

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

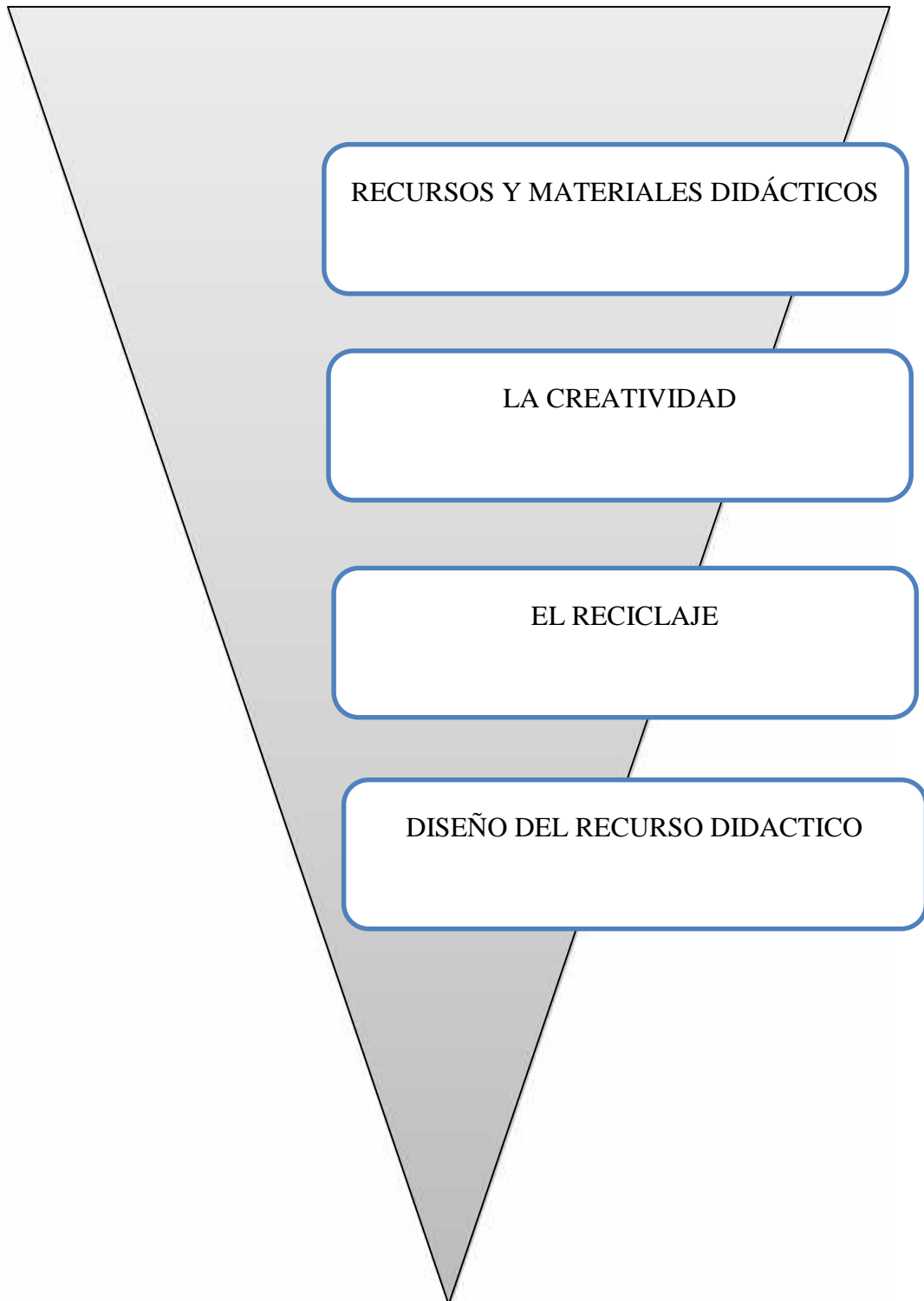
De acuerdo a lo expuesto por la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI, 2010: Internet) manifiestan que actualmente maneja diversos programas a nivel internacional, en los que se destaca el desarrollo de habilidades y creatividad para la elaboración y uso de materiales y juguetes, usando material reciclable. Dichos programas involucran a los padres de familia, profesores y a la comunidad como tal; a continuación se nombran algunos de ellos:

- Mi familia y yo
- Papá, Mamá y yo
- La alegría de jugar
- La marcha de los juguetes

Adicionalmente, también se han desarrollado varias propuestas en las que se usan recursos didácticos realizados con material reciclado para la concienciación del cuidado del medio ambiente. Entre dichos proyectos se destaca el siguiente:

- El reciclaje como instrumento para la concientización de la conservación del ambiente, en el preescolar “Mi casita de colores”.

1.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.2.1. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Según, La Revista Digital Investigación y Educación, Número 26, Volumen III (2006: Internet) en su trabajo, denominan medios o recursos didácticos *“a todos aquellos instrumentos que, por una parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar y, por otra, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje”*

Los recursos didácticos son los medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta; abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, etc., que van desde la pizarra y el marcador hasta los videos y el uso de Internet.

Por otra parte, los materiales didácticos pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los materiales didácticos facilitan la enseñanza y el aprendizaje; básicamente, son usados para respaldar el desarrollo de niños, en aspectos como: pensamiento, lenguaje oral y escrito, socialización, entre otros.

1.2.1.1. Importancia

La importancia que tienen los recursos y materiales didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental, ya que estos incentivan el interés del alumno. Además, el uso de material didáctico aproxima al alumno a la realidad, brindándole la oportunidad de conocer nuevas experiencias y de participar en un proceso de preparación constante.

El contacto con estos recursos es la forma más adecuada para aprender, ya que es el mejor proceso para la comprensión de diversas situaciones. Es así que, el material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor manera posible, logrando una mejor comprensión por parte del alumno.

Para este caso en particular, que involucra a niños de 4 a 7 años, otro aspecto que toma relevancia, en cuanto a materiales didácticos se refiere, es el desarrollo motoriz y social que dichos recursos aportan en el desarrollo del alumno.

1.2.1.2. Características

Los recursos o materiales didácticos deben:

1. Ser seguros.
2. Ser resistentes y duraderos.
3. Ser de fácil manejo.
4. Poder utilizarse con finalidad pedagógica (las instrucciones son fundamentales así como la regulación de su uso adecuado a la edad indicada).
5. Ser atractivos
6. Ser polivalentes.
7. Facilitar la experimentación y la exploración.

1.2.1.3. Funciones

Las principales funciones que los materiales didácticos cumplen, son las siguientes:

- Proporcionan información al alumno.
- Guían los aprendizajes, ya que ayudan a organizar la información que se desea transmitir, de esta manera ofrecer al alumno nuevos conocimientos.
- Ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas.
- Los recursos didácticos despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.

- Los recursos didácticos permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente suelen contener una serie de cuestiones sobre las que se quiere que el alumno reflexione.
- Proporcionan un entorno para la expresión del alumno y así lograr una interacción entre él y el docente.

1.2.1.4. Clasificación

Existen diversas clasificaciones como autores existen. Algunos de estos diferencian tanto los tipos los recursos, como los materiales didácticos existentes.

En los siguientes gráficos se presentan las clasificaciones respectivas.

Gráfico N° 1: Clasificación de los recursos didácticos.



Fuente: Universidad de Castilla, Ricardo Fernández (2011). Clasificación de medios didácticos y nuevas tecnologías

Gráfico N°1. 1 Clasificación de los recursos didácticos.



Fuente: Universidad de Castilla, Ricardo Fernández (2011). Clasificación de medios didácticos y nuevas tecnologías.

1.2.1.5 CREATIVIDAD

1.2.1.6 Definición

El autor Boden, Margaret A. en su Libro “La mente creativa, Mitos y mecanismos” (1991: pág. 15) precisa: *“La creatividad, denominada también ingenio, inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales”*

Esta capacidad es realmente muy importante en el proceso enseñanza aprendizaje ya se considera que la creatividad como la habilidad para solucionar problemas de múltiples formas y se desarrolla desde edades muy tempranas.

1.2.1.7 Importancia

La importancia de la creatividad radica en que ayuda a los niños a encarar sus sentimientos, activa su inteligencia y les permite reconocerse como seres únicos. Es así que, aplicando igualmente una buena dosis de creatividad, se espera potenciar la educación de niños (en este caso de 4 a 7 años) de una manera novedosa, apoyándose en el uso de recursos didácticos con material reciclado.

1.2.1.8 Características

Es importante distinguir entre las características o factores que condicionan una persona creativa vs. Las características de la creatividad como tal.

Persona Creativa

- Sensibilidad
- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Capacidad de redefinición
- Capacidad de abstracción
- Capacidad de síntesis

Creatividad

- Fluidez

- Flexibilidad
- Originalidad
- Elaboración
- Redefinición
- Análisis
- Síntesis
- Sensibilidad ante los problemas
- Facultad de Evaluación
- Memoria
- Motivación

1.2.1.9 Problemática

Ante la no existencia de recursos didácticos en la Fundación Construyamos un Sueño, los niños que acuden a dicha institución para beneficiarse de educación gratuita no desarrollan adecuadamente su intelecto, además debido a que son niños de bajos recursos económicos, no pueden acceder a los materiales necesarios para su efectivo desempeño estudiantil.

Por esta razón, este proyecto aportará con instrumentos educativos que utilicen material reciclado, los cuales permitirán la fácil enseñanza de conocimientos básicos en el área educacional de cada uno de los beneficiarios.

Logrando de esta manera exponer la creatividad, a un bajo costo, tanto en el diseñador del material a proponer como en los alumnos y profesores, quienes utilizarán dichos recursos didácticos.

1.2.2. RECICLAJE

1.2.2.1. Definición

En términos generales, de acuerdo a lo expuesto en Biodegradable, ¿Qué es reciclar? (2012: Internet), reciclar es el proceso mediante el cual productos de desecho son nuevamente utilizados. Sin embargo, la recolección es sólo el principio del proceso de reciclaje. Una definición bastante acertada indica que reciclar es cualquier proceso donde materiales de desperdicio son recolectados y transformados en nuevos materiales que pueden ser utilizados o vendidos como nuevos productos o materias primas.

1.2.2.2. Las 3Rs

La regla de las tres erres de la ecología (3Rs), es una propuesta sobre hábitos de consumo difundida por la organización ecologista Greenpeace, que pretende desarrollar hábitos responsables de consumo e involucra tres tipos de acciones: reducir, reutilizar, reciclar.

Gráfico N°1.2: Las 3Rs.



Elaborado por: Paúl Montaluisa.

1.2.2.3. Objetivos

Básicamente los objetivos del reciclaje de acuerdo al estudio de Biodegradable (2012: Internet). ¿Qué es reciclar? Son los siguientes:

- Conservación o ahorro de energía.
- Conservación o ahorro de recursos naturales.
- Disminución del volumen de residuos que hay que eliminar.
- Protección del medio ambiente.

1.2.2.4. Importancia

Según Biodegradable, ¿Qué es reciclar?, (2012: Internet) manifiesta: El reciclaje ayuda a reducir al mínimo el gasto de los recursos limitados del planeta. Sin embargo, hay otros factores varios que hacen del reciclaje un proceso muy importante y significativo. Una de las grandes cosas sobre el reciclaje es el proceso que ayuda a minimizar la presencia de residuos. Debido a que elementos tales como vidrio, papel y diferentes tipos de plásticos están siendo reutilizados para crear nuevos productos, que no terminan ocupando espacio en un relleno sanitario. Además, el reciclaje es bueno para el medio ambiente en términos de

aliviar la demanda de los limitados recursos, lo que permite reducir el costo de producir productos de manera significativa. La importancia del reciclaje se extiende también en mantener un sano equilibrio en la ecología del planeta. Al no tener la explotación de las materias primas con el fin de seguir produciendo el mismo volumen de productos, hay menos daño al ecosistema.

