnicas básicas dice que son aquellas que permite la libre experimentación con diversos materiales, procedimientos y el placer de innovar, las que dejan huella en el material con que

se trabaja, ya que esa huella es fotografía por el cerebro y el nin@ puede retomarlo como estímulo para facilitar su introducción en el aprendizaje.

Las técnicas se aplican de forma independiente, sin la intervención del adulto por cuanto permiten la auto evaluación y el control del error. Hemos comprobado que la aplicación de las técnicas básicas permite el desarrollo de la motricidad fina, creativa, imaginación, la coordinación viso manual, el tono muscular, pinza digital, valores éticos –estéticos pensamiento divergente, lógico, la orientación, dominio muscular prensor **el coger un lápiz** y presión **para que el dibujo quede marcado de una manera mas visible y regular** ubicación temporo-espacial, etc. en función de la madurez para el aprendizaje de la escritura y lectura inicial.

Los materiales, al ser trabajados, deben dejar una huella un ejemplo seria el dibujo libre, para guardar en la memoria y que se sirva de estímulo para el avance del proceso, su manejo deberá representar siempre un reto, ya sea por el dominio de los materiales, por la conquista del espacio total o parcial o por los dos. Es necesario tener presente que al introducir las técnicas debe tomar en cuenta el nivel de general de desarrollo de los estudiantes, en especial el de la coordinación motora fina y gruesa, por ejemplo se podría decir que no se recomienda dar serruchos, clavos y martillos a los nin@s menores de 4 años por el contrario la manipulación de masas hechas con la harina y agua tienen sentido a esa edad o menor.

2.1.4 Desarrollo de la Creatividad

La creatividad es la capacidad que poseen las personas para hacer asociaciones diferentes tendientes a la búsqueda de nuevas ideas.

Es el proceso mediante el cual la mente busca soluciones novedosas para un problema. En todo acto creativo se halla implícito algo nuevo: una idea, un concepto, un diseño, un objeto, etc. Para lograr algo diferente, las personas

tienen que descubrir una combinación o aplicación que hasta el momento es desconocida para ellas.

La creatividad no se restringe exclusivamente al ámbito de las bellas artes, la música y la poesía, sino que se extiende a todos los otros ámbitos de la vida: desde el arte, la ciencia, la industria, el deporte hasta la cocina son campos donde se pueden aplicar nuevas ideas como factores de cambio.

2.1.5 DOS TIPOS DE PENSAMIENTO

El cerebro tiene la capacidad de manejar dos tipos de pensamiento: el lateral y el vertical.

La creatividad está íntimamente relacionada con el pensamiento lateral y con la inteligencia, entendida, esta última, en un sentido amplio.

El pensamiento vertical, llamado también convergente o lógico, es el más usado y conocido por todos. Este tipo de pensamiento es selectivo, importando ante todo la lógica en el encadenamiento de las ideas. Se dice que es selectivo porque elige un camino que lo conduzca, mediante la lógica, hacia la respuesta correcta excluyendo los otros caminos y bifurcaciones posibles. Es analítico y avanza de forma gradual y siempre de acuerdo a la lógica. Cada paso debe ser el correcto; por eso excluye todo lo que no esté directamente relacionado con el tema. Es el pensamiento de las categorías, clasificaciones y etiquetas fijas.

En el lado opuesto se encuentra el pensamiento lateral, también llamado divergente, que se relaciona directamente con la creatividad.

Este tipo de pensamiento tiene como objetivo la creación de nuevas ideas. Es el pensamiento creador. No se basa en la lógica, por eso no selecciona caminos sino que trata de seguirlos a todos y de encontrar la mayor cantidad de bifurcaciones posibles. El pensamiento lateral está más interesado en la

efectividad de sus conclusiones que en el camino que utilice para halladas, no le interesa si todos los pasos son correctos. No se basa en la secuencia de ideas sino que, muchas veces, puede dar saltos hacia una nueva idea, y se preocupa después de rellenar el hueco.

No excluye temas, sino que se interesa hasta por lo que en apariencia no tiene ninguna relación con el problema. Es un tipo de pensamiento útil para generar nuevas formas de ver las cosas. Su finalidad es el cambio de modelos. Es un método y al mismo tiempo una actitud mental. El pensamiento divergente prescinde de toda forma de enjuiciamiento y valoración.

Si bien los pensamientos convergente y divergente se oponen entre sí, esto no quiere decir que uno excluya al otro, más bien se complementan: con el pensamiento lateral se crea y con el vertical se juzga y prueba lo creado basándose en la lógica. Ambos son dos modos de usar la mente.

2.1.6 ¿Cómo Identificar a los Alumnos Creativos?

De más está decir que las personas creativas son las que, al momento de crear, se manejan con el pensamiento divergente. Esto, de ninguna manera, quiere decir que no usen el pensamiento lógico, sino que pueden discriminar en qué momento usar la lógica y cuándo usar la creatividad.

Los alumnos creativos se caracterizan por ser sensibles, muestran sensibilidad estética y también tienen actitudes de sensibilidad hacia los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros. Ésta es una de las razones por las que hay que prestar especial atención en identificar cuáles son los niños más creativos porque, debido a su excesiva sensibilidad, es fácil dañarlos, y esto es algo que todo buen docente debe evitar.

2.1.7 Signos de Conductas Creativas

La creatividad es la capacidad que poseen las personas para hacer asociaciones diferentes tendientes a la búsqueda de nuevas ideas.

Es el proceso mediante el cual la mente busca soluciones novedosas para un problema. En todo acto creativo se halla implícito algo nuevo, una idea, un concepto, un diseño, un objeto, etc. Para lograr algo diferente, las personas tienen que descubrir una combinación o aplicación que hasta el momento es desconocida para ellas.

La creatividad no se restringe exclusivamente al ámbito de las bellas artes, la música y la poesía, sino que se extiende a todos los otros ámbitos de la vida desde el arte, la ciencia, la industria, el deporte hasta la cocina son campos donde e pueden aplicar nueva ideas como factores de cambio. Los signos son:

- Flexibilidad
- Capacidad de asombro
- Curiosidad intelectual
- Perder las noción del tiempo
- Buscar alternativas y explorar nuevas posibilidades
- Originalidad y otro amor a la creación por la creación misma.

Estos alumnos son flexibles y demuestran capacidad para adaptarse rápidamente a los cambios y a las situaciones nuevas. No les temen a los obstáculos ni evitan los problemas complicados; suelen buscar incansablemente nuevos desafíos y soluciones.

Tienen la habilidad de reacomodar ideas, conceptos y cosas para trasponer las funciones de los objetos y usos de una manera nueva. Hacen un uso imaginativo de las cosas.

Poseen, así mismo, capacidad de análisis y de síntesis. Son los alumnos hábiles para organizar proyectos y tienen ideas innovadoras por sí solos. Generalmente están abiertos a experiencias nuevas y carecen de pensamientos estereotipados.

Son independientes y poseen gran curiosidad intelectual. Son muchas veces los niños que cuestionan (con fundamento) y que no se adaptan fácilmente a las reglas, a menos que comprendan por qué deben hacerlo.

Es fácil identificarlos cuando se da una explicación en clase porque poseen una alta capacidad de atención y concentración. Siempre están deseosos de conocer nuevas cosas y aceptan de muy buen grado todo tipo de información, siempre que ésta sea sobre algún tema de su interés.

Los alumnos creativos pueden abstraerse y ser absorbidos por su trabajo más allá del tiempo de atención normal. Es común, si están interesados en la actividad, ver cómo se quedan trabajando aun durante los recreos y protestan cuando toca el timbre de salida.

Si su creatividad está orientada hacia el campo de las bellas artes, es probable que haya que "echados" de clase a la salida, porque, muchas veces, se niegan a dejar de trabajar. Son los alumnos con los que es un gran placer trabajar.

Si su creatividad está orientada hacia otros campos, es factible que en clase no demuestren interés por la asignatura y que generen problemas de conducta cuestionando todas las actividades que se les planteen. En este caso es útil que el alumno comprenda que la plástica puede ayudarlo a desarrollar aún más su creatividad independientemente del campo en el que él, después, desee aplicarla.

