



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: Licenciatura en Educación Parvularia

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN
SOBRE RECREACIÓN INFANTIL DIRIGIDO A LAS MAESTRAS DEL
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LUIS FERNANDO RUIZ” DE
LA PARROQUIA IGNACIO FLORES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA
DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2009-2010”.**

Tesis presentada como requisito a la obtención del grado de: Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia.

AUTORES:

Calle Silva Manuel Jesus

Venegas Ibarra Andrea T.

DIRECTORA:

Lic. Tamara Ballesteros

LATACUNGA - ECUADOR

Mayo – 2011

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN SOBRE RECREACIÓN INFANTIL DIRIGIDO A LAS MAESTRAS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LUIS FERNANDO RUIZ” DE LA PARROQUIA IGNACIO FLORES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2009-2010”**. Son de exclusiva responsabilidad de los autores.



CALLE SILVA MANUEL

C.I. 1205110990



VENEGAS IBARRA TATIANA

C.I.0503159337



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, la Postulante: **CALLE SILVA MANUEL JESUS** y **VENEGAS IBARRA ANDREA TATIANA** Con el título de tesis:

“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN SOBRE RECREACIÓN INFANTIL DIRIGIDO A LAS MAESTRAS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LUIS FERNANDO RUIZ” DE LA PARROQUIA IGNACIO FLORES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2009-2010”.


Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 11 de Mayo del 2011

Para constancia firman:

Lic. Natalia Herrera
PRESIDENTE


Lic. Juan Carlos Vizuete
SECRETARIO


Msc. Silvia Villavicencio

OPOSITORA

PROFESIONAL EXTERNO

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del trabajo de Investigación sobre el tema:

“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN QUE DISMINUYA LA AGRESIVIDAD INFANTIL, DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA DE PRE-BÁSICA DEL COLEGIO MILITAR N° 13 PATRIA DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2009-2010.” De Calle Silva María Eugenia, egresada de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, carrera Parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado que el Honorable Consejo de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Enero del 2011.


Lic. Tamara Ballesteros

DIRECTORA DE TESIS

DEDICATORIA

Dedicamos nuestra tesis y toda nuestra carrera universitaria con todo nuestro amor y cariño a Jehová por ser quien ha estado a nuestro lado en todo momento dándonos las fuerzas necesarias para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barreras que se nos presente.

Como también a nuestros padres y maestros por guiarnos y darnos ese apoyo moral que tanto necesitábamos.

A la vez aquellas persona que de una u otra manera aportaron con sus conocimientos para culminar nuestro trabajo investigativo.

AGRADECIMIENTO

Para realizar esta tesis e la mejor manera fue necesario el apoyo de muchas personas a las cuales queremos agradecer.

En primer lugar a Jehová Dios por habernos dotado de sabiduría e inteligencia por haber concluido nuestro trabajo de investigación sabiendo que en las sagradas escrituras en Josué 1:9 dice: “Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente: no temas ni desmayes, porque Jehová tu Dios estará contigo en dondequiera que vayas”.

A nuestros padres por el apoyo moral y económico que nos brindaron a lo largo de nuestra carrera profesional.

A nuestro Pastor Ethiel Cajas y su esposa por habernos apoyado con sus oraciones para que esta investigación sea guiada por Dios.

A nuestra Directora de Tesis Lic. Tamara Ballesteros por sus enseñanzas y paciencia.

ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGS
PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iii
AVAL DEL DIRECTOR.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

Fundamentación teórica.....	3
Antecedentes.....	
Breve reseña histórica de la recreación infantil.....	
Marco teórico.....	6
Desarrollo integral del niño.....	
Método activo.....	8
Proceso del método activo para una actividad artística.....	10
La recreación infantil.....	11
Beneficios de la recreación infantil.....	13
Lúdica.....	14
El juego.....	15
El desarrollo del niño a través del juego.....	16
Beneficios del juego.....	17

La psicomotricidad y el juego.....	
Tipos de juegos.....	18
La creatividad.....	21
Goma Eva o fomix.....	
Usos de la Goma Eva.....	22
Maquillaje Infantil.....	23
¿Cómo y porqué desamaquillarse?.....	25
El payaso.....	
Indumentaria del payaso.....	26
Programa de capacitación para maestras parvularias.....	27