1.2.2.5. Materiales

Casi cualquier cosa puede ser reciclada, a continuación se enlistan los principales materiales reciclados:

- Caucho (principalmente llantas)
- Elementos electrónicos y electrodomésticos (aparatos o partes)
- Madera
- Metal
- Papel
- Plástico
- Tela (fibras)
- Vidrio

1.2.3. DISEÑO DEL RECURSO DIDÁCTICO

1.2.3.1. Elementos del diseño

Tomando como referencia a El Rehilete en su publicación “Elementos formales del Diseño” (2008), manifiesta: *“Un diseñador, sin importar su rama, puede realizar diseños sin conocimiento alguno sobre la materia, ya sea por gusto personal o por su sensibilidad a la creación visual (talento) sin embargo conocer de estos principios le hará ser un mejor diseñador”*.

En general se distinguen cuatro grupos de elementos:

- **Elementos Conceptuales:** Son aquellos que están presentes en el diseño, pero que no son visibles a la vista. Se dividen en: Punto, Línea, Plano y Volumen.
- **Elementos Visuales:** Por ejemplo cuando se dibuja una figura en el papel, esa figura está formada por líneas visibles, las cuales no solo tienen un largo, sino que un ancho, un color y claro una textura (definida por los materiales utilizados). Los elementos visuales son: Forma, Medida, Color, Textura.
- **Elementos de Relación:** Se refieren a la ubicación y a la interrelación de las formas en un diseño. Estos elementos se refieren a: Dirección, Posición, Espacio, Gravedad.
- **Elementos Prácticos:** Los elementos prácticos van más allá del diseño en sí y como es de esperar son conceptos abstractos. Los elementos prácticos incluyen: Representación, Significado, Función.

1.2.3.2. Criterios de Selección del diseño

Citando a Corrales P. María Isabel y Sierras G. Milagros en su libro “Diseño de medios y recursos didácticos Docencia e investigación” (2002: pág. 34) señala: *“La correcta selección de los diferentes recursos va a condicionar la eficacia del proceso de enseñanza”*. Con el fin de diseñar recursos o materiales didácticos adecuados, se deben considerar los siguientes criterios de selección:

- **Grupo:** A la hora de seleccionar un recurso didáctico, es imprescindible controlar la homogeneidad o heterogeneidad del grupo, es decir, el número de miembros, edad, sexo, etc.
- **Presupuesto:** Se debe analizar el presupuesto económico y equipamiento del que se dispone.

- **Tiempo:** En el proceso de enseñanza-aprendizaje, se debemos analizar los objetivos que se pretende conseguir. Para ello, se deben emplear aquellos recursos que se consideren de mayor utilidad; por tanto, es imprescindible valorar el tiempo del que se dispone para su uso y el requerido para su elaboración.
- **Características del recurso:** Se debe seleccionar un recurso, teniendo en cuenta una serie de factores: Contenidos o información que pretende transmitir, espacio del aula, exigencias requiere su uso (electricidad, oscuridad, etc.).
- **Conocimientos y habilidades:** Conocimiento del funcionamiento y uso del recurso. Habilidades y destrezas que hay que dominar.
- **Perspectiva de género:** Contemplar la perspectiva de género y ver que carezcan de elementos discriminatorios.

CAPÍTULO II:

2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DEL LUGAR INSTITUCIÓN OBJETO DE ESTUDIO

Gráfico N° 1.4: Fundación Construyamos un Sueño (FCS).



Fuente: Fundación Construyamos un Sueño. Bienvenidos

El 17 de abril del 2005 nace la Fundación Construyamos un Sueño, según el acuerdo ministerial N° 0035-05, con el afán de construir procesos en beneficio de todos aquellos que piensen y sientan la necesidad de trabajar y mejorar sus condiciones de vida.

Actualmente se ubica en la Av. Tarqui y Sánchez de Orellana en el cantón Latacunga, provincia Cotopaxi y trabaja con proyectos de desarrollo social en beneficio de los grupos menos favorecidos de la sociedad; está al servicio de niños y niñas, personas con discapacidad, ancianos, entre otros. Es una organización sin fines de lucro y absolutamente ajena a cualquier actividad política y religiosa. El objetivo social de la fundación es planificar, ejecutar y evaluar propuestas de desarrollo humano, fomentando la coparticipación de todos los actores sociales, como eje viabilizador del desarrollo de los sectores urbano y rural.

Misión.-“Somos una organización social que esté al servicio de las personas y la comunidad, potencializando sus destrezas, para que sean orientadas a satisfacer sus propias necesidades básicas”.

Visión.-“Ser una organización consolidada que contribuya a mejorar las condiciones de vida de las familias campesinas del sector rural de Cotopaxi a través de la formulación de propuestas en el área de salud, seguridad alimentaria, educación y generación de ingresos, comprometiendo a actores y sectores”.

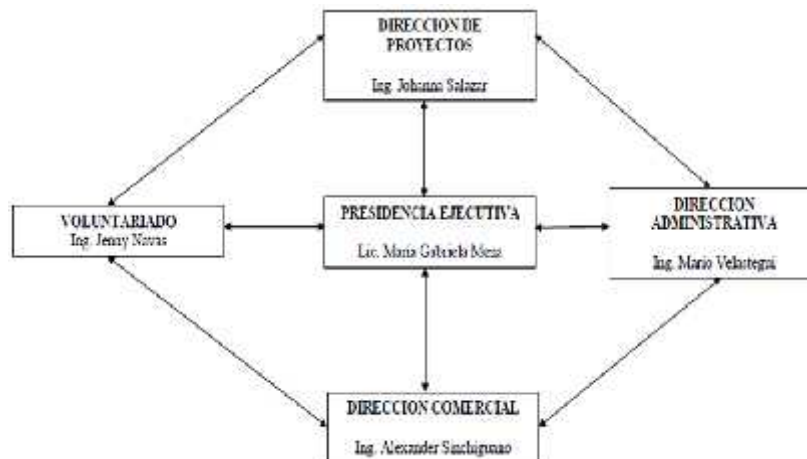
Objetivos:

- Planificar, ejecutar y evaluar propuestas de desarrollo humano, fomentando la coparticipación de todos los actores sociales, como eje viabilizador del desarrollo de los sectores urbano y rural
- Investigar y analizar herramientas saludables que permitan maneras de vivir más sanas.
- Concienciar a las familias de la importancia de la transformación de comportamientos, actitudes, valores y prácticas que nos lleven a mejorar nuestra salud y la de los demás, tanto psicológica, biológica y

espiritualmente; factores que incidirán en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la calidad de vida y bienestar de la comunidad.

- Educar a los pobladores del sector urbano y rural mediante un proceso social permanente que permita la construcción del conocimiento y así fomentar la reflexión y el análisis para promover y fortalecer la toma de decisiones con respecto a su calidad de vida.
- Contribuir en el proceso de educación de niños y niñas de los quintiles 1 y 2 de pobreza, mediante propuestas y proyectos que permitan lograr su desarrollo integral potencializando; sus destrezas y habilidades como una estrategia importante para mejorar su calidad de vida y por ende la de sus familias.
- Negociar alianzas estratégicas con las principales instancias de gobierno local y seccional para que brinden mayores oportunidades a los pobladores para vivir en un ambiente físico y social saludable en su casa, trabajo, escuela y comunidad en general.

Gráfico N° 1.5: Organigrama FCS.



Fuente: Fundación Construyamos un Sueño. Organigrama.

Proyectos:

- “DISMINUCIÓN DE LA CONTAMINACIÓN Y LA POBREZA EN LA PARROQUIA LA VICTORIA CON LA IMPLEMENTACIÓN DE PROCESOS PRODUCTIVOS AMIGABLES AL SER HUMANO Y LA NATURALEZA”: Este proyecto fue de tipo artesanal, el mismo que beneficio directamente a 73 socios pertenecientes a la Asociación de Productores Artesanales, y 2800 beneficiarios indirectos que corresponde a los habitantes de la parroquia, teniendo como objetivo mejorar las condiciones de vida de las familias de la Asociación de Productores Artesanales de la parroquia la Victoria del cantón Pujilí mediante estrategias y acciones que implementen procesos productivos enfocados al manejo sostenible del medio ambiente.
- “ERRADICACIÓN DEL TRABAJO INFANTIL”: El proyecto de erradicación del trabajo infantil se ejecuta desde junio del 2009; se empezó a trabajar con 53 niños y niñas en situación de riesgo que se fueron rescatados de las calles por realizar trabajos frecuentes como: venta de diferentes productos, en mecánicas, limpiando zapatos, lavando platos, etc.
- “CENTRO COMUNITARIO APRENDAMOS”: Las nuevas tecnologías están consideradas como uno de los factores influyentes en la sociedad actual, pues al no tener conocimientos en informática básica las personas son consideradas analfabetas.
- “INCLUSION LABORAL PARA LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD MEDIANTE LA IMPLEMENTACION DE UN TALLER PRODUCTIVO”: El proyecto tiene dos líneas de acción la primera se la podría denominar social, beneficiando directamente a 140 personas con discapacidad y a 700 personas con discapacidad indirectamente y la otra línea, ambiental que busca hacer de nuestra provincia un lugar más limpio y sano para vivir.

- CASA DE ACOGIDA, “UN HOGAR PARA TODOS”: "Un Hogar para Todos", constituye una propuesta nueva e innovadora, con la finalidad de crear un ambiente digno, estable y fructífero para los niños y niñas abandonados de forma (provisional o definitiva), crisis económica familiar, desamparados regulares con discapacidad y necesidades especiales, la misión de la casa de acogida es suplir la carencia de un hogar natural en donde se restituya cada uno de sus derechos que han sido violentados.
- “RAYUELA SOCIAL”: Este proyecto busca la "Erradicación progresiva de la mendicidad con la creación de espacios de desarrollo en la Provincia de Cotopaxi". Con el apoyo de varias instituciones públicas y privadas en sus diferentes campos de trabajo en los cantones de Latacunga, Pujilí, Saquisilí, Sigchos, Salcedo, beneficiando a 111 comunidades capacitadas y/o agasajadas.

2.1.2 Perfiles de niños(as) de 4 a 7 años

Ya que el objetivo de este proyecto es elaborar recursos didácticos con material reciclado para potenciar la creatividad en los niños y niñas de 4 a 7 años, es fundamental describir las características importantes de dichos infantes y así diseñar los recursos idóneos para las edades correspondientes.

Características del niño de 4 años

- El niño de cuatro años representa una interesante combinación de independencia y sociabilidad.
- En la vida hogareña requiere mucho menos cuidados. Ya puede vestirse y desvestirse casi sin ayuda, se peina y se lava los dientes.

- Por las noches trata de dilatar el momento de irse a la cama, pero cuando se acuesta se duerme enseguida y duerme ininterrumpidamente durante toda la noche sin levantarse.
- En el juego empieza a jugar en grupos de 2 ó 3 niños.
- Puede llegar a ser un verdadero “sargento” para dar órdenes a los demás.
- Es muy hablador. Utiliza mucho el pronombre de primera persona y es excelente para encontrar pretextos y excusas cuando debe hacer alguna cosa: “Yo no puedo hacerlo porque mi madre no me deja”
- Aparecen los miedos, tanto a la oscuridad como a cualquier objeto, animal o persona.
- El niño de cuatro años tiene fama de embustero, pero, por el momento, debe ser considerado como un síntoma evolutivo, ya que dada su inmadurez, es incapaz de realizar una distinción realista entre realidad y fábula.

Características del niño de 5 años

- El niño de cinco años goza de una mayor independencia y tiene una facultad relativa de bastarse a sí mismo.
- En la casa suele ser obediente y puede confiarse en él. Normalmente da poco trabajo para dormir, ir al baño, vestirse o cumplir con sus obligaciones cotidianas.
- Tiene cierta capacidad para la amistad. Juega en grupos de dos a cinco niños. Juega con compañeros imaginarios. Durante las comidas se muestra muy sociable y hablador.
- Le gusta estar con niños y realizar actividades en conjunto.
- Le gusta la ropa y disfrazarse. Le gusta impresionar a sus compañeros. También empieza a darse cuenta de que estos compañeros hacen trampas en los juegos, y a su vez, él mismo empieza a fraguar ligeros engaños.