También hay que tener en cuenta que los creativos no siempre tienen buena conducta; en especial cuando se aburren, suelen poner toda su creatividad al servicio de generar problemas en la escuela. La mala conducta muchas veces es producto del aburrimiento y de la falta de interés por parte del alumno. Para mejorarla, puede ser preciso hacer algún cambio en el plan de clase o buscar actividades complementarias para mantener a ese alumno interesado en la materia y activamente trabajando. Si se les plantean actividades novedosas y atractivas, estos alumnos suelen responder mejorando notablemente su conducta.

2.2 HIPÓTESIS

La aplicación de las Técnicas Grafo plásticas incide en el Desarrollo creativo de los niños del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato en el año lectivo 2008-2009.

2.3 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Técnicas Grafo Plásticas

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo Creativo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

ENFOQUE

La investigación esta realizada bajo el paradigma cualitativo porque busca comprender el problema planteado con relación a la aplicación de las técnicas grafo plásticas y su incidencia en el desarrollo creativo de los/as niños/as del primer año de Educación Básica del Jardín “Senderitos de Luz” dentro de su realidad interna circundante, y de investigar la hipótesis planteada.

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación es de campo, porque estudia los hechos en el mismo lugar en la que se producen es decir en los niños/as del primer año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” de Ambato en el Año Lectivo 2008-2009, y obtener información con relación a los objetivos planteados en la investigación.

Documental bibliográfica.- Por cuanto su propósito es el de detectar y ampliar los diversos criterios de autores tanto de libros como de periódicos y revistas, así como de INTERNET, para establecer comparaciones de enfoque en relación al tema estudiado.

3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Descriptiva. Porque permite abordar un tema de interés educativo, como es el caso de la problemática encontrada en los niños/as del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato en el año lectivo 2008-2009, en relación al problema y poder describirlo.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La investigación se realizará en el primer año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” de Ambato en el Año Lectivo 2008-2009, y por ser una población pequeña no se aplicará muestra.

- **Alcance:** Jardín de Infantes “Senderitos de Luz ” de Ambato
- **Tiempo:** en el Año Lectivo 2008-2009.
- **Elementos:** Primer año de Educación Básica
- **Población Total:** 3 Docentes

Población	Número	Total	Porcentaje
Docentes	3	3	100%

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La técnica que se utilizará para la recolección de la información es la Encuesta a través de cuestionarios estructurados según operacionalización de variables.

Concepto	Categoría	Indicadores	Ítems	Técnicas Instrumentos
<p>CONCEPTO.- La creatividad es la capacidad que poseen las personas para hacer asociaciones diferentes tendientes a la búsqueda de nuevas ideas.</p> <p>Es el proceso mediante el cual la mente busca soluciones novedosas para un problema. En todo acto creativo se halla implícito algo nuevo, una idea, un concepto, un diseño, un objeto</p>	<p>Capacidades</p> <p>Innovación</p> <p>Solución a problemas</p>	<p>Desarrollo de Habilidades</p> <p>Conocimientos valores y Actitudes</p> <p>Ideas nuevas en las realizaciones</p> <p>Manejo del pensamiento lateral.</p>	<p>¿Considera usted que la utilización de las técnicas grafo plásticas en las clases desarrolla el pensamiento de niño</p> <p>¿Cree usted que la aplicación de técnicas grafo plásticas ayudan a mejorar la conducta en el niño@.</p> <p>¿Apoya usted al niño que es original en la realización de su trabajo</p> <p>¿Cree usted que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de los niños@s?</p> <p>¿Considera usted que el desarrollo de destrezas motrices aportan para alcanzar la creatividad de niños@s?</p>	<p>Encuestas</p> <p>Cuestionario</p>

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS

EXPLICACIÓN

	Para alcanzar los objetivos de investigación: Determinar De qué manera la aplicación de las Técnicas Grafo plásticas inciden en el Desarrollo creativo de los niñ@s del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato en el año lectivo 2008-2009.
¿Para qué?	Analizar la importancia de la aplicación de las Técnicas Grafo plásticas incide en el Desarrollo creativo de los niñ@s del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato en el año lectivo 2008-2009.
¿De qué persona u objeto?	Niñas, niños y docentes del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” de Ambato
¿Sobre qué aspectos?	Las técnicas grafo plásticas. Desarrollo creativo.
¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora
¿Cuándo?	Las encuestas: mes de abril 2.009
¿Dónde?	Lugar de aplicación de instrumentos: Aulas del primer año.
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta.
¿Con qué?	Instrumentos: Fichas, cuestionarios, Registro de observación Se les indicó a los niños, niñas, docentes y directora los objetivos de la investigación, para alcanzar resultados satisfactorios con la colaboración de todos, sin tener que enfrentar elementos distorcionantes en el proceso.
¿En qué situación?	

Un aspecto muy importante en el proceso de una investigación es el que tiene relación con la obtención de la información, pues de ello dependen la confiabilidad y validez del estudio. Obtener información confiable y válida requiere cuidado y dedicación. Para ello la recolección de la información se llevará a cabo mediante la técnica de la **encuesta** utilizando el **cuestionario** aplicado a las docentes.

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de la información se seguirán los siguientes pasos:

- Obtener la información de la población o muestra objeto de la investigación.
- Definir las variables o los criterios para ordenar los datos obtenidos.
- Definir las herramientas para el procesamiento de datos.

Para lograr todo esto se usarán las siguientes herramientas:

- Tabulación de datos obtenidos mediante encuestas.
- Representación gráfica de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS O INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Una vez recogida la información a través de la encuesta a los docentes del Jardín de Infantes Senderitos de Luz, se procede a la tabulación, se efectuará la representación gráfica, utilizando la modalidad de pasteles con sus respectivos porcentajes y finalmente se analizará una a una las preguntas estableciendo conclusiones y recomendaciones del proyecto.

4.2 INTERPRETACIÓN DE DATOS

Pregunta N° 1

¿Conoce usted que desarrolla las actividades grafo plásticas en los escolares?

Si () No ()

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Si	3	100 %
No	0	0%

Fuente: Maestras parvularias
Elaborado: Ángela Erazo

Gráfico



Análisis

En un 100% de encuestados conocen en su totalidad lo que las actividades grafo plásticas desarrollan en el plano escolar.

Pregunta N° 2

¿Utiliza usted actividades grafo plásticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y niños?

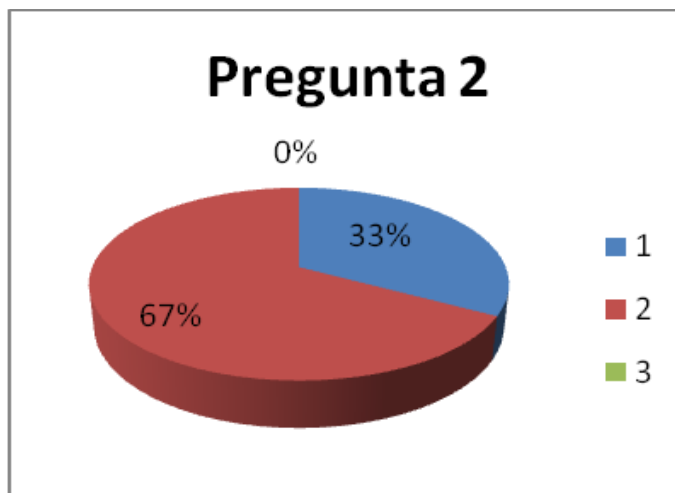
Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	1	33%
Casi siempre	2	67%
Rara vez	0	0 %

Gráfico



Análisis

Según se puede apreciar casi siempre en un 67%, los maestros practican actividades grafo plásticas; en un 33% lo practican siempre y un 0% rara vez.

Pregunta N° 3

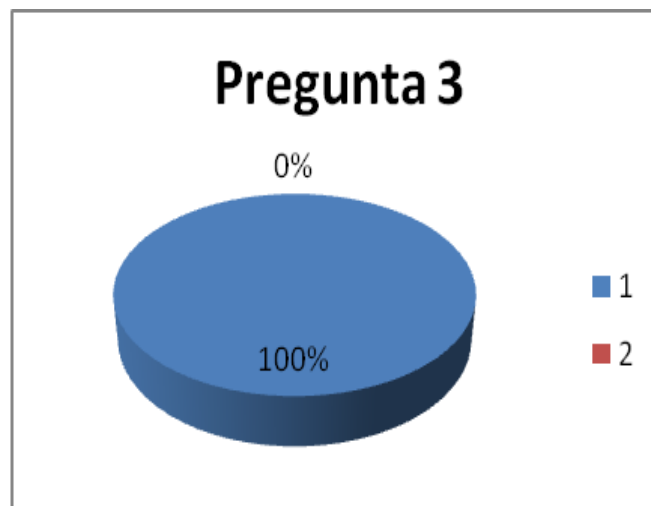
¿Considera usted que la utilización de las actividades pláticas en las clases desarrolla el pensamiento de las niñas y niños?