CAPÍTULO II

Diagnóstico de la propuesta.....	29
Breve reseña histórica del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz”.....	
Análisis e interpretación de los resultados.....	30
Análisis e interpretación de los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes	
Análisis e interpretación de los resultados de las fichas de observación aplicadas a los docentes.....	37
Conclusiones.....	48
Recomendaciones.....	49

CAPÍTULO III

Propuesta.....	50
Diseño de la propuesta.....	
Datos informativos.....	
Introducción.....	51
Justificación de la propuesta.....	52
Objetivos.....	
Objetivo general.....	
Objetivos específicos.....	53
Fundamentación.....	
Desarrollo de la propuesta.....	54
Resultados de la capacitación.....	129
Conclusiones.....	130
Recomendaciones.....	131
Anexos.....	132

RESUMEN

La presente investigación tiene como finalidad aclarar y ampliar aspectos relacionado con la recreación infantil.

Consideramos a la Recreación desde una visión antropológica como un fenómeno que permite el acceso a nuestro patrimonio cultural común. A esta podemos situarla como una toma de posición que facilita satisfacer esa necesidad de encuentro, diversión, placer y libertad. Donde muchas veces los sujetos nos encontramos con nuestras propias limitaciones, viviendo situaciones de displacer.

Estos aspectos aportan a la resolución de la problemática de la identidad, en términos de necesidad de identificación, de reconocimiento en el contexto social. De hecho podemos definirla como el conjunto de actividades y/ o acciones que tienen como objetivo el desarrollo pleno del sujeto en su contexto social y en el marco de su libertad para elegir. Y que están atravesadas por un sentimiento de placer y renovación permanente.

ABSTRACT

The present investigation aims to clarify and expand issues related to children's recreation.

We consider the recreation from an anthropological view as an anthropological view as a phenomenon that allows to access to our common cultural heritage. This we can place it as taking a position that facilitates meeting the need for meetings, fun pleasure and freedom. Where the subjects often we find our own limitations, living situations displeasure.

Theses aspects contribute to solving the problem of identity in terms of need identification, recognition in the social context. In fact we define as the set of activities and/ or actions aimed at the full development of the subject in its social context and as part of their freedom to choose and that are cut by a feeling of pleasure and constant renewal.

INTRODUCCIÓN

La recreación designa toda clase de distracciones dentro y fuera del trabajo para cualquier edad y se contrapone a la idea de trabajo en lo siguiente: En la recreación uno hace aquello que le gusta, mientras que el trabajo lo hace uno aunque no le guste, sin invadir la definición de Recreación dentro del trabajo cuando éste es placentero. La razón que lleva a una persona a desarrollar una actividad, es lo que nos puede determinar si es por gusto (recreativo), por obligación (trabajo), o por gusto en busca de una necesidad (trabajo placentero).

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. En su materialización, puede adoptar entre otras formas artísticas literarias o científicas, si bien, no es privativa de ninguna área en particular.

Todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada así, existen muchas técnicas para aumentar y desarrollar la capacidad recreativa.

El ritmo acelerado de la vida moderna, la búsqueda que el hombre en cada una de sus etapas establece para lograr una personalidad humana, llena de dignidad, de una íntegra adaptación a la vida nos conduce a determinar que es importante desarrollar actividades recreativas constructivas en el niño. Este trabajo investigativo está estructurado en tres capítulos:

En el primer capítulo está el contenido científico de la recreación infantil donde se describe también antecedentes investigativos, categorías fundamentales y marco teórico.

Segundo capítulo consta del diagnóstico situacional, tipos de investigación, estudio, población y muestra, técnicas de recolección de datos, objeto de estudio, análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a las maestras del CDI y las fichas de observación a las mismas que han permitido dar conclusiones y recomendaciones.

Tercer capítulo enmarca el desarrollo de la propuesta, el diseño y la aplicación de un programa de capacitación a las maestras del CDI, la misma que contiene los

datos informativos: Introducción, justificación, objetivos, fundamentación, y el desarrollo de la propuesta.

También encontramos la bibliografía y anexos como son las encuestas, las fichas de observación y fotografías.

El trabajo investigativo es un aporte para la educación, un documento de ayuda para cualquier investigación que está al servicio del que desee.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 ANTECEDENTES

1.2 Breve reseña histórica de la recreación infantil

El termino recreación viene del latín recreativo y desde la perspectiva histórica al definir la recreación ha sido considerada como una actividad que renueva al individuo del trabajo, esto tiene varias limitaciones una es que los individuos no ven a la recreación como un elemento relacionado con el trabajo.