Características del niño de 6 años

- A los seis años el comportamiento del niño conoce un cambio radical. Es una edad turbulenta, agitada, con gran propensión al llanto.
- Los enfados del niño de seis años son bastante fuertes e inesperados.
- De entrada responde “NO” a lo que se le pide, aunque acabe haciéndolo a regañadientes. Hacia los seis años y medio, las emociones se hacen más alegres.
- Se pasa la mayor parte del tiempo moviéndose. Cambia de juegos o de actividad sin cesar.
- No acepta bien las críticas, suele ser dominante y quiere que las cosas se hagan como él dice.
- La vida escolar adquiere mucha importancia aun cuando todavía no cuenta todo lo que en ella sucede.
- Le gusta revisar las lecturas y deberes en casa con sus padres. Tiene necesidad de ser dirigido aunque no quiere que se hagan las cosas en su lugar.

Características del niño de 7 años

- Esta es una etapa de calma. Es la etapa que tantos padres andaban esperando. Es una edad agradable si se respetan sus sentimientos.
- Es la edad de la razón.
- Presta servicios de buena gana en casa, aunque no por mucho tiempo.
- Le gusta llevar la contraria y se enfada si no consigue lo que quiere.
- Cuando hace algo que se espera de él, se siente muy orgulloso, porque tiene ganas de agradar y de hacer bien sus tareas.
- Se entiende bastante bien con sus padres y no tan bien con sus hermanos. Suele tener celos de los menores a él.
- Es la época del juego solitario.
- Comienza a saber distinguir entre lo bueno y lo malo.

- El desarrollo de la personalidad es de gran importancia en esta edad. Está en camino de adquirir una mayor conciencia de sí mismo.

2.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

Como se determinó en el apartado de la Población y Muestra, la encuesta se aplicó a 53 personas involucradas en el proceso de enseñanza a niños de 4 a 7 años de la Fundación; entre estos técnicos y padres de familia.

Cabe acotar que si las preguntas 1 y 3 eran respondidas negativamente, se les proporcionaba la explicación pertinente para poder continuar con la encuesta.

Para el procesamiento de los resultados se utilizó el programa estadístico informático Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versión 19.

2.2.1 ENCUESTA APLICADA A NIÑOS, TÉCNICOS Y PADRES DE FAMILIA DE LA FUNDACION.

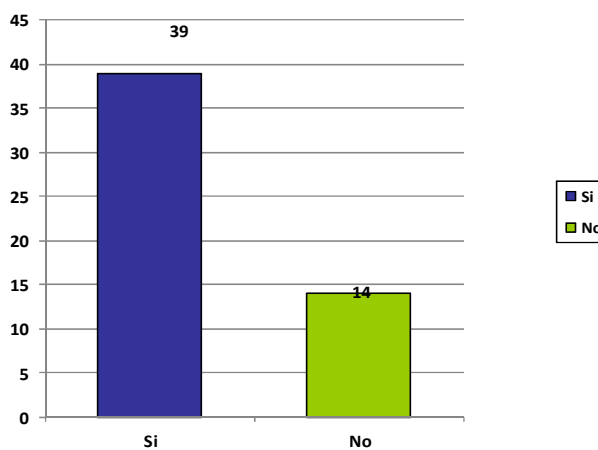
Pregunta 1: ¿Sabe Ud. que es un recurso didáctico?

CUADRO N° 1

		Recurso Didáctico			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	Si	39	73,58	73,58	73.58
	No	14	26,42	26,42	100,0
Total		53	100,0	100,0	

FUENTE: Encuesta aplicada niños de 4 a 7 años de la Fundación; entre estos técnicos y padres de familia.
ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

GRAFICO N° 2



INTERPRETACIÓN

Como se puede apreciar, son pocas las personas que no conocen sobre los recursos didácticos, ya que aproximadamente el 74% sabe a qué se refiere.

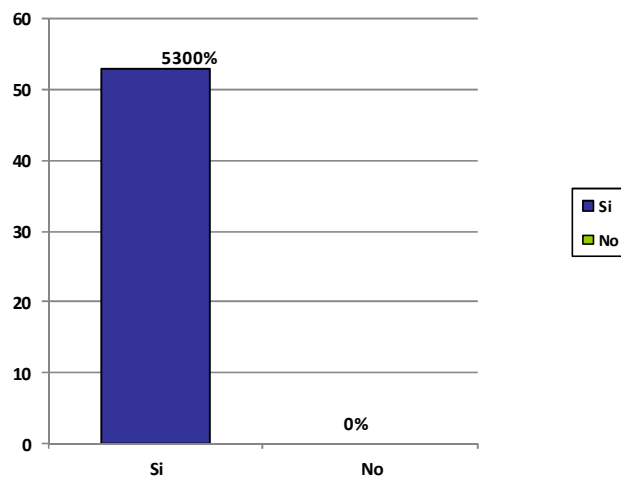
Pregunta 2: ¿Está Ud. de acuerdo con el uso de recursos didácticos (materiales que facilitan la enseñanza y el aprendizaje) como apoyo en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 7 años?

CUADRO N° 2

Uso de Recursos Didáctico					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	Si	53	100,0	100,0	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada niños de 4 a 7 años de la Fundación; entre estos técnicos y padres de familia.
ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

GRAFICO N° 2.1



INTERPRETACIÓN

Luego de conocer que es un recurso didáctico, si fuera el caso, el total de las personas encuestadas está de acuerdo con el uso de los mismos como apoyo en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 7 años.

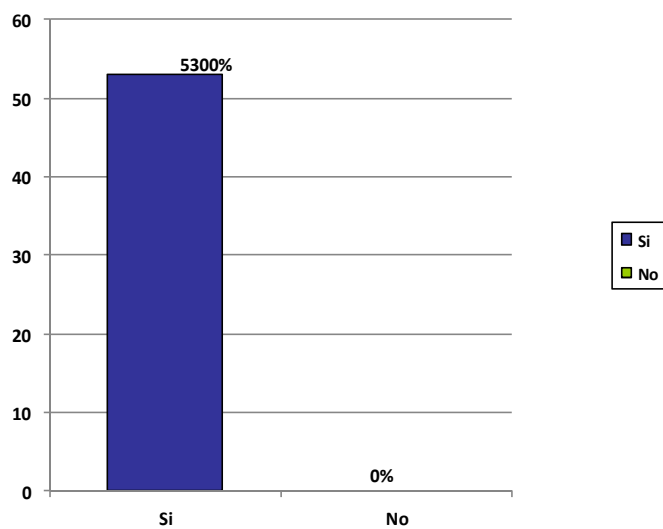
Pregunta 3: ¿Conoce Ud. que es el reciclaje?

CUADRO N° 3

		Reciclaje			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	Si	53	100,0	100,0	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada niños de 4 a 7 años de la Fundación; entre estos técnicos y padres de familia.
ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

GRAFICO N° 2.2



INTERPRETACIÓN

Para esta pregunta, todos los encuestados sabían que es el reciclaje.

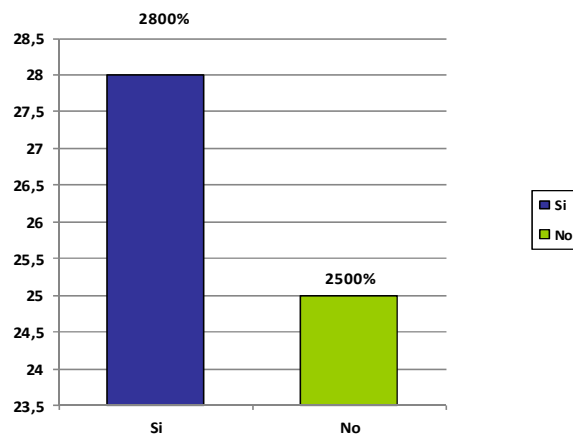
Pregunta 4: ¿Conoce Ud. sobre recursos didácticos elaborados con materiales reciclados (rehusados)?

CUADRO N° 4

Recursos Didácticos con Materiales Reciclados					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	Si	28	52,83	52,83	52,83
	No	25	47,17	47,17	100,0
Total		53	100,0	100,0	

FUENTE: Encuesta aplicada niños de 4 a 7 años de la Fundación; entre estos técnicos y padres de familia.
ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

GRAFICO N° 2.3



INTERPRETACIÓN

El 53% de los encuestados si conocía o había trabajado alguna vez con recursos didácticos de material reciclado, mientras que el 47% no.

Pregunta 5: ¿Estaría Ud. de acuerdo en que la Fundación se use recursos didácticos elaborados con material reciclado que ayuden a potenciar la creatividad en los niños y niñas en edades comprendidas entre 4 y 7 años?

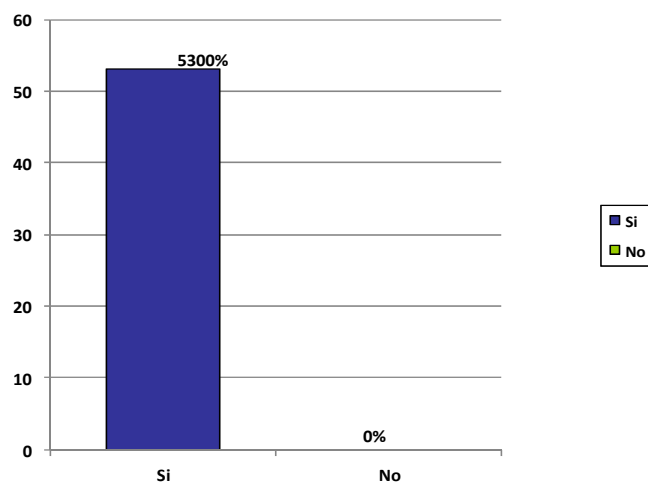
CUADRO N° 5

Uso de Recursos Didácticos con Materiales Reciclados					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	Si	53	100,0	100,0	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada niños de 4 a 7 años de la Fundación; entre estos técnicos y padres de familia.

ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

GRAFICO No. 2.4



INTERPRETACIÓN

El total de los encuestados está de acuerdo con el uso de recursos didácticos con material reciclado en la Fundación.

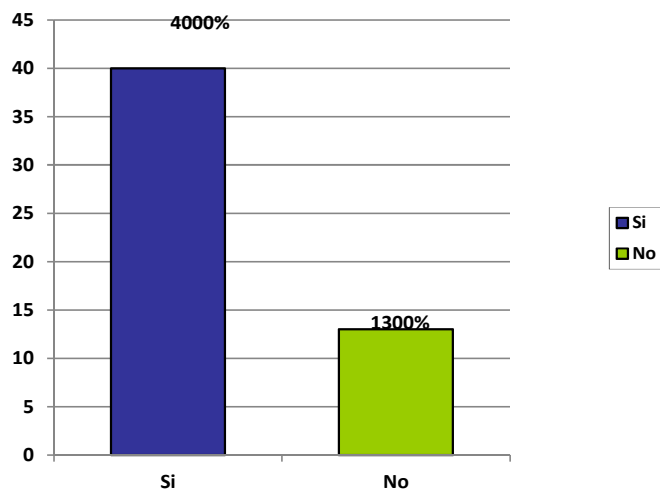
Pregunta 6: ¿Si se promueve el reciclaje en la edad preescolar-escolar, piensa Ud. que en la edad adulta se mantenga como un hábito?

CUADRO N° 6

Reciclaje en Edad Preescolar y Escolar					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	Si	40	75,47	75,47	75,47
	No	13	24,53	24,53	100,0
Total		53	100,0	100,0	

FUENTE: Encuesta aplicada niños de 4 a 7 años de la Fundación; entre estos técnicos y padres de familia.
ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

GRAFICO No. 2.5



INTERPRETACIÓN

La mayoría de los encuestados, específicamente el 75% cree que si se fomenta a una edad temprana el reciclaje, este se mantendrá como un hábito en la edad adulta.