Si ()

No ()

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Si	3	100%
No	0	0 %

Gráfico



Análisis

El uso de actividades pláticas en clases, en un 100% ayuda en el desarrollo del pensamiento del niño y niña.

Pregunta N° 4

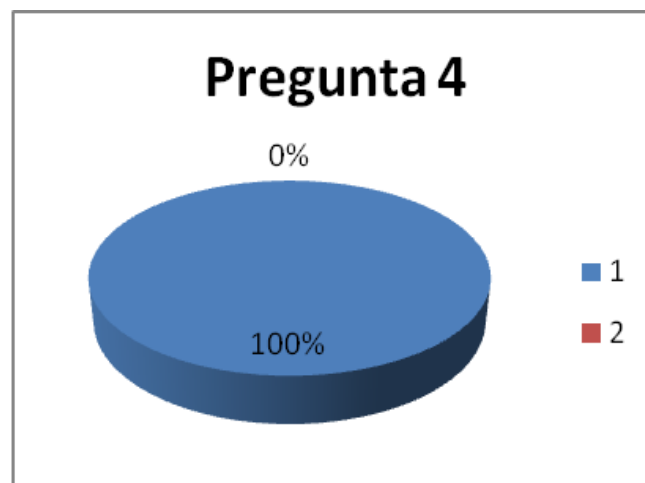
¿Cree usted que la realización de las actividades grafo plásticas ayudan a mejorar la conducta en las niñas y niños?

Si ()

No ()

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Si	3	100%
No	0	0 %

Gráfico



Análisis

Los maestros están plenamente convencidos que en un 100% toda actividad grafo plástica mejora la conducta del niño y niña.

Pregunta N° 5

¿Usted aplica las actividades grafo plásticas en el tratamiento de los bloques del currículo del 1er año de educación básica?

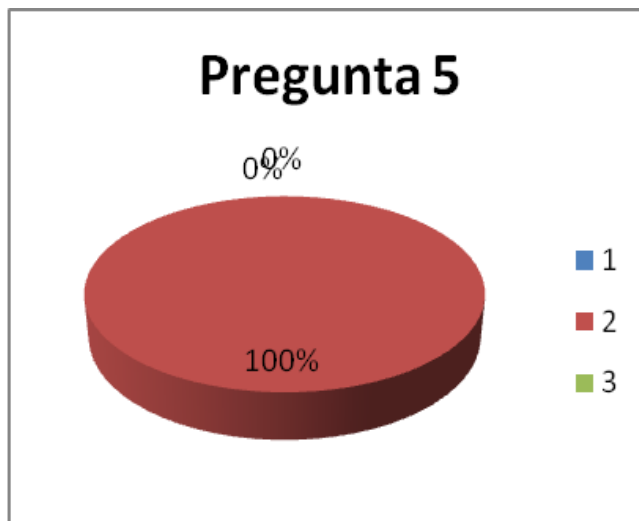
Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	0	0%
Casi siempre	3	100%
Rara vez	0	0%

Gráfico



Análisis

En el currículo del primer año de educación básica casi siempre se aplica actividades grafo plásticas y un 0% definitivamente no aplica nunca.

Pregunta N° 6

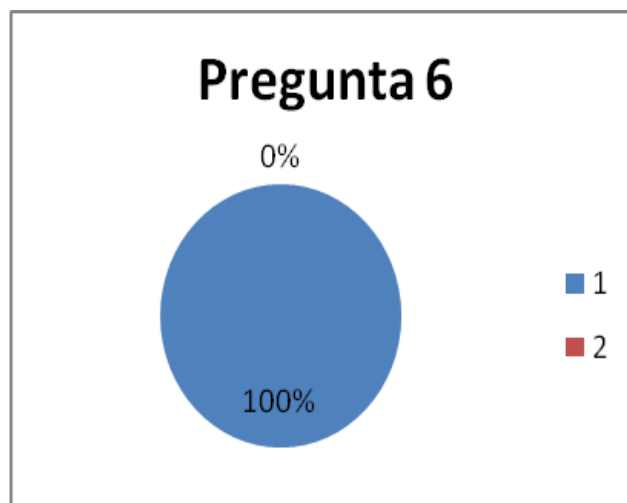
¿Cree usted que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de las niñas?

Si ()

No ()

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Si	3	100%
No	0	0%

Gráfica



Análisis

Un 100% de maestros ratifican que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo.

Pregunta N° 7

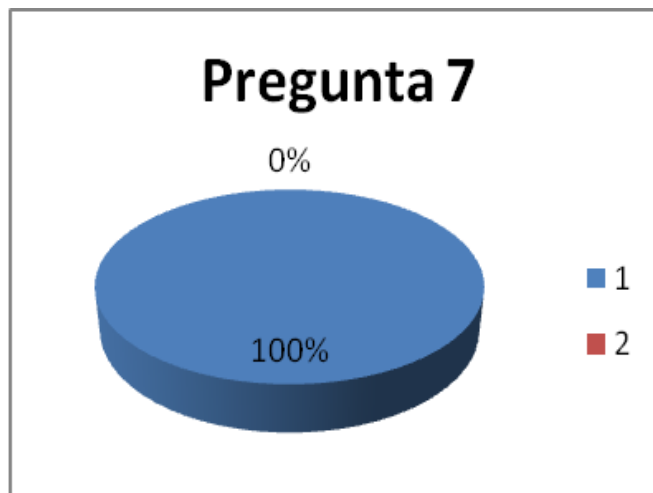
¿Considera usted que el desarrollo de destrezas motrices aportan para alcanzar la creatividad de las niñas?

Si ()

No ()

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Si	3	100%
No	0	0%

Gráfico



Análisis

Los maestros consideran que la creatividad de los niños depende en un 100% del desarrollo de destrezas motricidad

Pregunta N° 8

¿Realiza usted actividades grafo plásticas únicamente para tener al niño ocupado o con algún objeto educativo?

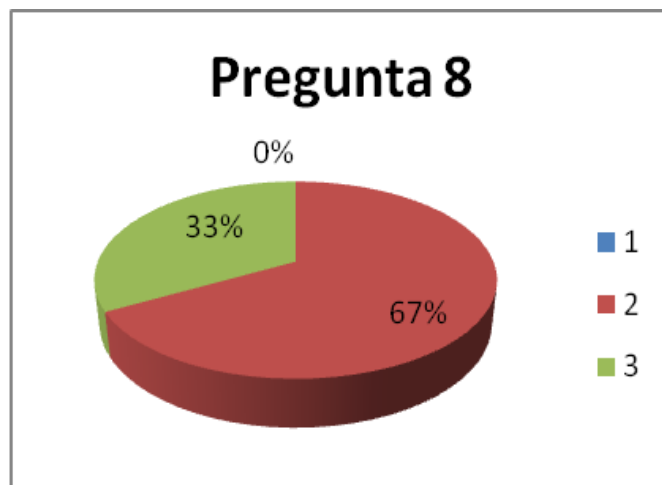
Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	0	0 %
Casi siempre	2	67%
Rara vez	1	33%

Gráfico



Análisis

En un 67% casi siempre los maestros realizan actividades grafo plásticas con propósito educativo, pero rara vez en un 33% lo hacen a manera de entretenerlos.

Pregunta N° 9

¿Apoya usted al niño que es original en la realización de su trabajo?