La recreación tiende a ser definida como una actividad con un propósito vista como asistencia individual para tener experiencias positivas en el ocio que ayuda a renovar el espíritu, recuperar energías y rejuvenecer como individuos. La recreación también está unida con tipos específicos y actividades tales como son juegos, artes, artesanías, recreación al aire libre y otros.

Para **Kraus** en la página: www.educar.org/articulos/recreohumano.asp manifiesta que: "La Recreación consiste de una actividad o experiencia, elegida voluntariamente por el participante ya sea porque recibe satisfacción inmediata de ella o porque percibe que puede obtener valores personales o sociales de ella."

Cuando hablamos de recreación nos llega a la memoria los juegos populares y las rondas tradicionales que antiguamente se practicaba, en eventos de carácter deportivos, social y cultural, que con el avance tecnológico y científico, estos han sido reemplazados con máquinas electrónicas, juegos de videos entre otros, obligando a los niños, niñas y adolescentes al sedentarismo y facilismo educativo.

No hay duda de que los niños y niñas de la actualidad, tienen más conocimientos que los niños de hace 20 a 30 años atrás, esto debido a la gran cantidad de información que reciben por los diferentes medios de comunicación que existen. Así, con la dirección y la guía adecuada un estudiante puede apropiarse de conocimientos de forma eficiente.

Pero el uso de la tecnología de la educación debe ser moderado, ya que si se utiliza en exceso puede traer como consecuencias el stress infantil, la fatiga mental, el sedentarismo, adicción a las máquinas electrónicas cohibiéndose de esta manera a la acción participativa dentro de un grupo social.

A nivel nacional las máquinas virtuales son un medio no solo de diversión, sino también, de comunicación e información que lamentablemente no es supervisada por un adulto corriendo el riesgo que la información adquirida desequilibre el pensamiento de muchos niños y niñas.

En la provincia de Cotopaxi es muy innegable el acceso que tienen los niños de diferentes edades a este tipo de tecnología, lo cual deja de lado los juegos al aire libre y al tener una experiencia significativa a través de la exploración del entorno natural, a sabiendas que nuestra provincia es rica, tanto en flora como en fauna, siendo participantes activos de esta realidad en el Centro Infantil “Luis Fernando Ruiz” de la ciudad de Latacunga, nos hemos visto en la necesidad de dar posibles soluciones a este problema dentro de las aulas de clases donde los niños pasan gran parte del día compartiendo sus vivencias con docentes a su cargo, el mismo que debe ser capacitado permanentemente con programas, talleres y seminarios, que concientice el valor que tienen los juegos y dinámicas dentro del Proceso de Enseñanza Aprendizaje y que la tecnología sea utilizada únicamente para mejorar este proceso obteniendo resultados satisfactorios tanto para los párvulos como para los maestros.

Según la página www.funlibre.org manifiesta que: “La recreación se refiere a las oportunidades para vivir, aprender y llevar una vida positiva y productiva así como para encontrar caminos para experimentar sus propósitos, placeres, salud y bienestar. Entre los más específicos se encuentran: una vida plena y significativa,

balance entre el trabajo y el juego, calidad de vida, desarrollo y crecimiento personal, autoestima, sentido de acompañamiento, creatividad y adaptabilidad, solución de problemas y tomas de decisiones, bienestar psicológico, apreciación y satisfacción personal y sentido de aventura.”

Ninguna persona es una isla, vivimos e interactuamos con otros, la recreación juega un rol integral en la provisión de oportunidades para estos tipos de interacción, las comunidades vitales, fuertes e integradas, integración familiar, tolerancia y comprensión étnica y cultural, apoyo para los jóvenes, más autonomía y menos alineación entre otros, son los beneficios que brinda la recreación en el ámbito pedagógico infantil.

MARCO TEÓRICO

1. DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

La familia es considerada como el conjunto de personas unidas por lazos de parentesco, como la unidad básica de organización social, cuyas funciones y roles son proporcionar a sus miembros protección, compañía, seguridad, socialización y principalmente ser fuente de afecto y apoyo emocional especialmente para los hijos, quienes se encuentran en pleno proceso de desarrollo. La familia es el principal agente a partir del cual el niño desarrollará su personalidad, sus conductas, aprendizajes y valores.