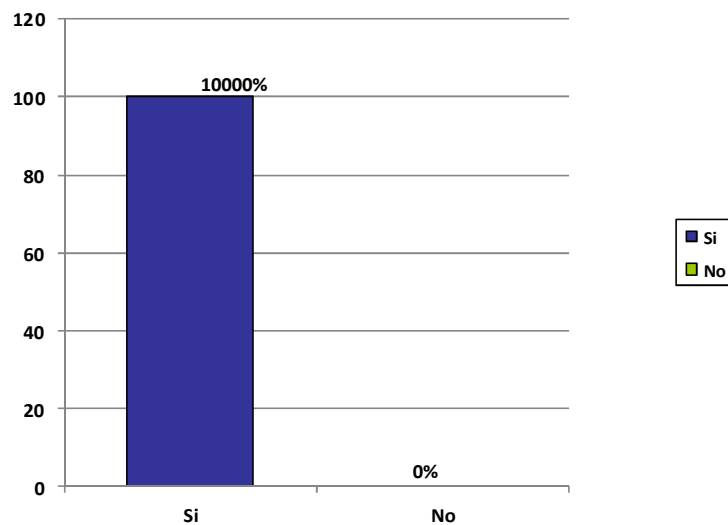
Pregunta 7: ¿Participaría y colaboraría Ud. con este proyecto?

CUADRO N° 7

Participación y Colaboración					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	Si	86	100,0	100,0	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada niños de 4 a 7 años de la Fundación; entre estos técnicos y padres de familia.
ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

GRAFICO N° 2.6



INTERPRETACIÓN

El total de las personas encuestas estaría dispuestas y con gusto colaborarían con el proyecto en ejecución.

2.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Como se determina en los resultados obtenidos a través de los instrumentos de la investigación, se determina que el reciclaje actualmente es un tema relevante en la sociedad, debido al calentamiento global; y los fenómenos naturales que han generado el consumismo y mal utilización de los desechos (comunes-tóxicos, etc.). Ante la necesidad urgente de rehusar los materiales o desechos generados por el hombre, y convertirlos en algo que pueda volver a ser utilizado, es fundamental generar instrumentos innovadores, que permitan concienciar la cultura por el reciclaje, y que mejor manera para aprender que a través del juego, enseñar y aprender, desarrollar la motricidad de niños y niñas, a través de la creación de juegos creados de material reciclado.

Es fundamental mencionar que la hipótesis propuesta para este proyecto es:

¿Se deben implementar recursos que estén al alcance y no necesiten de inversiones económicas sino más bien ayuden al ecosistema y de alguna manera tratar de disminuir el índice de contaminación existente; además, considerando que el aprendizaje de los niños se basa en el juego, es adecuado diseñar una propuesta de recursos didácticos con características amigables con el ambiente y que ayuden a potenciar la creatividad en los niños?

Con los resultados de la investigación generados a través del análisis e interpretación de datos, tabulados y presentados en el este capítulo, no solo se afirma la hipótesis fabulada, si no también se considera al proyecto una gran contribución para la Fundación Construyamos un Sueños, los niños que conforman la institución, el medio ambiente y la sociedad en general.

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. TEMA

Propuesta de diseño gráfico para la elaboración de recursos didácticos utilizando material reciclado, dirigida a potenciar la creatividad en los niños y niñas en edades comprendidas entre 4 y 7 años de la fundación Construyamos un Sueño del Cantón Latacunga.

3.1.2. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

En el Ecuador, como en otros países subdesarrollados, el proceso de enseñanza-aprendizaje muestra grandes deficiencias; debidas en gran parte a la falta de recursos financieros y humanos, generando grandes desventajas frente a las dificultades en el aprendizaje.

En este sentido, la tendencia actual es proporcionar recursos alternativos para la educación y cubrir el déficit de recursos tanto en zonas rurales y urbanas, como en escuelas, colegios o entidades de ayuda social.

Por esta razón, este proyecto aportará con instrumentos educativos que utilicen material reciclado, los cuales permitirán la fácil enseñanza de conocimientos básicos en el área educacional de cada uno de los beneficiarios y por ende su mejor y mayor aprendizaje. Logrando de esta manera potenciar la creatividad, a

un bajo costo, tanto en los alumnos y profesores, quienes utilizarán dichos recursos didácticos.

3.3. JUSTIFICACIÓN

Ante la inexistencia de recursos didácticos suficientes como apoyo en el proceso de enseñanza, los niños que acuden a Fundación Construyamos un Sueño para beneficiarse de educación gratuita, no desarrollan de manera eficaz su intelecto, ni su capacidad creativa.

Además, considerando que debido a su nivel socio-económico, los niños no pueden acceder a los materiales necesarios para su efectivo desempeño estudiantil; es imperioso contribuir en la educación y desarrollo intelectual de estos niños a través del aporte de instrumentos educativos elaborados mediante material reciclado.

Mediante la creación de dicha propuesta, se lograrán implementar instrumentos educativos originales y creativos, en cuanto a su color, dimensiones, formas y texturas; abarcando dentro de las mismas el aspecto psicológico para la correcta explotación de cada uno de ellos.

Los beneficiarios directos con la creación de la propuesta son los niños y niñas de la Fundación Construyamos un Sueño, quienes utilizarán los recursos y mejoraran su proceso creativo; de tal manera que el factor económico no será un impedimento para tener una educación de calidad.

Los beneficiarios indirectos son la directora y los técnicos de la Fundación Construyamos un Sueño, ya que al tener recursos para poder contribuir en el aprendizaje de los niños a un bajo costo, garantizarán una educación de calidad, avalando así el proceso de educación dentro del centro de enseñanza.

Otros de los beneficiarios indirectos serán la sociedad y el medio ambiente, pues se está contribuyendo a crear una sociedad mejor educada y a la vez se disminuirá la contaminación.

3.4. OBJETIVOS

3.4.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta gráfica para elaborar recursos didácticos utilizando material reciclado, dirigida a potenciar la creatividad en los niños y niñas en edades comprendidas entre 4 y 7 años de la Fundación Construyamos un Sueño del Cantón Latacunga.

3.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Demostrar la importancia del diseño y aplicación de Recursos Didácticos reciclados y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.
- Identificar los Recursos Didácticos ideales para que Potenciar la creatividad en los niños y niñas de 4 a 7 años de la Fundación
- Elaborar diseños innovadores que permitan la aplicación de Recursos Didácticos con material reciclado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.5.1. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Para llevar a cabo el desarrollo de la propuesta fue necesario analizar las teorías del aprendizaje que se detallan a continuación:

Teoría de Piaget.- La idea central de la teoría de Piaget es que el conocimiento no es una copia de la realidad si no que es el producto de una interrelación. El

sujeto construye su conocimiento a medida que interactúa con la realidad. Esta construcción se realiza mediante varios procesos, entre ellos la asimilación y la acomodación. La asimilación es cuando el individuo incorpora la nueva información haciéndola parte de su conocimiento aunque no quiere decir necesariamente que la integre con la información que ya posee. Mediante la acomodación la persona transforma la información que ya tenía en función a la nueva.

Teoría de Ausubel.- Es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos que el individuo pone en juego para aprender. Esta teoría pone énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese proceso de enseñanza-aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación. La Teoría del aprendizaje significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo.

3.5.2. RECURSOS DIDÁCTICOS A BASE DE MATERIAL RECICLADO

3.5.2.1 Recurso N° 1

Nombre: Inserción de Vocales y tarjetas

Descripción: Consiste en una base rectangular, de piso flotante, con ranuras en formas de las vocales del mismo material, con una superficie impresa de distintos colores en papel adhesivo, contiene un espacio para colocar tarjetas con diferentes palabras que concuerdan con las vocales.

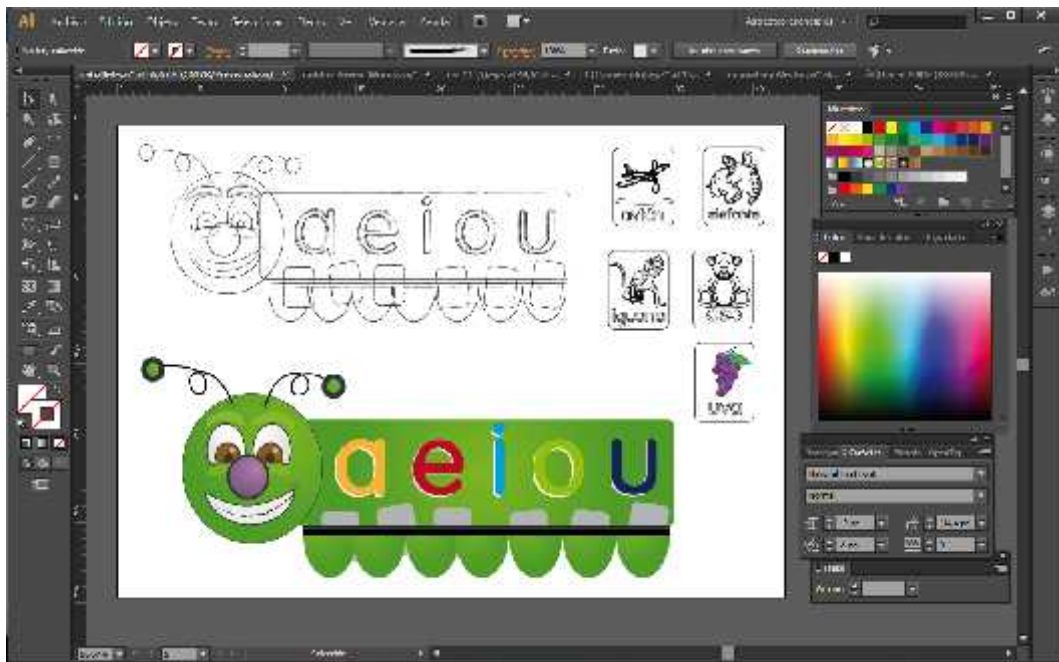
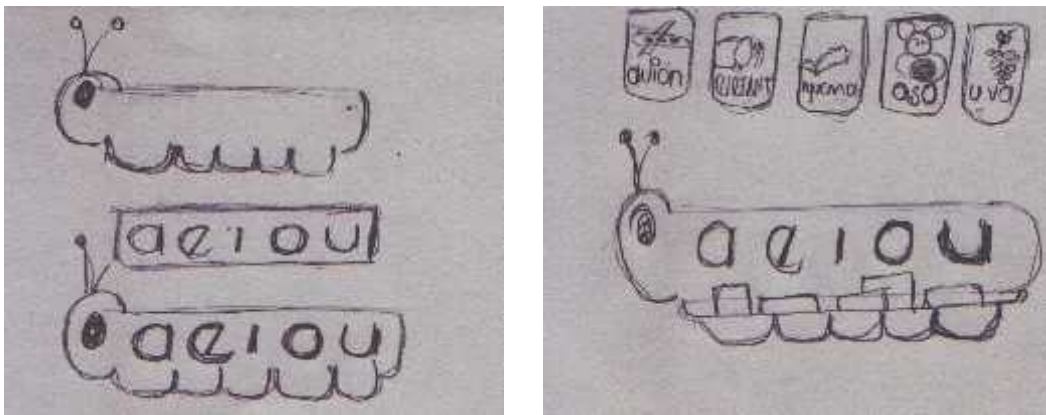
Alcance Curricular: Sirve para que los niños desarrollen la memoria sensorial y motriz, a través del cual identifican las formas de los objetos que se encuentran a su alrededor, en este caso las vocales, al pasar sus dedos por las figuras reconocen la forma, textura y de esta manera desarrolla la destreza psicomotriz al insertarlas

correctamente y a su vez reconocen diferentes objetos con cada una de las vocales.

Materiales reciclados usados: Piso flotante de construcción, papel adhesivo impreso pedazos de cartón y cartulina.

Diseño: bocetos preliminares del recurso N° 1 y vectorización

GRÁFICO N° 3





ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: El niño toma las piezas de las vocales y las retira de las ranuras, después trata de insertarlas en el mismo orden y forma de cada vocal a su vez tiene que ir depositando las tarjetas según la palabra y la vocal insertada.