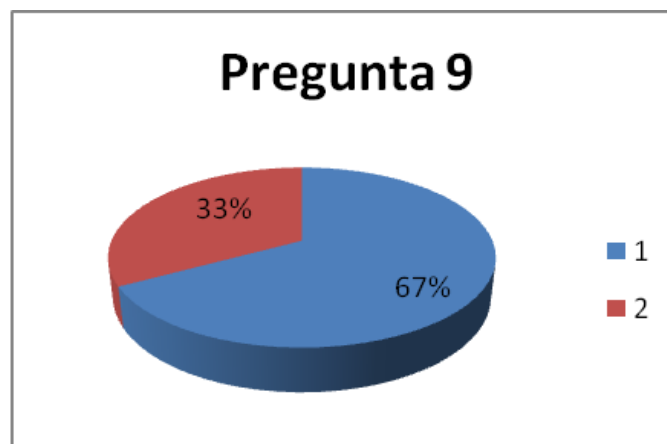
Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	2	67%
Casi siempre	1	33%
Rara vez	0	0%

Gráfico



Análisis

En un 67% los maestros siempre apoyan la originalidad en su trabajos y sólo un 33% lo hacen rara vez.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

En la investigación realizada concluimos que:

- Las docentes no aplican las técnicas grafo plásticas dentro del proceso enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas cognitivas, afectivas y motoras en los l@s niñ@s
- Se utiliza las técnicas grafo plásticas en las clases para cumplir con el programa establecido, dejando de lado el desarrollo del pensamiento de los/as niñ@s.
- De igual manera se aplican las técnicas grafo plásticas en el aula las mismas que no ayudan a mejorar la conducta en niñ@s.
- Se considera que la creatividad no es producto del desarrollo cognitivo de los niñ@s por lo tanto se puede decir que no está muy comprensible para las docentes como se construye la creatividad.
- Las docentes indican en sus respuestas que realizan actividades grafo plásticas para cumplir con objetivos planteados sin embargo nos hemos podido dar cuenta que también lo hacen para tener al niño ocupado
- Las docentes no apoyan a los niños/as para desarrollar la originalidad en los/as niños/as.

5.2 RECOMENDACIONES

- Desarrollar las técnicas grafo plásticas para potencializar la creatividad en los niños/as del primer año del Jardín de infantes “Senderitos de Luz” de Ambato.
- Socializar la investigación en el colectivo educativo del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” de Ambato.
- Capacitar al personal docente sobre ésta técnica a través de talleres prácticos
- Adquirir material didáctico sobre grafo plástica, que refuerce la enseñanza en los niños y niñas del Jardín.
- Disponer de libros, folletos, revistas, videos, etc. que refuercen dicha técnica como material de ayuda para los maestros.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA

“DISEÑO DE UN COMPENDIO DE ACTIVIDADES GRAFO PLÁSTICAS PARA EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑ@S DEL JARDÍN DE INFANTES ‘SENDERITOS DE LUZ’ DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008-2009”.

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Institución Responsable: Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” de Ambato

Dirección: Jorge Dávila y Emilia Pardo Bazan

Parroquia: Huachi Chico

Provincia: Tungurahua.

Ciudad: Ambato.

Modalidad: Presencial.

Año: 2009.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Con los resultados obtenidos en la investigación podemos determinar que se hace necesario entregar a los docentes un compendio de Actividades Grafo plásticas que ayude a desarrollar en los niños/as la creatividad, partiendo de hechos

significativos que permitan al niño desarrollar su inteligencia, con el fin de solucionar el problema encontrado en la institución referida.

Las conclusiones y recomendaciones nos permite determinar los objetivos y estrategias válidas para implementar la propuesta, así como seguir de manera secuencial un plan que permita la comprensión clara de su aplicación en el proceso educativo, considerando que al incluir actividades grafo plásticas lograríamos tener alumnos creativos e inteligentes.

Por lo que nuestra intención basada en el mejoramiento cualitativo de la educación en el nivel Pre escolar se sustenta en los limitantes encontrados, entre los cuales está la necesidad de entregar a las docentes un apoyo metodológico para mejorar procesos didácticos.

Por ello se hace necesario implementar la propuesta como una necesidad de aprendizaje que permita ser utilizadas de manera autónoma, imaginativa y creativa.

6.3 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad el tema educativo ha cobrado interés en todos los sectores de la sociedad, por ello es imprescindible que las docentes apoyen su actividad en nuevas propuestas educativas contemporáneas.

La Reforma Curricular vigente prioriza el desarrollo de la creatividad por ello la inserción en el currículo educativo de estrategias creativas que ayuden a la formación de estudiantes capaces de actuar con autenticidad en la cotidianidad.

Por lo que la siguiente propuesta “Diseño de un compendio de actividades grafoplásticas para el desarrollo creativo de los niños del Jardín de Infantes Senderitos de Luz de Ambato en el año lectivo 2008-2009 se hace necesario implementar.

La aplicación de la misma ayudará a que las docentes cuenten con un documento que ayude a su trabajo en el proceso educativo, siendo uno de los objetivos el apoyar el desarrollo de habilidades creativas, comunicativas, desarrollar sus destrezas como la curiosidad, la observación, la investigación, la manipulación correcta de los instrumentos y el descubrimiento del por qué de los fenómenos.

6.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

6.4.1 Objetivo General

“Diseñar actividades grafo plásticas para desarrollar la creatividad en los niños@s del jardín de infantes senderitos de luz de Ambato”

6.4.2 Objetivos Específicos

- Proponer actividades grafo plásticas que desarrollen la imaginación en los niños/as de Primer año
- Determinar procesos a seguir en el manejo de las actividades grafo plásticas en el proceso didáctico en el aula.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Esta propuesta es muy factible de realizarla porque se cuenta con los medios necesarios para su implementación y, sobre todo cuento con el apoyo de las docentes y autoridad de la institución

6.6 FUNDAMENTACIÓN

6.6.1 Compendio

La maestra debe brindarle muchas oportunidades de expresión, y sobre estimularlo a su realización. Para ello, debe tener conocimiento del valor de esta actividad en el nivel; comprender las etapas evolutivas del grafismo en los niños, no pretender que el niño se encuentre en una etapa que se corresponda con su edad cronológica (ya que es necesario tener en cuenta la influencia social, y la individualidad de cada niño, es decir, respetar su evolución); orientarlo, y no dirigirlo; conocer técnicas y materiales adecuados a cada edad; y sobre todo alentarle durante esta actividad, motivarlo a crear libremente.

Uno de los propósitos del jardín de infantes es "desarrollar la aptitud para percibir la belleza y el cultivo de la libre expresión creadora".

6.6.2 La Grafo Plástica

La expresión grafo-plástica posee un papel importante en la educación inicial, ya que es una necesidad del niño. Durante esta actividad, el niño no solo percibe, sino que además, piensa, siente y sobre todo actúa.

Al pintar, modelar, dibujar, grabar, el niño reúne diversos elementos para así formar un conjunto con un nuevo significado. Durante estos procesos explora, selecciona, interpreta y reforma esos elementos.

Este tipo de expresión favorece la adaptación, la confianza, seguridad en sí mismo, y permite canalizar sentimientos y emociones. Es importante la variación de técnicas, ya que con ellas, se lo estimula en el desarrollo de distintas capacidades, no solo motrices, sino además, intelectuales.

Durante esta actividad, el niño se independiza del adulto, utiliza los materiales con libertad, y confianza, se expresa en sus trabajos con soltura y originalidad.

El niño de tres años, aún no maneja bien su motricidad fina, sus movimientos con los dedos (pinza) continúan siendo torpes; por lo tanto, para sus expresiones, necesita superficies amplias, en las que pueda realizar movimientos bruscos. El campo sensomotriz, es de su preferencia, por lo cuál disfruta mucho del modelado.

El niño de cuatro años, se encuentra en la última fase del garabato, adjudica nombres a sus dibujos, y puede narrar pequeñas historias acerca de ellos. Intenta establecer una relación con aquello que pretende representar. Es decir, que intenta representar la figura humana en forma muy cercana a la realidad.

El niño de cinco años, perfecciona paulatinamente sus esquemas gráficos; hay una relación entre el dibujo, el pensamiento y la realidad. Según Lowenfeld, se encuentra en la etapa pre-esquemática.