El ambiente ideal para el desarrollo adecuado de estos elementos es aquel que brinde armonía y afecto entre los integrantes de la familia. Hoy en día se sabe que el tipo de relación que exista entre los padres y el niño va a influenciar en el comportamiento y en la personalidad del menor. Por ejemplo, si los padres demuestran actitudes y conductas rígidas, autoritarias y violentas es casi seguro que los hijos se muestren tímidos, retraídos, inseguros o rebeldes y agresivos; un ambiente donde se perciba violencia y discusiones entre los integrantes se convertirá en factores que desencadenen problemas tanto en la conducta, el rendimiento académico como en el desarrollo emocional y social de los niños. Por el contrario, las personas seguras, espontáneas son aquellas que se les ha brindado la oportunidad de expresarse, de decidir y desarrollarse en un clima de afecto, confianza y armonía.

Los valores son otros patrones de conducta y actitudes que se forman en el niño desde edades muy tempranas. La solidaridad, el respeto, la tolerancia son valores que surgen en el seno familiar, el niño observa de sus padres y aprende de sus conductas, si percibe que son solidarios, ayudan a los demás o que cumplen con sus responsabilidades, ellos asimilarán estos patrones y hará que formen parte de su actuar diario. En la escuela esto solo se reforzará puesto que la familia es y siempre ha sido el principal agente educativo en la vida del niño.

Brinda la seguridad y los recursos necesarios que el niño necesita para desarrollarse biológicamente, el cuidado y apoyo que le brindan sus padres, como

la alimentación y el vestido le permitirán gozar de salud, desarrollarse y aprender habilidades básicas necesarias para su supervivencia.

Brinda la educación, los patrones de conducta y normas que le permitirán desarrollar su inteligencia, autoestima y valores haciéndolo un ser competitivo y capaz de desenvolverse en sociedad.

Proporciona un ambiente que le permitirá al niño formar aspectos de su personalidad y desarrollarse a nivel socioemocional.

Teniendo en consideración la influencia que tiene la familia en el desarrollo integral del niño, es fundamental propiciar un ambiente libre de tensión y violencia, donde exista un equilibrio y se logre brindar las pautas y modelos adecuados que permitan a los hijos actuar adecuadamente, desarrollar las habilidades personales y sociales que perdurarán a lo largo de su vida y que serán reflejados más claramente en ellos cuando formen sus propios hogares.

El niño y la niña son seres en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive, por lo que un niño:

- Es un ser único
- Tiene formas propias de aprender y expresarse
- Piensa y siente de forma particular
- Gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea

El niño es la unida bio-psicosocial, constituida por distintos aspectos que presentan diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y su interacción con el medio ambiente.

2. MÉTODO ACTIVO

Definición

El método activo es el que pretende alcanzar el desarrollo de las capacidades del pensamiento crítico y del pensamiento creativo, la creatividad de aprendizaje está centrada en el educando.

Objetivos

- Aprender en colaboración
- Organizarse
- Trabajar en forma grupal
- Responsabilizarse de tareas
- Aprender a partir del juego
- Desarrollar la confianza, la autonomía y la experiencia directa
- Utilizar la potencialidad de representación activa del conocimiento

Mientras la enseñanza se redujo a la simple transmisión de conocimientos el método es pasivo, en sus formas dogmáticas y expositivo-explicativas que predominó en la escuela. La palabra fue reina y soberana más tarde el método se hizo heurístico y por último activo.

El método activo da ocasión que el alumno actúe e investigue por sí mismo poniendo en juego sus poderes físicos y mentales, un ejemplo de método activo es el juego, el de discusión, el de proyectos, el de problemas, el de excursión, etc. El apóstol del método activo ha sido por excelencia Kerchensteiner, con su escuela de trabajo; pero se ha desnaturalizado y ha exagerado a veces el principio de la actividad reduciéndola a un simple trabajo manual rutinario.

Según **Pestalozzi** declara que “fluye siempre de los labios de los pedagogos en palabras de miel”, pero que ella cuando no es reducida en absoluto a mera apariencia verbal y libresca, es mantenida en carriles fijamente prescritos durante casi toda la labor escolar.