3.5.2.2 Recurso N° 2

Nombre: Caja de Arte

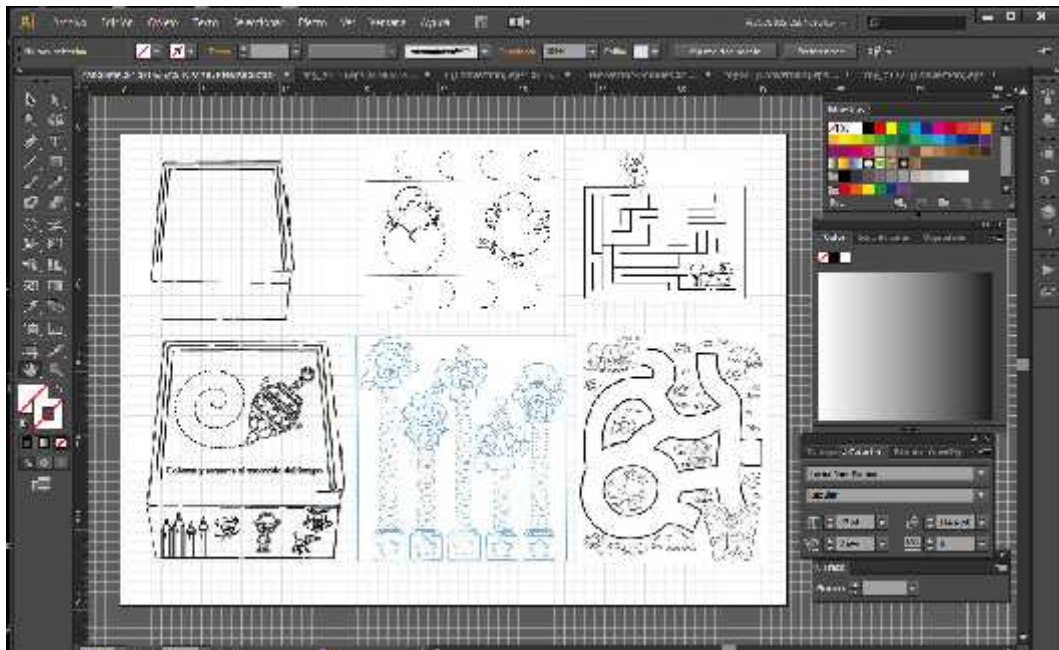
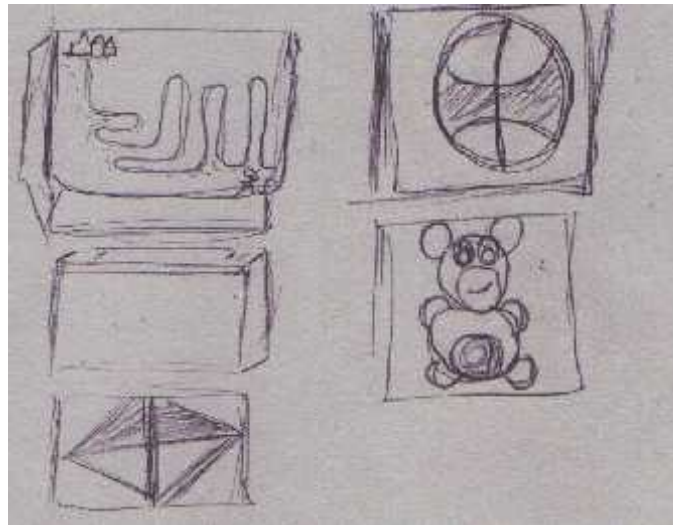
Descripción: Consiste en una caja de madera de construcción, en la parte superior cuenta con una tapa corrediza, la tapa corrediza tiene matrices de actividades como las de colorear, recortar, crear figuras y secuencia de recorridos.

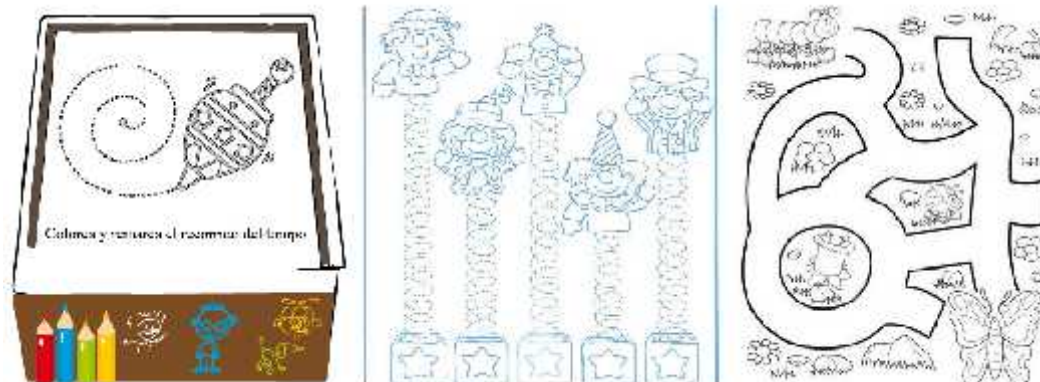
Alcance Curricular: Sirve para que los niños identifiquen y asocien las formas básicas que puede adquirir un objeto y pase de lo simbólico a lo concreto, la prioridad tomada en cuenta en este material es el reconocimiento a través de los colores y la textura ya que se puede trabajar con distintos materiales y al mismo tiempo se incrementa la capacidad motriz.

Materiales reciclados usados: Madera de construcción Triplex (madera contrachapada), cartón cartulina, papel.

Diseño: bocetos preliminares del recurso N° 2 y vectorización

GRÁFICO N° 3.1





ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: el niño realiza cada una de las actividades que se detallan en las matrices, como son recorridos de pintura, recorridos de recortar, además tiene la libertad de improvisar y realizar dibujos y pintura con los materiales que contiene la caja, la variación de la caja es que el niño puede elegir el lugar donde realizar sus actividades

3.5.2.3 Recurso N° 3

Nombre: Regla de contar

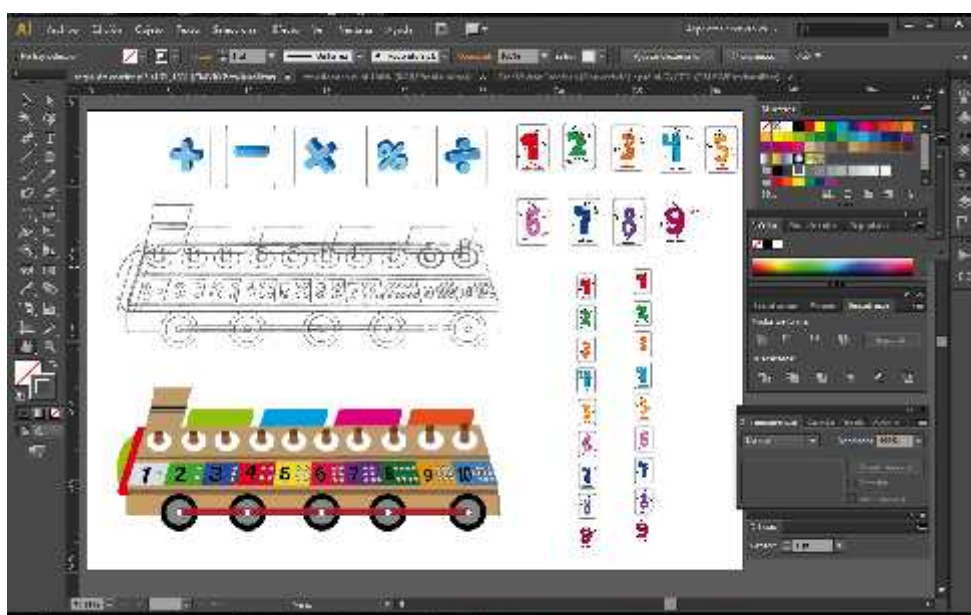
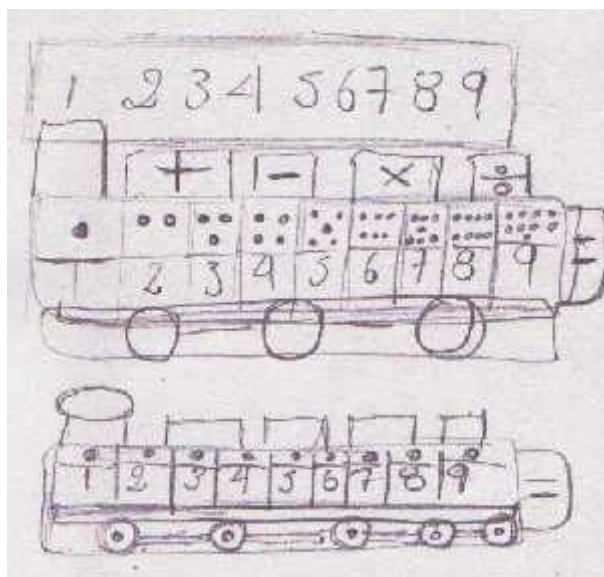
Descripción: Consiste en una base rectangular de madera de construcción, dividida en la mitad a lo ancho, en la primera mitad en la superficie se encuentran números que van del 1 al 10 el papel adhesivo impreso, en la segunda mitad está dividida en 10 partes, en el centro de cada parte se encuentra un palo de madera (Palo de pincho) y en estos se encuentran insertados retazos de cartón cortados en circunferencias, en la misma cantidad según el número de la primera mitad.

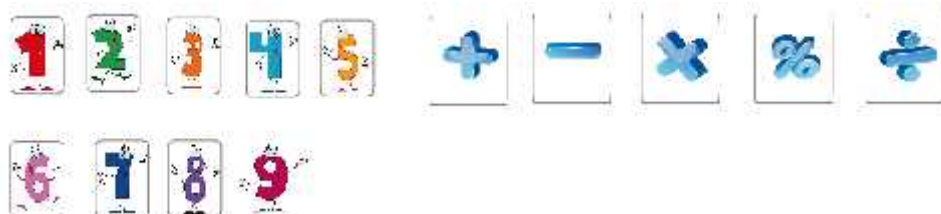
Alcance Curricular: Sirve para que los niños identifiquen y formen cantidades del 1 al 10 dando énfasis al valor absoluto y relativo (posicional) de cada una de las cantidades numéricas, asociando gráficamente el número y la cantidad.

Materiales reciclados usados: Madera de construcción, cartón, palos de pincho, papel adhesivo impreso.

Diseño: bocetos preliminares del recurso N° 3 y vectorización

GRÁFICO N° 3.2





ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: Consiste en sacar todas las fichas de cartón de los palos de pincho para que el niño conforme vaya contando y reconociendo los número integre la cantidad correcta en los mismos, conforme inserte correctamente las fichas de cartón puede ir haciendo variaciones en la inserción, para realizar operaciones matemáticas como la suma y resta.

3.5.2.4 Recurso N° 4

Nombre: Cubos de escoba

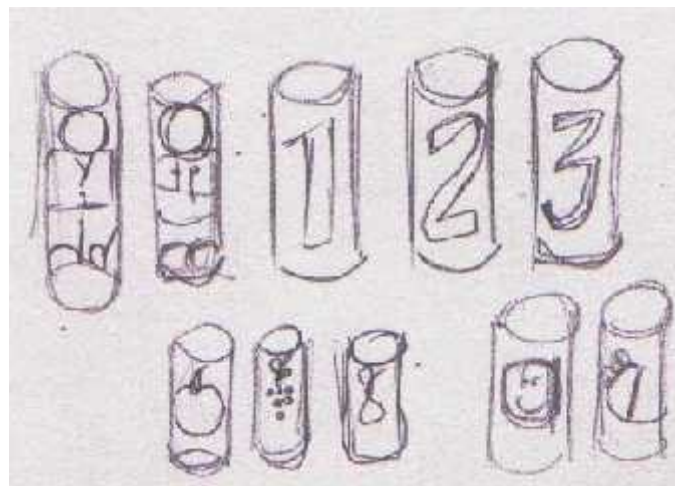
Descripción: consiste en una base rectangular de madera de construcción y una base rectangular de foamy de 5 líneas, en su superficie se encuentran 25 hoyos, donde van encajados 25 pedazos de palos de escoba de diferentes tamaños y colores distribuidos en temáticas de números, vocales, cosas y frutos.