6.7 METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE	RESULTADO
Sensibilización	Sensibilizar a los docentes a cerca de la necesidad de usar actividades grafo plásticas.	Socialización entre los docentes	Humanos Materiales	24 de Sept. del 2009	Facilitadora	Docentes motivados
Capacitación	Capacitar al personal docente sobre la utilización de actividades grafoplásticas para desarrollar la creatividad.	Orientar sobre el proceso a seguir en el uso de las actividades grafo plásticas.	Humanos Materiales	Del 10 al 14 de oct. 2009	Facilitadora	Docentes capacitados.
Ejecución	Aplicación de las actividades grafo plásticas en el proceso educativo	Aplicación técnica siguiendo procesos	Humanos Materiales	De oct. a junio del 2009	Autoridades y docentes	Los docentes aplican dentro del aula
Evaluación	Docentes y estudiantes, utilizan las actividades grafo plásticas.	Observación y diálogo permanente con autoridades, docentes y estudiantes	Humanos Materiales	Durante el año lectivo 2009	Autoridades	Docentes utilizando las actividades grafo plásticas.

6.8 MARCO ADMINISTRATIVO

6.8.1 Recursos Institucionales

Jardín de Infantes “**Senderitos de Luz**”

Universidad Técnica de Ambato.

6.8.2 Recursos Humanos

- Investigadora
- Tutora del proyecto de tesis
- Directora y personal docente del Jardín de Infantes “**Senderitos de Luz**”

6.8.3 Recursos Materiales

- Hojas de papel bond
- Equipos de oficina
- Computadora
- Textos de consulta
- INTERNET

6.8.4 Presupuesto

COSTOS RUBROS	TOTAL
- Hojas de papel bond	20 USD
- Equipos de oficina	30 USD
- Transcripción	50 USD
- Textos de consulta	200 USD
- Mantenimiento, suministros	10 USD
Otros	30 USD
Total	340 USD

6.8.5 Cronograma

TIEMPO	MAR	ABR	MAY	JUN.	JUL.
ACTIVIDADES					
Planificación de la investigación	X				
Elaborar documentos para iniciar la investigación		X			
Presentación del tema del proyecto			X		
Aprobación del tema del proyecto			X		
Recopilación bibliográfica			X		
Elaboración del marco teórico				X	
Recopilación de información				X	
Redacción del informe final					X
Transcripción del informe final					X
Presentación del informe final					X

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La propuesta será evaluada en el proceso de su aplicación así como al final de cada una de las unidades temáticas y además se verificará en el desarrollo creativo de los niños/as, con la participación directa de la persona que realiza el presente trabajo de investigación, los resultados serán comparados, analizados y se irá efectuando cambios a la presente propuesta.

“DISEÑO DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.

DIBUJO

LÁPICES DE COLORES FABRICADOS CON CERA

Los lápices anchos y espesos son los mejores para los niños pequeños. Son más resistentes que los lápices de tamaños ordinarios y más fáciles de aprehender por manos pequeñas. Deberá poseer varias cajas, cada una con una variedad de colores, distribuidos de manera que el niño pueda alcanzar con facilidad el color que desee.

El dibujo con lápices se efectúa en general sobre el papel blanco o coloreado, cortado en un tamaño que pueda manipularse con facilidad. También puede servir como fondo de los dibujos papel periódico, cartones livianos y recortes de imprentas.

Los lápices de colores de cera se utilizan y sostienen en las manos como los lápices comunes. Se puede descubrir la punta de ambos extremos del lápiz de manera que el niño puede experimentar utilizando las dos puntas para colorear. Muchos lápices de colores se rompen o se usan tanto que sólo restan pequeños fragmentos. En ambos casos no son aconsejables para el uso de niños pequeños. Los lápices de colores demasiado cortos son frustrantes para los niños de jardín de infantes porque exigen la coordinación de músculos pequeños, lo que implica un esfuerzo importante.

(Guarde los pequeños fragmentos en una caja separada. Posteriormente los puede mezclar con parafina para fabricar velas).

TIZA

La tiza, se sostiene en las manos y se utiliza de la misma manera que los lápices de cera posee una textura propia especial. Si la tiza coloreada es demasiado cara o no se puede obtener, se utilizará carbón de madera en lugar de tiza negra. En áreas donde este material abunda, los niños pueden recogerlo del suelo. Este material puede utilizarse para dibujar sobre todas clases de papel, incluyendo papel lija. Para evitar la desintegración de la tiza o del carbón de madera se deben sumergir los materiales en leche azucarada.

Puede fabricarse un producto fijativo utilizando una mezcla de una parte de laca con tres partes de alcohol. Otra probabilidad es de utilizar la tiza y el carbón en un papel húmedo. Al principio los colores aparecerán opacos, pero cuando se secan se ilumina.

Tanto en el caso de los lápices de colores de cera, como con tiza o carbón; la mesa o el área de trabajo deberá ser cubierta con periódicos, plásticos o cualquier otra cobertura.

RECORTE Y EMPASTADO (PEGADO)

La actividad de cortar con tijera ofrece un buen ejercicio de concentración, coordinación ojo-mano y el desarrollo de los pequeños músculos de la mano, asegúrese que las puntas de las tijeras sean redondeadas.

Se deberá enseñar a utilizar las tijeras a niños que no saben hacerlo. Deben mantener sus pulgares extendidos y utilizar las tijeras abriéndolas del todo y cerrándolas. Deben continuar esta acción en dos etapas hasta que logren mover las tijeras hacia delante. Aunque todo esto parece obvio, esta explicación básica es a menudo necesaria para algunos niños. Quizás usted debe ayudar a los niños a sostener el papel bien asegurado y en un ángulo apropiado para que pueda cortar más fácilmente. Progresivamente aprenderá a hacerlo por sí mismo.

El recorte y pegado son actividades por las cuales todos los niños se inclinan espontáneamente. Sin embargo, el correcto aprendizaje de estas técnicas depende de las oportunidades que se ofrezcan a los pequeños, para facilitarles un buen entrenamiento y posibilitar el desarrollo de estresas básicas.

A partir de los 4 años, aumenta considerablemente la maduración biológica, que permite la evolución de la motricidad y, particularmente, la utilización funcional de las manos. Por lo tanto, ésta es la edad más apropiada para que el niño se inicie en ejercitarse en este tipo de manualidades.

Finalidad

Las acciones que el niño realiza durante la ejecución de estos juegos educativos son complejas: el recortar significa, en cierto modo, volver a dibujar con las tijeras, el trazo de las líneas que aparecen en el papel y, en lo que se refiere al pegado, implica seleccionar las piezas cuyas formas corresponden a las diferentes partes de una figura guía y pegarlas cuidadosamente.

Todo eso NO constituye una simple actividad manual, SINO un ejercicio y esfuerzo intelectual, que culmina con la reconstrucción total de la imagen.

De estas actividades recreativas se derivan múltiples beneficios para el niño, porque favorecen:

- La práctica de la coordinación de los músculos grandes de los brazos, con los pequeños de las manos.
- La adquisición de un nivel adecuado de la capacidad de prensión, de la flexibilidad en la rotación de la muñeca, y la independencia en el movimiento de los dedos.
- En entrenamiento de la coordinación de los estímulos perceptivos visuales,

con las respuestas motrices ejecutadas con la manos o habilidad óculo-manual, imprescindible para el aprendizaje de la lectura y la escritura.

- La evolución del proceso de laterización dominante (predilección afirmada del lado derecho o izquierdo).

Las experiencias que surgen del recorte y pegado son ricas motivaciones para el desarrollo de la capacidad creadora y el sentido estético; habilidades que, en conjunto, contribuyen favorablemente a la formación artística de los niños y en consecuencia, a su educación integral.

Materiales

Para realizar las actividades de recorte y pegado, el niño deberá usar:

- Tijeras de tamaño adecuada su mano, de punta redondeada y de buen filo, para el recorte.
- Cualquier tipo de pegamento: goma líquida o en pasta, engrudo, cola sintética, etc.
- Un pincel de mango largo y pelo grueso, que facilite cubrir con el pegamento las superficies. Cuando un niño inicia su ejercitación podrá utilizar cualquier implemento familiar como las paletas de helado.
- Finalmente, con el fin de evitar que el niño golpee la mesa con el puño para conseguir que los papeles recortados se peguen, conviene proporcionarles un pedazo de tela limpia o una mota, para que al deslizarla sobre la superficie engomada se facilite la adhesión y se elimine el exceso de pegamento.

COLLAGE

El collage es una actividad que consiste en empastar o pegar objetos sobre un fondo para formar una pintura o diseño. Los fondos más frecuentemente utilizados son: papel, cartón, yute y madera. También es posible utilizar como fondo materiales no convencionales provenientes de múltiples fuentes; por ejemplo radiografías desechadas.