El método activo es pues un método general que abarca toda la obra del aprendizaje moderno y por tanto ofrece una infinidad de fases y normas que han originado multitud de métodos.

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación superior, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los Juegos Didácticos, Juegos Creativos, Juegos profesionales y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

Importancia del método activo

La importancia que reviste el planteamiento de tareas docentes problemáticas está en que en el mismo proceso de solución implica la auto información y la organización de todas las relaciones colectivas sobre la única base de estas tareas, por lo que dejan de ser formales y se hacen directamente vitales, lo que compromete a cada participante integralmente, influyendo plenamente en el contenido objeto de estudio.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc., originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

2.1 Proceso del método activo para una actividad artística

ETAPAS	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES
Seleccionar	Analizar	El maestro debe analizar el tema más apropiado con el que va a trabajar para lograr el máximo éxito.
	Observar	El maestro debe enseñar a los alumnos a observar las características más comunes del tema, en cuanto a textura, calidad y color del tema interpretado.
Crear	Bocetar	<p>El estudiante una vez que se ha sensibilizado debe proceder a bocetar el tema propuesto sea este del natural o con el modelo.</p> <p>Una vez que ha dibujado debe proceder a pintar.</p>

Perfeccionar	Corregir	El maestro debe hacerle al niño y niña ciertas críticas en sus trabajos.
Evaluar	Analizar	Una vez terminado el proceso puede exponer todos los trabajos y analizar críticamente con los estudiantes cada trabajo sin menospreciar a ninguno.

3. LA RECREACIÓN INFANTIL

Es la realización de actividades, que proporcionan descanso, diversión y participación social voluntaria, permitiendo el desarrollo de la personalidad y la capacidad creadora a través de actividades deportivas, socioculturales y al aire libre.

Es además una forma de tregua y a la vez de aprendizaje. El equilibrio humano se consigue a través de una buena recreación dirigida, pues ésta no solo restablece el equilibrio psicofísico alterado por las tensiones diarias, sino que enriquece nuestra personalidad.

Según **CRENCE RAINUATER** considera: “A la recreación en términos de patrones culturales que procuran cierta forma de satisfacciones o placeres condicionales por las actitudes sociales.”

Las situaciones placenteras crean un aprendizaje satisfactorio ya que estas favorecen a mejorar su socialización y sus relaciones personales dentro y fuera del lugar que le rodea. La recreación mal orientada trae consigo efectos negativos.

La verdadera recreación ofrece diversión, salud física y salud mental, mediante actividades formativas, que se encuentran dentro de la moral individual y social.

Pero la recreación que solo divierte no basta, una recreación efectiva nos lleva, a una participación dentro de nuestra comunidad, tratando de superar nuestro “YO”, para pensar en los demás, compartir y divertir sanamente.

Todos sabemos que formamos parte de una comunidad. No somos seres aislados. La necesidad de una vida grupal comunitaria proviene de nuestra propia naturaleza. El niño, joven y el adulto actuando cooperativamente, descubrirá los valores de la recreación al formarse una idea cabal de las condiciones de la comunidad.

La participación social debe ser voluntaria, esto es, sin condiciones de ninguna especie. El liderazgo voluntario se ha convertido en los últimos tiempos en una verdadera fuerza social organizada que debe ser estimulado por todos los medios.

La recreación permite el desarrollo de la personalidad y la capacidad creadora. No se trata desde luego de crear una nueva personalidad, sino de perfeccionar la propia, logrando que el mismo individuo, consciente en sus enlaces y limitaciones, obtenga los recursos adecuados para su auto relación.

Según **NATALIO KISNENAN** denomina recreación como: “La actividad realizada por los individuos, de una forma voluntaria, obedeciendo un impulso natural y propio causando una satisfacción inmediata al realizar algo en lo cual se logra un deleite y una nueva oportunidad de expresar la propia voluntad”

Formando parte de un proceso integral en el individuo, es una auténtica necesidad que más allá de la utilización del tiempo libre es una “ACTITUD” una postura frente a sí mismo y a los otros que le permita gozar, aprender, crecer, madurar y autoformarse corporal y psíquicamente.