Alcance Curricular: Sirve para que el niño reconozca el valor posicional en base a el tamaño y color de los objetos y desarrolle la motricidad fina y el pensamiento lógico.

Materiales reciclados usados: Madera de construcción, foamy de cajas de maquinaria, palos de escoba.

Diseño: bocetos preliminares del recurso N° 4 y vectorización

GRÁFICO N° 3.3





ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: Consiste en que el niño debe reconocer el orden, tamaño y color de los palos de escoba, para que los ubique en el tablero de manera correcta, respetando la disposición ascendente o descendente en relación a cada uno de los colores.

3.5.2.5 Recurso N° 5

Nombre: Recorrido de mano

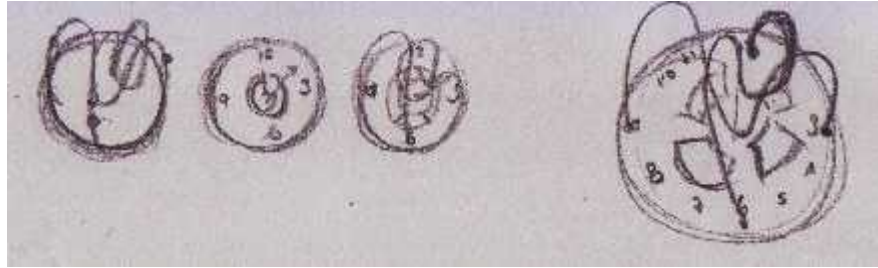
Descripción: Consiste en una base redonda de madera de construcción con 4 orificios donde van encajadas las puntas de un armador de ropa de metal, el formador se encuentra doblado siguiendo una secuencia y en el van insertados 6 pedazos de carrizo y 6 pedazos de palos de escoba, las gráficas son referentes de un reloj.

Alcance Curricular: Desarrolla la coordinación óculo-manual, y la motricidad fina

Materiales reciclados usados: Madera de construcción, palos de escoba, carrizos, armadores de ropa.

Diseño: Bocetos preliminares del recurso N° 4 y vectorización

GRÁFICO N° 3.5



MATERIAL DE APOYO



ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: El niño debe reconocer el recorrido que tiene el alambre de formador de extremo a extremo, toma con su dedos una pieza, sea esta de escoba o de carrizo y debe completar el recorrido, de tal manera que deposite la pieza al extremo contrario, así con todas las piezas hasta transferir todas al extremo deseado, la variación está en que al hacer el recorrido debe ir contando cada una de las piezas.

3.5.2.6 Recurso N° 6

Nombre: Tangram

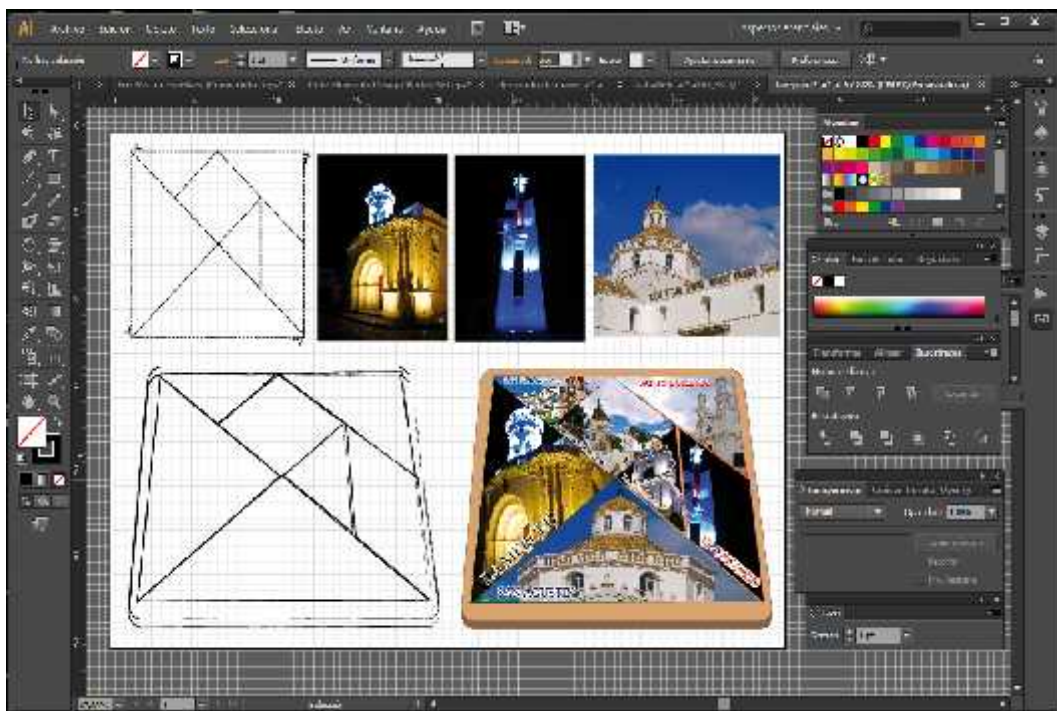
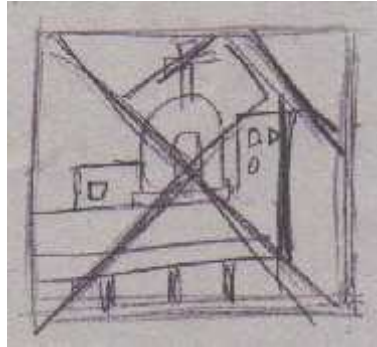
Descripción: Consiste en una base rectangular de madera, consta de un rectángulo dividido en 7 partes (5 triángulos, 1 cuadrado y 1 paralelogramo) de diferentes colores para ir formando figuras múltiples a su vez encontramos imágenes de las iglesias más relevantes del Cantón Latacunga.

Alcance Curricular: Promueve el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales, a su vez permite ligar de manera lúdica la manipulación concreta de materiales con la formación de ideas abstractas.

Materiales reciclados usados: Madera de Construcción

Diseño: Bocetos preliminares del recurso N° 7 y vectorización

GRÁFICO Nº 3.6





ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: Con dichos elementos, ni uno más ni uno menos, se deben de construir figuras. Es decir, al momento de formar las distintas figuras no debe quedar ni una de las piezas sin utilizarse, además que éstas no deben superponerse. A su vez el docente puede ir realizando preguntas acerca de las iglesias que se encuentran en las graficas

El tangram es un juego planimétrico, es decir, todas las figuras deben estar contenidas en un mismo plano, aparte de esto, se tiene libertad total para elaborar las figuras.

3.5.2.7 Recurso N° 7

Nombre: Carrito de construcción

Descripción: Consiste en una base rectangular de madera de construcción, con 4 ruedas laterales, en su superficie se encuentran varias figuras geométricas de madera en distintos colores, unidas todas las figuras encajan en la base formando un rectángulo.

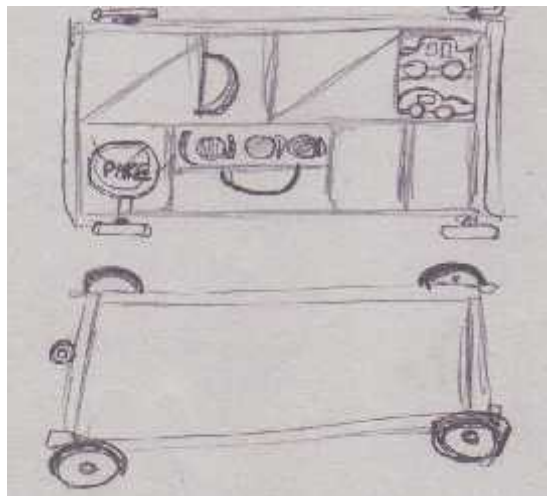
Alcance Curricular: sirve para que el niño diferencie e identifique las figuras geométricas, a su vez tengan la libertad de formar diversas figuras lo cual ayudara

a que calculen áreas y perímetros. Desarrollan en el niño y la niña la discriminación visual formas, colores, tamaño, textura, al mismo tiempo se fomenta el aprendizaje de la educación vial.

Materiales reciclados usados: Madera de construcción, pingos.

Diseño: Bocetos preliminares del recurso N° 7 y vectorización.

GRÁFICO N° 3.7





ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: Consiste en que el niño puedan arrastrar su carrito hasta encontrar el sitio adecuado para poder desarrollar su creatividad jugando libremente con las figuras geométricas relacionando e identificando colores, formas y educación vial.

3.5.2.8 Recurso N° 8

Nombre: 3 torres

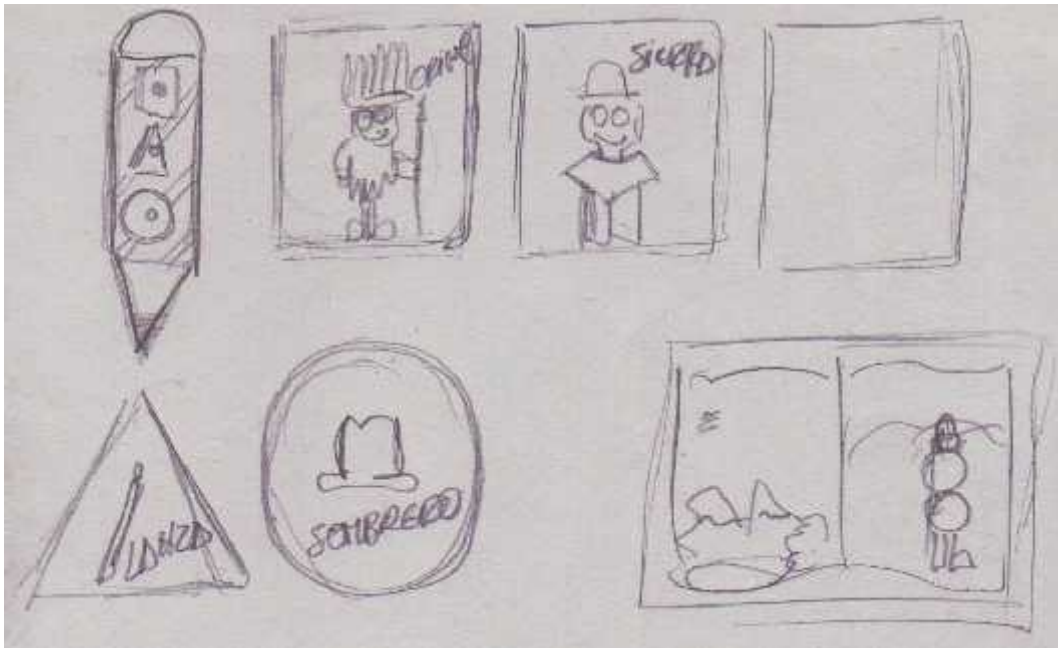
Descripción: Consiste en una base de madera de construcción dividida en tres partes, en cada parte se encuentra un tarugo (un palo de madera) donde se insertan 5 piezas en cada tarugo, estas piezas son de diferentes materiales como foamy, corcho, cartón.

Alcance Curricular: Mediante este juego el niño desarrolla la motricidad fina, ubicación espacio temporal, y a su vez fomenta las destrezas de clasificación, seriación y correspondencia, mediante las gráficas y material de apoyo aprenderá la diversidad étnica de nuestro país en aspectos de vestimenta.

Materiales reciclados usados: Foamy, cartón, corcho, madera de construcción.

Diseño: Bocetos preliminares del recurso N° 9 y vectorización.

GRÁFICO N° 3.8





MATERIAL INFORMATIVO



ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: El niño tiene que insertar las piezas como correspondan en los tarugos clasificando los materiales en colores, formas y textura manteniendo el orden sea este ascendente o descendente.