Al proporcionar a los niños una gran cantidad de objetos para empastar les ofrece muchas oportunidades de familiarizarse con diferentes texturas, colores y formas. Utilice su imaginación para encontrar materiales. Pueden utilizarse: plumas, arena, pasto, semillas, telas, cáscaras, etc. Las ventajas de esta actividad y su valor pedagógico podemos resumirlas en: adquisición de destreza manual, un incremento del desarrollo sensorial, la facilidad del trabajo en grupo, mayor libertad y creatividad en el empleo de colores, matices y texturas utilizando un medio de expresión diferente y lleno de posibilidades de interpretación.

La imaginación del niño sugerirá la composición que el maestro puede orientar eligiendo temas sencillos como: la familia, el campo, los animales, etc.

- Se podría decir que el collage es la técnica de “pintar” con papeles de colores, sobre una superficie a la cual se adhieren con pegante los distintos elementos de la composición.

Como los colores ya vienen dados en los papeles, es posible crear nuevos colores mediante la combinación de estos, por yuxtaposición de matices y de tonos. Esta actividad no es otra cosa que “componer superficies coloreadas y organizar las manchas de color”.

Los papeles a emplear pueden ser de distinto tipo:

- Papel periódico

- Papel de los impresos de las revistas
- Papel celofán de colores
- Papel seda de colores
- Papel de deshecho: envolturas, etiquetas de artículos.

Para el recorte de las formas se pueden emplear tijeras pero también se pueden trozar y rasgar con los dedos, recursos que da a las formas mayor plasticidad quitándolas la dureza de las recortadas, obteniendo así mayor textura.

PINTURA

Pueden realizarse pinturas con diferentes instrumentos sobre una gran variedad de fondos con colores caseros o adquiridos en el comercio.

PINTURA CON PINCEL

Pinceles de mango largo y anchos son generalmente los más fáciles de controlar por los niños pequeños. Su coordinación no está todavía lo suficientemente desarrollada como para permitirles manipular pinceles pequeños con comodidad.

- Pueden fabricarse pinceles con: plumas de aves, hojas de helechos, palos, sigses, etc.

El papel para la pintura con pincel debe ser de un tamaño lo suficientemente grande como para que los niños puedan aplicar pinceladas amplias. Coloque el papel en un caballete o bien tendido sobre una mesa, el piso o la tierra. Cualquiera fuese el lugar proteja el área de pintura con papeles o telas plásticas. Si la actividad tiene lugar fuera del aula se deben adoptar menos precauciones.

Elija un área tranquila para pintar, que posea luz adecuada y éste alejada del centro de actividad bulliciosa. El área deberá organizarse de modo que le niño pueda ser independiente en su trabajo, hasta el punto de permitírsele levantar su obra terminada sin ayuda y colocarla en el lugar asignado para que se seque.

Todo el que pinte deberá llevar un delantal o camisa para proteger su ropa. El niño estará más dispuesto a vestir la ropa protectora si se la cuelga cerca del área de pintura. Para asegurarse que el exceso de pintura se vuelque en el recipiente y no en los zapatos o en el piso, enseñe al niño cómo enjuagar su pincel en el borde interno de los recipientes de pintura. Mantenga siempre cerca un trapo húmedo o una esponja, en el caso de derramarse.

Los niños se complacerán en pintar con el espectro completo de colores inclusive antes de conocer el nombre de los mismos. Cuando comience a enseñarles los conceptos de colores introduzca un color por vez- y nunca más de uno en el curso de un mismo día. Comience con los tres colores primarios- ROJO – AZUL – AMARILLO. Más tarde agregue NEGRO Y BLANCO. Cada uno de los diferentes colores deberá poseer sus propios pinceles, de manera que los colores no se enturbien o mezclen. Explique a los niños que el “pincel de rojo” debe quedar en el recipiente de pintura ROJA, el “pincel de azul” en el recipiente de pintura AZUL, etc. Cuando conozcan los colores básicos, los niños pueden experimentar la mezcla de colores.

Cuando pintan, se debe elogiar a los niños por sus logros, inclusive a los niños más pequeños. Aliento y una actitud positiva puede otorgar a los niños un fuerte ímpetu para obtener logros tanto en pintura como en otras actividades. Cuando un niño finalice una pintura escriba su nombre (o deje que él mismo lo haga si puede escribir o grabar). Si también agrega la fecha, podrá ser interesante para usted y los padres observar retrospectivamente el trabajo del niño y determinar los cambios y desarrollos que tuvieron lugar con el tiempo.

TIPOS DE PINTURA

La más común es la pintura acuarela o témpera que se compra en el comercio y se vende líquida o en polvo. Generalmente se debe agregar una pequeña cantidad de agua a la pintura. Para que la pintura no se derrame y se mantenga fluida, sustituye el agua por líquido de almidón.

Si la pintura es cara, adquiera una pequeña cantidad. (Preferentemente de olores primarios) como base para fabricar sus propias pinturas. También puede utilizarse colorantes de comida.

PINTURAS CASERAS

Podemos fabricar varios tipos de pinturas en casa como:

- Pintura con almidón líquido y colorantes vegetales.
- Pintura con almidón (engrudo) y tierras de colores
- Pintura con jabón en polvo y anilinas naturales
- Pintura con pegamento blanco y anilinas o temperas.

Pueden fabricarse COLORES a partir de fuentes naturales: de fresas aplastadas y hojas, flores, raíces y cortezas. Cuando estos materiales se hierven, los colores se fortalecen, se acentúan y se enriquecen.

PINTURA POR ROCIADO (Pluviometría)

Haga que los niños coloquen pasto, hojas, modelos en cartón o papel. Si sumergen un viejo cepillo de dientes o un puñado de vegetales en pintura, puede entonces sostenerse un pequeño cedazo sobre el papel y frontar el cepillo a través

del tamiz. De esa manera la pintura se rociará sobre el papel. Cuando los niños muevan los objetos colocados originalmente, podrán observar el diseño que resulta. Si no se puede obtener tamiz, se puede realizar la actividad utilizando el lado plano de un peine o pasando el dedo a través de la base de un cepillo.

PINTURA CON ESPONJA

Corte esponjas en trozos fáciles de aprehender. Existen diferentes maneras de uso por parte de los niños:

- Sumergir una esponja en un recipiente plano de pintura y posteriormente pasar o retorcer la esponja sobre un trozo de papel.
- “Pintar un lado de la esponja con un cepillo; luego utilizar este lado pintado para imprimir diseños”
- Humedecer papel y estirarlo sobre una mesa; verter pequeños charcos de pintura con un palo o cepillo; absorber los charcos con una variedad de esponjas. Perdurará un diseño interesante.

PINTURA CON HILO

Tomar un hilo (lana) de alrededor 35cm de largo. Sumergirlo en pintura y aplicarlo sobre un papel en diferentes direcciones.

PINTURA CON SORBETE

Vierta pequeños charcos de pintura sobre el papel. Sople a través de la caña o sorbete y observe como se mueve la pintura y se derrama sobre el papel. Haga esto en diferentes direcciones para crear modelos atractivos.

GRABADOS O SELLITOS

Muchos materiales de su medio ambiente pueden utilizarse para grabados: tapas de botellas, los dientes de un tenedor, pequeños cubos de madera, carretes de hilos vacíos. También puede utilizar legumbres, papas, zanahorias y otros, sobre los cuales se puede tallar varios diseños.

PINTURA CON DEDOS

La pintura con dedos es una buena manera para que el niño exprese sus sentimientos íntimos. Es un medio de expresión “seguro” y que puede borrar fácilmente todo lo que haga, sin dejar trazos que pueda ver otra persona. Por esta razón la pintura con dedos se utiliza a menudo con niños problemáticos, aunque todos los niños encuentran que se trata de una actividad deleitosa.

Ya que la pintura con dedos es una actividad que anuncia, los niños deberán vestir delantales resistentes al agua y enrollar sus mangas. Necesitará varios recipientes con agua, una toalla o esponja para limpiar. Cubra las mesas con papel o tela plástica. Si las mesas son de fórmica o de otro material lavable, los niños pueden pintar con los dedos directamente sobre la mesa.