Objetivos de la recreación

- ❖ Estimular la participación y comunicación grupal
- ❖ Propiciar las prácticas democráticas
- ❖ Permitir el desarrollo de las relaciones sociales e interpersonales
- ❖ Favorecer la cooperación y responsabilidad

- ❖ Fomentar el despertar y desarrollo de un buen PENSAR
- ❖ Propiciar una atmosfera creativa.

3.1 Beneficios de la recreación infantil

Beneficios personales

- Mejor salud mental y mantenimiento de la misma
- Sentido holístico de bienestar
- Manejo del estrés (prevención, mediación y restauración)
- Prevención y reducción de la depresión, la ansiedad y el enojo
- Cambios positivos en los estados de ánimo y las emociones
- Autoconfianza
- Independencia
- Competencia
- Seguridad de sí mismo
- Clarificación de valores

Beneficios sociales y culturales

- Satisfacción comunitaria
- Identidad étnica

4. LÚDICA

Es un acto de recreación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de su libertad.

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre.

Definición

Se entiende como lúdica a una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

La necesidad lúdica es, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

5. EL JUEGO

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario.

Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde.

5.1 El desarrollo del niño a través del juego

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño.

A los seis meses: El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielificación de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar.

A los dos años: aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

A los tres años: se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

5.2 Beneficios del juego

- ❖ Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico
- ❖ Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos

- ❖ La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas
- ❖ Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional
- ❖ Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto
- ❖ Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales
- ❖ El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

5.3 La psicomotricidad y el juego

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y ajustar más sus movimientos.

5.4 Tipos de Juegos

Juegos tradicionales

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Según **Carmen Cervantes Trigueros. 1998** manifiesta que: "Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado"

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: el trompo, la guaraca, las bolas, la pelota nacional, el talión, el pastor y el lobo entre otros.

Juegos populares

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se

conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Según **Carmen Cervantes Trigueros. 1998** dice que: “Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico”

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades matrices, o servir como base de otros juegos y deportes

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprendan al mismo tiempo que se divierten.

Juegos de presentación

Los juegos de presentación se utilizan cuando los participantes no se conocen, y es necesario propiciar un primer acercamiento. Suelen ser juegos en donde se aprenden los nombres de los participantes.

En este tipo de juegos es necesario romper las formas de presentación tradicionales, de forma que personas que no se habían visto antes adquirieran en pocos minutos un clima de distensión y comunicación necesario para posteriores actividades.

Juegos de conocimiento

Un juego de conocimiento se utiliza para después de los de presentación. Estos juegos son necesarios para profundizar en el conocimiento del grupo, se obtienen datos y opiniones de las personas, muy útiles para fomentar un ambiente agradable, distendido y de confianza que facilitará el desarrollo de posteriores actividades lúdicas.

Juegos de afirmación

El objetivo de las dinámicas de presentación es consolidar los conocimientos que tenemos de cada miembro del grupo como persona única y los del grupo completo como unidad grupal en la sociedad.

Un juego de afirmación debe estimular los aspectos positivos de cada persona y del grupo, favorecer la aceptación y la integración de todos los miembros del grupo y, por último, considerar las limitaciones y cualidades propias que cada uno tenemos.

Juegos de distensión

El objetivo de los juegos de distensión es aumentar la participación y la comunicación de cada uno de los miembros del grupo dentro de éste y crear un mayor grado de confianza con uno mismo y con el resto de compañeros.

Juegos de cooperación

El objetivo de las dinámicas de cooperación es ayudar a los componentes del grupo a trabajar en equipo, favoreciendo la colaboración de todos sus miembros y enseñándoles a colaborar entre ellos.

6. LA CREATIVIDAD

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. En su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, la creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia personal y del progreso de la sociedad y es también, una de las estrategias fundamentales de la evolución natural. Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

Todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada. Así, existen muchas técnicas para aumentar y desarrollar la capacidad creativa. Una de las más interesantes es la conocida como mapas mentales.

7. GOMA EVA O FOMIX

Se llama Goma Eva al Etileno acetato de vinilo por sus siglas en inglés (Ethylene Vinyl Acetate). También es conocido por su nombre comercial en inglés, foamy ("espumoso"), que es el nombre utilizado en más de 30 países. La goma Eva es un material que combina con cualquier accesorio o producto de aplicación directa o superpuesta. Es un material que no sustituye a ninguno conocido, sino que por el contrario, lo complementa.

Características

- Es fácil de pegar.
- Es fácil de cortar.
- Es fácil de pintar.
- Baja absorción de agua.