3.5.3 Recurso N° 9

Nombre: Caballete creativo

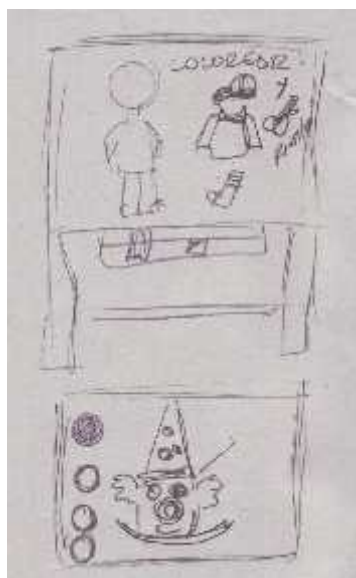
Descripción: Consiste en un caballete de madera de construcción de dos caras y un espacio para materiales, al momento de realizar dibujo o pintura en las bases conlleva hojas de cartón, cartulina, papel, plástico, foamy etc.

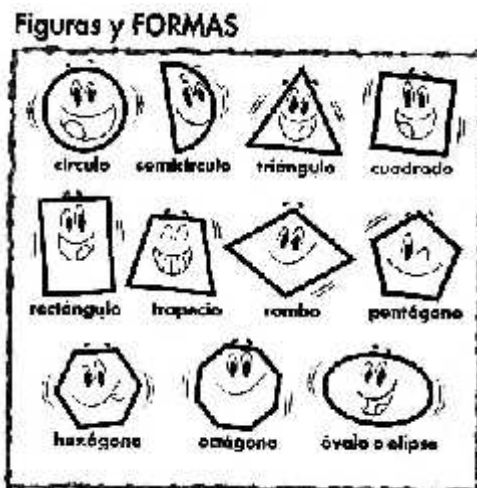
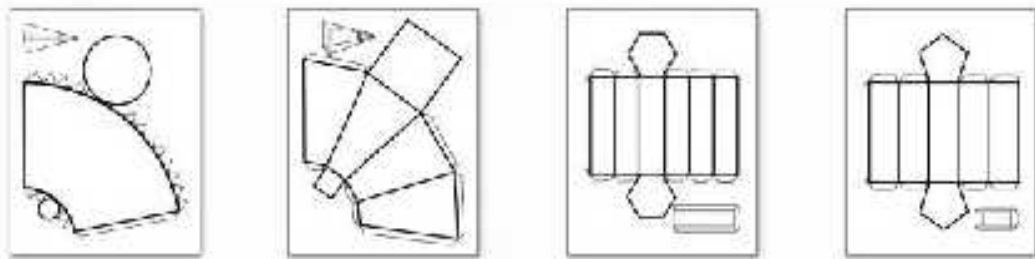
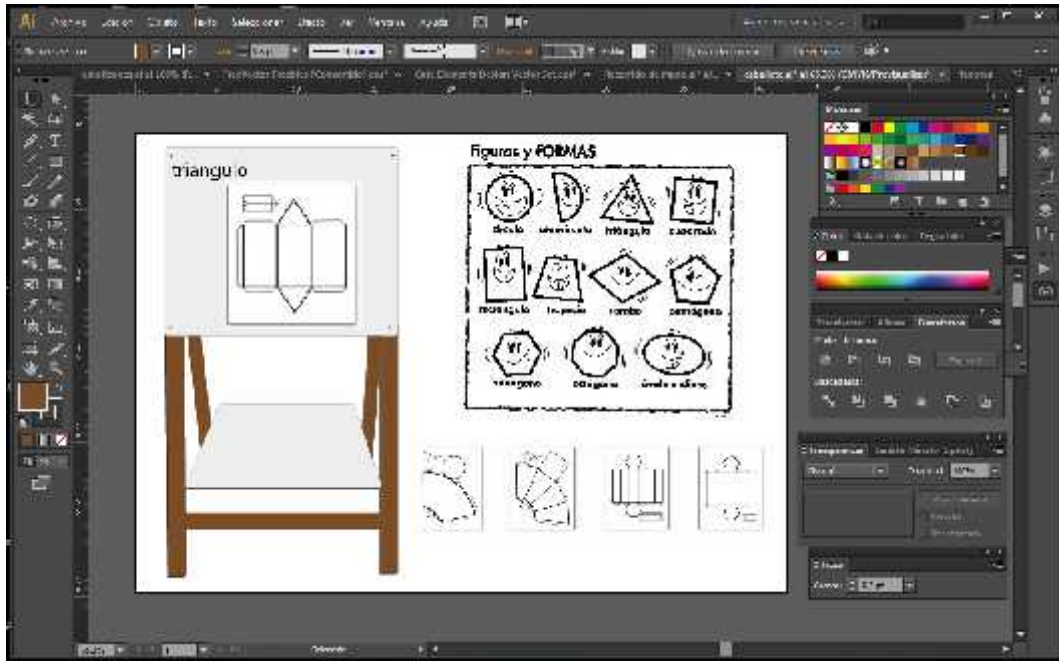
Alcance Curricular: Brinda al niño la libertad de expresarse mediante el dibujo o la pintura, dentro de su propio entorno a su vez intensifica la capacidad creadora e innovadora, desarrollan la atención, observación, creatividad e imaginación mediante las diversas actividades lúdicas.

Materiales reciclados usados: Madera de construcción, papel, cartón, plástico, foamy.

Diseño: Bocetos preliminares del recurso N° 10 y vectorización

GRÁFICO N° 3.9





ELABORADO POR: Paúl Montaluisa

Funcionamiento: Consiste en dejar que el niño realice libremente lo que se le viene a la mente sea esto expresado mediante dibujos, formas, pintura, manchones, de acuerdo al material proporcionado, además tiene la libertad de trabajar en su entorno favorito, transportando el caballete al lugar donde se sienta a gusto y fluya su imaginación.

3.5.3 JUSTIFICACIÓN DE MATERIALES

Las selvas y los bosques son una parte vital del ecosistema. El reciclaje de la madera que consumimos se hace tan necesario que, con él, contribuimos a la conservación de la vida en la Tierra.

Básicamente la madera es un material cálido que se puede romper y recomponer se puede destruir y deformar se puede pintar y despintar etc. La madera es uno de los materiales más cercanos al ser humano nos permite fabricar recursos más simples que le ofrezcan al niño la oportunidad de poner en juego sus capacidades intelectuales ya que el niño puede sacar provecho de un juego simple que de un programado para hacer las cosas por su cuenta.

Un juguete hecho de madera transmitirá la dedicación y la paciencia con la que fue elaborada una pieza única, hasta un cierto gusto estético y conceptos de peso y equilibrio más reales, al mismo tiempo le permite al niño acercarse a esa fantacía de tocar un material noble, que por el simple hecho de poseer forma y un mecanismo elemental se hace atractivo para el.

3.5.3 JUSTIFICACIÓN DE COLORES

Todo color posee su significado propio, adquiere el valor de un símbolo capaz de comunicar una idea. Impresiona quien lo percibe por cuanto que el color se ve y llama la atención, los mismos que están asociados con el estado de ánimo y emociones.

ROJO: Da energía, vitalidad, combate la depresión. Estimula la acción. El rojo es calorífico, calienta la sangre arterial y así incrementa la circulación. Este color se recomienda en ambientes, juguetes, indumentaria que busque impulsar la acción. Atrae mucho la atención visual. No es recomendable usar el rojo en niños hiperactivos o agresivos, en situaciones donde es necesaria la concentración, como leer.

NARANJA: Combina los efectos de los colores rojo y amarillo: Energía y alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría. Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.

AZUL: Es un color muy importante para calmar a las personas, se trata de un color frío que produce paz y sueño. Es utilizado en tono pastel para relajar, para ambientar cuartos, camas, etc.

AMARILLO: Estimula la actividad mental. Se utiliza el color amarillo en niños con gran dispersión, poca concentración. Utilizado en tono pastel en escritorios, libros, útiles para promover actividad intelectual, en ambientes en donde trabajan niños con dificultades de aprendizaje o fatiga mental. También es un color que inspira energía y optimismo

VIOLETA: Se trata de un color místico, especialmente importante en la meditación, la inspiración y la intuición. Estimula la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la inspiración, la estética, la habilidad artística y los ideales elevados.

VERDE: El verde hace que todo sea fluido, relajante. Produce armonía, poseyendo una influencia calmante sobre el sistema nervioso.

CELESTE: Tiene un poder sedante, relajante, analgésico y regenerador.

Es importante aclarar que el origen de estas aparentes propiedades de los colores no está en los propios colores sino en la asociación mental que, de forma natural e

inconsciente, hace el ser humano como consecuencia de un aprendizaje cultural heredado.

3.5.4 Justificación de formas básicas

El cuadrado: Un cuadrado por poseer una estructura sólida y bien apoyada genera una sensación de firmeza, estabilidad y resistencia, sin embargo si se cambia la posición del cuadrado para que este solo se apoye en un solo vértice transmite incertidumbre provisionalidad y temporalidad.

El Círculo: Al ser una figura que equidista en todos sus puntos, connota un área a abarcar, un movimiento de rotación, protección, inestabilidad, totalidad, infinitud, calidez y elementos concentrados. Las formas con curvas tienen significados asociados al encierro, a la focalidad, a la repetición y el calor.

El Triángulo: Al ser una figura que equidista en todos sus puntos, connota un área a abarcar, un movimiento de rotación, protección, inestabilidad, totalidad, infinitud, calidez y elementos concentrados. Las formas con curvas tienen significados asociados al encierro, a la focalidad, a la repetición y el calor.

4. MANUAL INSTRUCTIVO DE RECURSOS DIDÁCTICOS

4.1 INTRODUCCIÓN

El presente manual es una herramienta de trabajo, cuyo objetivo es difundir de una manera estructurada y homogénea, la correcta utilización de los Recursos Didácticos elaborados con material reciclado para potenciar la creatividad en los niños y niñas de la Fundación Construyamos un Sueño del Cantón Latacunga.

El manual está formado por un conjunto de normas a seguir, para poder obtener los resultados propuestos y objetivos a alcanzar mediante la manipulación de los Recursos Didácticos, dentro del manual se encontraran paso a paso como manejar

cada uno de los Recursos Didácticos y las variaciones que se pueden dar a los mismos de acuerdo a la percepción del docente o guía.

4.2 JUSTIFICACIÓN

Este manual es un documento que nos permite conocer la forma adecuada de manejo de los Recursos Didácticos paso a paso, así como los lineamientos y funciones que se pueden realizar como variaciones de acuerdo a la condición del niño o niña, el manual no pretende cortar la libertad de ideas pero si ser una guía para alcanzar los objetivos propuestos, que es potenciar la creatividad y contribuir al desarrollo pedagógico de los niños logrando ser una herramienta fundamental para el profesor o guía dentro del proceso de aprendizaje.

4.3 DISEÑO DEL MANUAL INSTRUCTIVO

4.3.1 INTRODUCCIÓN

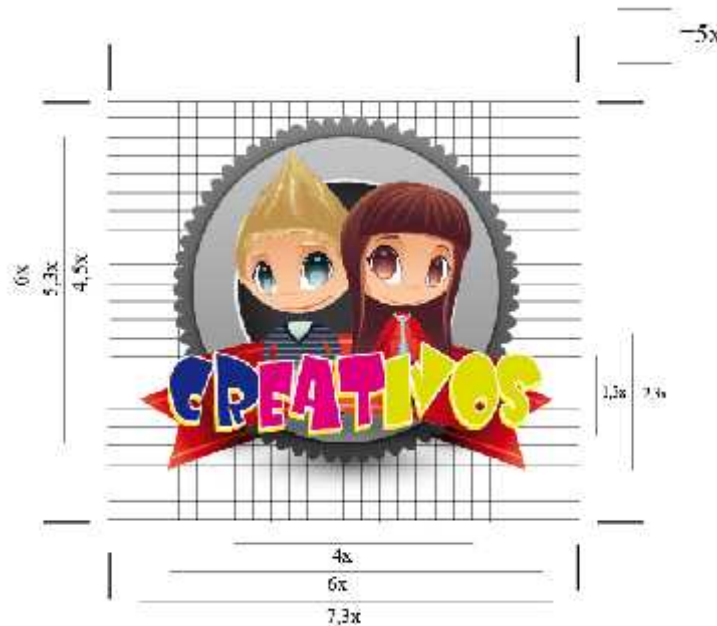
El diseño del Manual instructivo de los recursos didácticos guarda las normas correctas de aplicación vasado en el aspecto gráfico, los lineamientos suficientes para manejar la información de manera adecuada y así comunicar de forma eficaz la información tomando en cuenta la legibilidad de la misma, facilitando así la buena utilización del manual y a su vez de cada uno de los recursos didácticos.