Coloque unas pocas cucharitas de pintura de dedos sobre la mesa (o papel) frente a cada niño. Este deberá mezclar los colores con sus dedos, o sus manos, o de la manera que prefiera. (Un niño que tema ensayar la pintura con sus dedos puede comenzar utilizando un pequeño palito o rama). A medida que el niño distribuya la pintura puede crear y borrar tantos cuadros como desee. Cuando se crea un diseño y se decide conservarlo, el niño puede “obtener una impresión” coloque un trozo de papel sobre la superficie pintada, y luego retírelo.

Un niño puede trabajar durante un largo período de tiempo sobre una pintura hecha con dedos, modificándola en forma completa varias veces ya que disfruta de la sensación que este medio le proporciona.

Cuando por fin está satisfecho, puede dejar que esta pintura se seque y comenzar otra. Como ocurre con otras formas de aprendizaje en esta etapa, el niño está interesado en aprender cómo hacer las cosas, es decir en el PROCESO, que el producto final. Esta es la razón por la cual “destruye” alegremente sus diseños una y otra vez con un movimiento de la mano. Es una etapa de EXPERIMENTACIÓN.

La pintura para dedos es un tipo especial de pintura que puede adquirirse o fabricarse como; engrudo de colores, jabón de colores, etc.

PINTURA CON PINCEL

La pintura es una técnica muy agradable para los niños, su práctica se lo hace con elementos formales o informales.

Cuando se trabaja con elementos formales (pincel) en la primera etapa de experimentación debemos procurar que el niño use el pincel en diferentes formas y además juegue con el papel en el área de expresión corporal. Se debe procurar el niño pinte sobre materiales de diferentes consistencias, como: cartulina, papel, materiales de deshecho. En esta técnica es importante combinar la pintura con la labor Tridimensional (Trabajos artísticos).

Es importante no olvidar dos actividades fundamentales:

1. Rellenar varias formas
2. Delinear figuras.

Se debe propiciar al niño que pinte en diferentes posiciones en el espacio y que no siempre lo realice solo, sino en equipos con actividades de juego. Ejemplos: Formar equipos y ponerles en círculo, ordenar que dibujen entre todos.

MATERIAL - Pincel (más bien brocha de cerda gruesa N° 18)

- Pinturas, anilinas, tierras, témperas.

TIEMPO Dos o tres veces por semana, después de haber trabajado con tizas, crayones, hortalizas, etc.

ACTIVIDADES

1. Usa el pincel libremente
2. Desliza el pincel por toda la hoja
3. Pinta con el pincel apoyando la mano
4. Delinea con el pincel una fig. presentada
5. Dibuja una fig. grande y píntala
6. Pintar con el pincel fig. geométricas en diferentes tamaños.
7. Presentar una hoja con fig. geométricas ordenadas en tres tamaños ordenar.
Delineen las figuras.
8. Laberintos. (Seguir un orden secuencial)
9. Pinta la escena de un cuento.

ACTIVIDADES GRAFO – PLÁSTICAS

CONCEPTO Pintar y graficar significa plasmar de manera definitiva trazos o espacios de color utilizando crayones, lápices útiles

de estampado, etc.

OBJETIVOS

- Favorecer la creatividad
- Favorecer la sensibilidad de la mano
- Estimular la prensión y disociación digital
- favorecer la comprensión del espacio gráfico total y parcial).

MATERIALES

- Los materiales pueden ser informales y formales:

INFORMALES. Son aquellos que son usados par pintar pero que han sido creados con otro objetivo. Ejemplo: plasticota, esponjas, etc.

FORMALES.- Son los materiales creados para pintar y graficar como pinceles, témperas, crayolas, pinturas, anilinas, tierras, masas de dactilopintura, tizas, lápices de carpintero N° 2 y de colores.

TIEMPO

De tres a cuarto veces por semana en sesiones de 15 a 20 minutos.

Se debe dar inicio después del período de adaptación.

DÁCTILO PINTURA

CONCEPTO

Consiste en extender o expandir materiales, colorantes líquidos o coloidales en un espacio plano (papel grueso, cartulina o cartón) utilizando directamente la mano y los dedos en forma total o segmentaría.

OBJETIVOS

La dactilopintura le permite al niño:

1. Expresar libre y creativamente mediante su cuerpo, dejando una huella duradera y que se la pueda apreciar.
2. Satisfacer necesidades psicológicas: Sensación de protección, satisfacción, caricia, etc.
3. manejar con libertad materiales que entren en contacto directo con su cuerpo.
4. Pasar gradualmente del volumen o tridimensión a la superficie o bidimensión.
5. Alcanzar la coordinación viso – motora, se refiere a la coordinación ojo – mano.
6. Ejercitar la disociación digital.
7. Integrar la acción de la mano en forma global y segmentaría al espacio gráfico del papel.

MATERIALES

- Papel grueso, preferible de empaque.
- Cartulina, cartón o papel bond de 120gr.
- El tamaño del papel debe ser graduado empleando primero tamaños grandes (pliegos) y luego reduciendo hasta tamaño oficio o INEN.

CONDICIONES DEL MATERIAL PARA DÁCTILO PINTURA

1. RESISTENCIA

Se refiere a la fluidez del material que permite al niño utilizar y trabajar con libertad y control.

2. PLASTICIDAD

Se refiere a la capacidad de transformación, de la forma que debe el material, para deslizarse en una superficie para formar algo.

3. TEMPERATURA

Es el grado de calor que posee el material, no es frío ni caliente a fin de que lo pueda movilizar con satisfacción. Se trabaja con los colores primarios blanco, negro y los demás colores lo descubrirán por la mezcla.

PERIODO. Con los niños de 5 a 6 años se trabaja de tres a cuatro veces por semana y en secciones máximo de 20 minutos. Cuando el niño ha tenido experiencias anteriores es necesario darle la oportunidad de trabajar libremente y descubrir posibilidades de la técnica.

ACTIVIDADES DE DÁCTILO PINTURA

Las actividades son: libres, dirigidas y semidirigidas, es necesario respetar el orden y no hacerlas simultáneamente. Se pueden iniciar con actividades semidirigidas cuando el niño ha tenido experiencias anteriores. Se debe trabajar en el piso, en la pared, en caballetes. Es importante que el niño descubra otras dimensiones.

1. ACTIVIDADES LIBRES

Puede realizarse en el primer mes, el maestro entrega el material y da una orden interrogativa **¿Quién puede?**.

2. ACTIVIDADES SEMIDIRIGIDAS

- Partir del segundo mes tiende a aumentar el grado de creatividad.
- El maestro dirige través de la palabra: ¿Quién puede? Y a la vez estimula.

FORMAS, DIRECCIÓN DE LA MAESTRA

- a) retomar los verbos tratando de asegurar su comprensión, golpear y sus posibilidades de estirar, aplastar, etc.
- b) Acciones desconocidas.- Sacando el maestro la idea de preconceptos por medio de dos maneras.
 - Desprendiendo de ellos su experiencia al concepto.
 - Empleando títeres que es el mejor método para introducir términos nuevos.

c) El control de la mano, con ejercicios a través del ritmo acoplar un movimiento o una orden sonora, con el frasco o música instrumental (músicas contrastantes) y música cantada por el maestro.

d) Hablar en frases. Ejemplos:

- Marco pide un arco

- María para fría

Estos son ejemplos de frases mágicas que ejecutan los niños con la música.

3. ETAPA DIRIGIDA

a) Es la etapa de presión motriz.

Ponerse el guante en las dos manos, espacio total.

- Pinta las hojas de todas maneras con las dos manos

- Pinta la hoja con el dorso de las manos

- Pinta con la mano abierta

- Pinta con la mano cerrada

b) Con la mano predominante, espacios restringidos.

- Estampar con la mano abierta

- Estampar con la mano cerrada

- Estampar con el dorso de la mano
- Estampar con el anverso de la mano.
- Estampar con el canto de la mano
- Estampar con los nudillos
- Estampa con la palma de la mano
- Pinta con los dedos de la mano.
- Pinta con las puntas de los dedos
- Pinta con los bordes de la mano
- Estampa con las yemas
- Pinta con las uñas
- Pinta con las partes duras
- Pinta con las partes blandas
- Pinta con las partes que se doblan.

c) Disociación digital

- Con la mano predominante realizar ejercicios de movimientos separados, con los dedos cuando van de ida y vuelta. Juego de los dedos.

d) Pinta con el dedo índice por todas partes. Ordenes de comprensión PON o HAZ.