- Es lavable.
- No es tóxico.
- No es dañino al medio ambiente, se puede reciclar o incinerar.
- Fácil de moldear
- Buena resistencia al clima y a los químicos
- Es moldeable
- Es termo formable
- No tiene bordes afilados

- Se puede pintar con cualquier tipo de pintura conocida (tizas, témperas, acrílicas, gouache, acuarelas, diamantinas, brillantinas, volumen, ceras, arenas de colores, óleo, etc.)
- Se puede aplicar sobre este material cualquier técnica conocida de pintura sobre seda, telas o lienzos, así como el pirograbado.

7.1 Usos de la Goma Eva o fomix

La goma EVA se utiliza para diseños y trabajos escolares, industria del calzado, escenografía y teatro, manualidades didácticas y creativas, parques infantiles, terapia ocupacional para la tercera y cuarta edad. A nivel mundial, se distribuye comercialmente en papelerías y jugueterías como herramienta didáctica y material escolar, además en tiendas de artesanías y manualidades, en forma de láminas de diversos colores. En escenografías y escuelas de montaje de vidrieras-exhibidores, se utiliza el título "Fomy art" (el arte de trabajar con *foamy*) como parte de una técnica o recurso de vanguardia que permite desarrollar trabajos creativos profesionales, en pequeño y gran formato. Por ser un material muy liviano, la goma Eva sirve a muchos intereses comunes de las manualidades, creativas o profesionales.

8. MAQUILLAJE INFANTIL

La palabra maquillaje proviene de maquiller (maquillar) un término francés utilizado en la jerga teatral francesa durante el siglo XIX. Aunque la palabra sea moderna, el concepto es antiguo. Se trata de aplicar al rostro preparados artificiales para adecuarlo a la iluminación o bien para obtener una caracterización.

La palabra maquillaje dejó de ser utilizada únicamente en teatro y se generalizó, siendo utilizada en cualquier ámbito de la vida para indicar que a un rostro (o cualquier otra parte del cuerpo) se le ha aplicado un cosmético.

A menudo suele utilizarse maquillaje para los carnavales o para las fiestas de los niños. Se trata de un maquillaje artístico, que a diferencia del maquillaje cotidiano, no busca realzar la belleza de la cara sino simplemente disfrazar al niño de algún personaje de ficción u animal o de pintarle el rostro de manera artística, con ornamentos, flores y otras cosas.

A los niños y niñas siempre les divierte ser maquillados y disfrutan del maquillaje de fantasía en fiestas y carnavales, ya que este tipo de maquillaje no está relacionado con el sexo femenino como sí ocurre con el maquillaje convencional.

Cuando llega una fiesta de cumpleaños de una hija o un hijo, siempre es una buena opción aprovechar la ocasión para contratar a alguna maquilladora que pueda maquillar a los niños. Los chicos se lo pasarán en grande con algo tan simple como esto. Si no se va a recurrir a un maquillador profesional y el maquillaje lo va a hacer uno mismo, pueden utilizar incluso los mismos productos que se utilizan para el maquillaje común. Por ejemplo los tonos de marrón pueden servir para convertir la cara del niño o la niña en la de un gatito o un osito, la barra de labios puede servir para dar color a la nariz, y el delineador de ojos puede servir para dibujarle los bigotes. Con un poco de imaginación y los mismos productos de todos los días, se puede lograr un efecto totalmente distinto en los niños para que se diviertan y se sientan totalmente disfrazados.

Pero siempre es mejor comprar productos específicos para el maquillaje infantil y es conveniente comprar productos que sean hipoalergénicos, ya que los niños pueden tener la piel sensible. Esto es especialmente importante si se va a aplicar maquillaje para cubrir toda la cara. Tampoco es conveniente que los niños se queden con el maquillaje puesto durante muchas horas y mucho menos que duerman con el maquillaje, ya que la piel necesita poder respirar.

El maquillaje artístico viene de épocas muy antiguas ya que desde hace mucho tiempo existe la posibilidad de maquillarse artísticamente para alguna fiesta o evento. Con el correr de los años, el maquillaje artístico ha ido evolucionando, volviéndose más habitual a partir de las décadas de los sesenta y setenta.