4.3.2 MARCA



4.3.3 CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA

Para facilitar la comprensión de cómo está construida la marca y proporcionar una herramienta que facilite su manejo y reproducción, a continuación se proporciona una retícula que especifica la relación de sus proporciones.



4.3.4 JUSTIFICACIÓN TIPOGRÁFICA

La tipografía utilizada es Times New Roman por tener sus aspectos únicos de legibilidad y sencillez en cada rasgo que componen la tipografía.

Tipografía primaria

Times New Román

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890

.,:;_-'”·\$%&/()?:¡^‘*”Ç

Tipografía secundaria

CHEESEBURGER

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

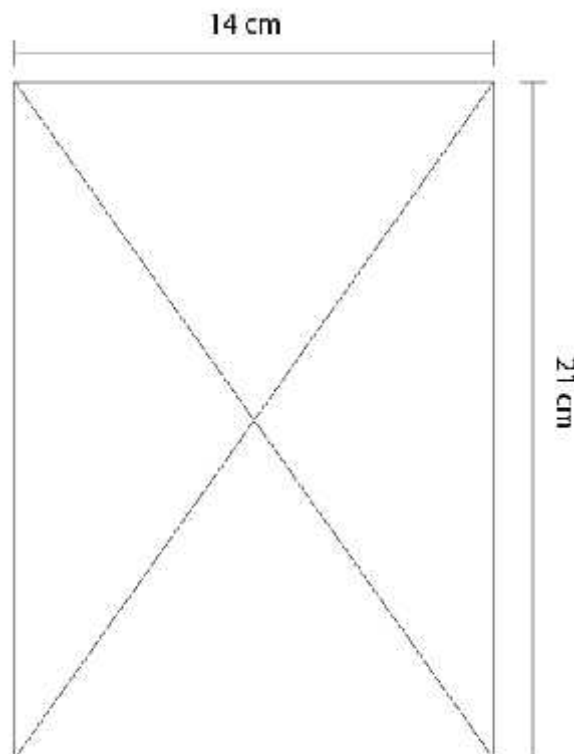
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890

.,:;*-!~·\$%&/()?'¿^*~"ç

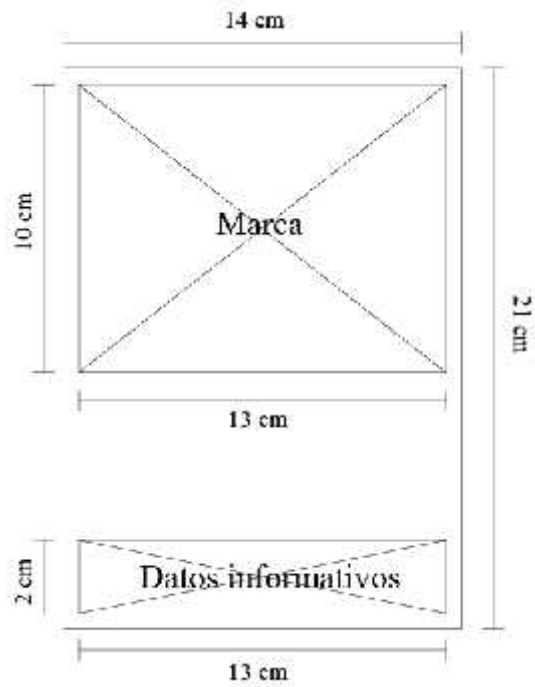
4.3.5 CONSTRUCCIÓN GRÁFICA DEL FORMATO

Formato personalizado

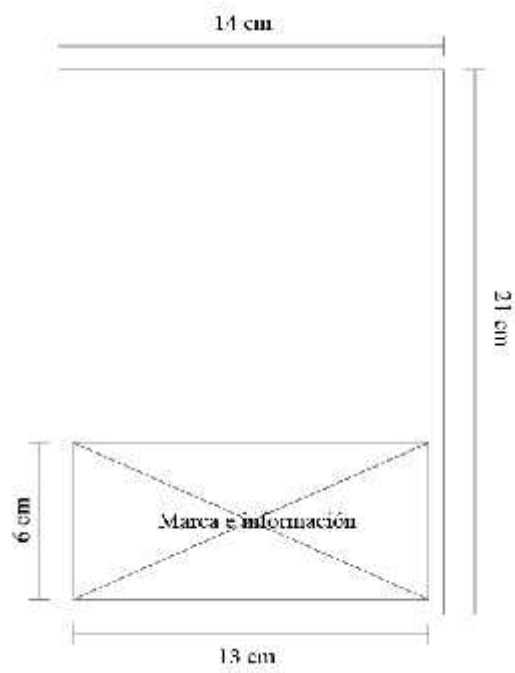


4.3.6 DIAGRAMACIÓN GRÁFICA DE CONTENIDOS

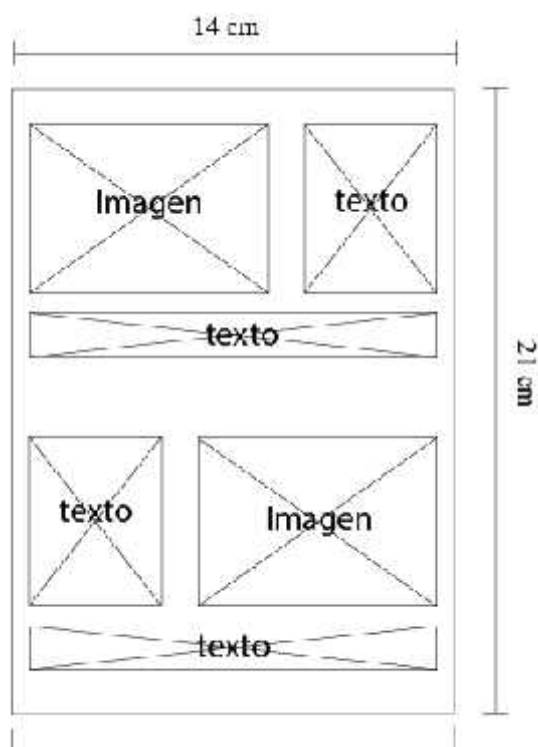
Portada



Contraportada



Contenidos



APLICACIÓN Y VALIDACIÓN

Se desarrollaron en la Fundación talleres sobre todos los recursos diseñados. Teniendo gran impacto pedagógico, pues permite cambios de comportamiento en profesores y estudiantes y su aprendizaje se transforma en eficiente y alternativo.

El desarrollo autónomo que permiten los recursos didácticos a estudiantes y profesores está orientado a una mayor relación de afectividad, pues las opiniones de cada uno de los individuos deben ser respetadas, y compartida con los demás.

Como impacto social, se puede indicar que en el transcurso de la escolaridad de los estudiantes, se desarrollará la creatividad y las capacidades psico-emocionales y su trabajo será independiente a toda actividad educativa, el progreso y la transformación educativa de un individuo depende del desarrollo mental que se realice; por esta razón los niños de entre 4 y 7 años”, tendrán un mayor desarrollo de su razonamiento y capacidad creativa.

CONCLUSIONES

- Debido a la situación financiera de la Fundación, es imprescindible buscar alternativas de bajo presupuesto, para este caso recursos didácticos elaborados con materiales reciclados, que la Fundación e incluso los mismos niños pueden conseguir sin gastar dinero.
- Con el fomento del reciclaje en niños de tan corta edad, se espera sentar las bases para que estos en su edad adulta sean personas conscientes de los beneficios del mismo en pro de la naturaleza.
- Los métodos de enseñanza son muy rigurosos, a pesar de encontrarnos en el siglo XX los procedimientos educativos, no cumplen con los mínimos estereotipos del proyecto nacional de educación “Aprender jugando”.

RECOMENDACIONES

- Desarrollar recursos didácticos para niños de 8 y 14 años de edad de la Fundación Construyamos un Sueño, realizando estudios de campo que permitan proporcionar recursos didácticos de bajo presupuesto, y, concienciar a los jóvenes sobre el cuidado ambiental.
- Motivar a niños, niñas y adolescentes el aprendizaje a través de recursos didácticos generados a través del reciclaje, mismos que permitan aprender a través de sus sentidos; mismo que permitan iniciar una cultura de ahorro y respeto hacia la madre naturaleza.
- Se debe reemplazar urgentemente los modelos tradicionales de la pedagogía para que la enseñanza educativa, por estrategias en base a valores humanos, justos que permitan un aprendizaje eficaz y continuo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- BODEN, Margaret A; “La mente creativa mitos y mecanismos”; edit. Único; 1991, pág. 15.
- REHILETE; “Elementos formales del Diseño”; edit. forma; 200, pág. 27
- CORRALES P, María Isabel; “Diseño de medios y recursos didácticos”; edit. primera, pág. 34.
- BRIDGEWATER, Peter; “Introducción al Diseño Gráfico”; edit. Trillas, 1982, pág. 134.
- DONDIS, D.A; “La sintaxis de la Imagen-Introducción al alfabeto visual”; edit. Gili S.A. de C.V; 1992, pág. 211
- FERRER RODRÍGUEZ, Eulalio; “La publicidad; textos y conceptos”; 2ª. edición; edit. Trillas, 1980, pág. 294.
- Fioravanti, Giorgio; “Diseño y reproducción”; edit. Gili; 1998, pág. 250.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- LUPTON, Ellen y Miller, J.A; “El ABC de triángulo, cuadrado y círculo- La Bauhaus y la Teoría del Diseño”; México; edit. Gustavo; año 2002.
- MEGGS, Phillip B; “Historia del Diseño Gráfico”; México D.F; edit. Trillas; año 1991.
- MULLER-BROCKMANN, Josef; “Sistema de retículas- Un manual para diseñadores gráficos”; Editorial Gustavo Gili S.A. de C. V; Brasil; año1992.
- SATUÉ, Enric; “El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días”; Alianza Editorial; Madrid; año 1990.
- LEMUS, Arturo; “Pedagogía Temas Fundamentales”; Editorial Kapelusz, Argentina, 1969.
- MARTÍNEZ, Salvador Marcela; “La Comunicación y La Educación”; Editorial Suis; Costa Rica; año 1995.
- TURNBULL, Artur T. y Baird Russell W; “Comunicación Gráfica: tipografía, diagramación, diseño, producción y publicidad”; Segunda Edición; México; Editorial Trillas; año1990.
- AARIS, Sherim; “Elementos del Diseño, Fundamentos del Color”; Editorial Parramón; año 2013.

LINKOGRAFÍA

- Espranceda 1 ; COLEGIO SAN ROQUE; “Pedagogía Terapéutica”.
Disponible en la página web:
<http://www.colegiosanroque.org/menug/Nuestro/psico/caract.htm>.
- Rehilete; JIDE ; “Elementos formales del diseño”; 4 diciembre del 2008.
Disponible en la página web:
<http://elrehilete.wordpress.com/2008/12/04/elementos-formales-del-diseno/>
- Reciclaje; BIODEGRADABLE.COM; ¿Qué es Reciclar?. Disponible en la página web: http://www.biodegradable.com.mx/que_es_reciclar.html.
- Cosas de la Infancia; “Desarrollo del niño”. Disponible en la página web: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-inte04.htm>.
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; OEI; “Programa Nacional Wawa Wasi. Disponible en la página web: <http://www.oei.es/inicial/perune.htm>.
- Pedagogía; AOE MEDIA; “Qué es un recurso didáctico”; Disponible en la página web: <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>.