- Tres cruces en la parte superior de la hoja
- Una línea en la mitad
- Una raya en las esquinas de las hojas
- Un camino de una punta a otra
- Laberinto son de doble y una línea. Se busca siempre motivos de interés.

Ejemplo.

El niño va a la casa. Señala el camino.

e) El Cuento.- Tiene doble significado:

- Hacer dibujar al niño lo que más le guste del cuento.
- Dividir el cuento en tres escenas para que empiece a dibujar de izquierda a derecha.

SUGERENCIAS

- La cubeta o recipiente debe ser plástica y fácil de lavar.
- En ocasiones libres la dactilopintura se puede hacer en grupos de tres o más niños y en papeles largos de tipo mural (pliegos o fundas de cemento o azúcar)

FORMULAS DE MASAS

Mezclar ingredientes como harina, almidón, color, poner agua hirviendo, agregar los líquidos con el vinagre, limón o pintura, lograr una mezcla uniforme de acuerdo a las necesidades sea para el modelado o dactilopintura.

1. FORMULA DE ALMIDÓN

- Cuatro tazas de harina
- Dos tazas de almidón
- Tres tazas de agua fría
- Una porción de color
- Vinagre y limón

PREPARACIÓN

Mezclar los ingredientes secos (harina, almidón y color) unir con los ingredientes líquidos y formar la masa.

2. FORMULA DE ASERRÍN

- Dos tazas de aserrín
- Dos tazas de agua hirviendo
- Cuatro cucharadas de vinagre o limón
- Cuatro porciones de color
- Sal

PREPARACIÓN

Igual que el anterior

3. FORMULA EN ENGRUDO

Hacer engrudo (harina, almidón o maicena). Poner en el engrudo dos cucharadas de vinagre o limón y una porción de color.

4. FORMULA DE DETERGENTE

- Dos tazas de detergente
- Una taza de harina
- Media taza de almidón
- Media taza de sal fina
- Una y media taza de agua caliente
- Una taza de agua fría
- Dos porciones de color

PREPARACIÓN

Igual que la primera fórmula

5. FORMULA DE PLASTICOLA

- Una taza de plasticota

- Una porción de color

PREPARACIÓN

Poner la porción de color en un recipiente seco, luego agregarle agua hirviendo. Poner lo anteriormente preparado en la goma y mezcle.

NOTA: Para todas las fórmulas se necesitan mezclar primero todos los ingredientes secos y luego los líquidos.

ESTAMPADO Y SELLADO

- Es otra técnica de la II ETAPA, utilizando materiales informales.

CONCEPTO. Estampar es apoyar una superficie cualquiera que esté pintada, presionar y levantar una vez en el lugar.

OBJETIVO. Ayudar al control inhibitorio de la mano y de los dedos.

MATERIALES. (Hortalizas, hojas, ramas, llaves, cucharas, esponjas, monedas, frutas, etc.).

TIEMPO. Esta técnica comienza con el área del estampado y de la dactilopintura.

ACTIVIDADES

1. Estampar con todos los materiales
2. Dibuja una manzana grande y rellena de color
3. Dibuja una pera pequeña y rellena

4. Estampa hojas de diferentes tamaños
5. Estampa laberintos (en forma secuencial)

CONSIDERACIONES GENERALES

- Es la técnica llamada (sucia), exige trabajar en grupos pequeños y en un lugar que no necesite mucho cuidado.
- Si se trabaja en el aula las masas se deberán poner en U o también se puede trabajar en el piso con limitaciones.
- Cuando la técnica lo permita con mano alzada y apoyada.
- Partir siempre del espacio total al parcial (de un pliego. A la hoja tamaño oficio).
- En casos que se pueda no Dar al niño patrones ya elaborados, basta dar órdenes como: Dibuja un árbol lo más grande que puedas, rellénalo.
- Utilizar distintas formas en el espacio (sentados, acostados, de pie, etc.).
- Cuando se utiliza sorbetes, pomos, ramitas, se puede dar de 4 a 5 técnicas a la vez en la etapa libre.

ACTIVIDADES.- Las actividades se realizan en dos etapas:

I ETAPA

Esta etapa tiene dos características:

- A. Se comienza a trabajar con elementos en los que se ocupe toda la mano

como: pomos, sorbetes, hilos, lanas, telas, ramas, hojas, hortalizas, elementos cotidianos (llaves, tenedores, cucharas).

- B. Se usan estos materiales porque ofrecen diferentes dificultades y consistencias. Las órdenes deben ser de tipo verbal.

En esta etapa están:

- Dibujos ciegos.
- Estampado

- Plantillado

- Experiencia con tizas y crayones

- Pintura con pincel

II ETAPA

1º Dibujos Ciegos

- En cartulina blanca, con crayón blanco y anilinas en color oscuro hacer el dibujo con la crayola y poner la anilina con un pincel.
- En cartulina negra, dibujar con crayón negro y poner encima agua de cloro.
- En papel cometa de color oscuro, pintar con cloro diluido.
- En una cartulina, pintar con jugo de limón y luego pasar la plancha.
- Estarcido en una cartulina rayar crayolas de todo color, poner talco

encima y luego tinta china o (témperas o negro al agua), dibujar con clavos sin punta.

- Raspadura de crayón y plancha caliente.
- Con papel carbón usado sobre una hoja de papel.
- Dibujar con un esfero sin tinta.

BIBLIOGRAFÍA

- Kawister, M. "Expresión gráfico-plástica, para su análisis y evaluación. Bs. As. (1980)
- Lowenfeld. F. "Desarrollo de la capacidad creadora". Edit. Kapelusz. (1961)
- <http://www.geocities.com/bibliografias/plastica.htm>
- mx.geocities.com/ave_great/.../plasticamente.htm
- www.educacioninicial.com/ei/areas/plastica/tecnicas/index.asp
- html.rincondelvago.com/desarrollo-de-la-expresion-plastica-y-su-didactica_1.html
- <http://padrespuertocrianza.blogspot.com/2009/05/tecnica-grafoplastica.html>
- www.educarjuntos.com.ar/documents/Tecnicasgrafoplasticas.doc
- www.eljardinonline.com.ar/actividadesgrafoplasticas.htm

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CUESTIONARIO A DOCENTES

OBJETIVO. Recolectar información para determinar como incide las actividades grafo plásticas en el desarrollo creativo de l@s niñ@s del jardín de infantes Senderitos de Luz.

INDICACIONES. *Conteste con sinceridad el siguiente cuestionario el mismo que servirá para investigar un aspecto importante de esta institución educativa, Ponga una X en donde corresponda según su criterio.*

1. ¿Conoce usted si la aplicación de las técnicas grafo plásticas desarrolla destrezas cognitivas, afectivas y motoras en los escolares?

SI () NO ()

2. ¿Utiliza usted técnicas grafo plásticas en el proceso enseñanza aprendizaje de l@s niñ@s?

SIEMPRE () CASI SIEMPRE () RARA VEZ ()

3. ¿Considera usted que la utilización de las técnicas grafo plásticas en las clases desarrolla el pensamiento de niñ@?

SI () NO ()

4. ¿Cree usted que la aplicación de las técnicas grafo plásticas ayudan a mejorar la conducta en el niñ@?

SI () NO ()

5. ¿Usted aplica las técnicas grafo plásticas en el tratamiento de los bloques del currículo del 1er año de educación básica?

SIEMPRE () CASI SIEMPRE () RARA VEZ ()

6. ¿Cree usted que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de los niños?

SI () NO ()

7. ¿Considera usted que el desarrollo de destrezas motrices aportan para alcanzar la creatividad de niños?

SI () NO ()

8. ¿Realiza usted actividades grafomotorias únicamente para tener al niño ocupado o con algún objetivo educativo?

SIEMPRE () CASI SIEMPRE () RARA VEZ ()

9. ¿Apoya usted al niño que es original en la realización de su trabajo?

SIEMPRE () CASI SIEMPRE () RARA VEZ ()

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

IMÁGENES SOBRE GRAFO PLÁSTICA

Dibujos Dáctilo Pintura