La idea del maquillaje de fantasía, es el uso del rostro como lienzo y soporte material para realizar las obras. En el maquillaje artístico, se pinta sobre todo la cara y se suelen utilizar muchos de los productos cosméticos que se utilizan para el maquillaje convencional. La diferencia es que con el maquillaje artístico, no se busca realzar la belleza de la persona, ni lograr un efecto natural. En este sentido, el maquillaje artístico se aleja mucho del maquillaje convencional. Muchas veces, lo que se busca con el maquillaje de fantasía es mostrar un rostro que no es el propio, como por ejemplo la cara de un animal o el de algún personaje, aunque otras veces solo se realizan formas artísticas.

En algunos, casos el maquillaje artístico puede abarcar todo el cuerpo, y es mucho más complejo y sofisticado. Este tipo de maquillaje solo lo realiza profesionales, y se utiliza más bien en eventos u ocasiones especiales en las que se pretende realizar algún show o presentación especial.

Por otro lado, cuando el maquillaje de fantasía es más simple, menos elaborado, y concentrado en la zona de la cara, se puede utilizar más a menudo y en otras ocasiones como un carnaval, una fiesta de disfraces o una fiesta especial.

El maquillaje artístico también es muy común en las fiestas de cumpleaños infantiles ya que a los niños les encanta poder ser maquillados, y más si se trata de maquillaje de fantasía, donde pueden dibujarles sobre su cara lo que ellos deseen.

8.1 ¿Cómo y porqué desmaquillarse?

Saber quitarse el maquillaje es tan importante como saber aplicárselo. La piel de la cara necesita poder respirar y el maquillaje puede obstruir los poros de la piel. Esto dificulta su funcionamiento normal, provocando irritaciones y otras complicaciones. Cuando dormimos, se regeneran los tejidos de la piel de la cara y se desprenden las células muertas de la piel de la cara. Si el maquillaje no se ha quitado antes de irse a dormir, la piel no podrá realizar este trabajo con naturalidad. Siempre es conveniente lavarse la cara con jabón neutro o de glicerina antes de irse a dormir para quitarse todo el maquillaje. Después de lavar la cara con agua y jabón, conviene enjuagarse nuevamente con abundante agua quitando también todos los restos de partículas de jabón. Para tener una buena piel también conviene lavarse la cara todos los días al levantarse. Esto ayudará a quitar las células muertas y restos de suciedad que se han acumulado sobre los poros de la piel durante la noche.

9. EL PAYASO

Es un personaje estereotípico representado comúnmente con vestimentas extravagantes, maquillaje excesivo y pelucas llamativas. Generalmente se le asocia con un artista de circo, cuya función es hacer reír a la gente, gastar bromas, hacer piruetas y en ocasiones trucos divertidos. Sin embargo, en algunas culturas, la vestimenta y el maquillaje del payaso denotan una jerarquía, desde el maquillaje de vagabundo hasta la cara blanca. El artista puede hacer uso de maquillaje de base aceitosa o de agua. Asimismo, en algunas sociedades los payasos se relacionan con otros ámbitos y temas, sobre todo de la televisión, donde aparecen representados incluso como personajes malvados.

También hay payasos del rodeo, quienes tienen una función importante pues deben distraer al toro y atraerlo para ayudar evitar que el vaquero se haya lastimado por el animal. Su indumentaria puede incluir pañuelos colgantes a su cinturón.

9.1 Indumentaria del payaso

Suelen llevar peluca y zapatos gigantes. Habitualmente usan un traje de colores y tienen la cara maquillada de tonalidades llamativas, y la nariz es una pelota roja. En la vestimenta, existen diferentes tallas y tamaños, también en las narices de bola. Es una indumentaria tan representativa y tan respetable para el gremio de los payasos, que incluso en los funerales de cualquiera de sus miembros los miembros suelen asistir con todas sus prendas.

Actualmente existen diversas escuelas para payasos que proporcionan técnicas y conocimientos sobre esta figura. Dependiendo del payaso, entre las habilidades que éste puede exhibir están la música, el malabarismo, la acrobacia, la torsión de globos y el arte de caminar con zancos.

Un payaso es un personaje cómico y tierno nacido y desarrollado en las artes escénicas. Tiene sus antecedentes en la comedia romana, en la Commedia dell'arte italiana, en el circo moderno o en el cine mudo.

Siempre anda metido en líos y buscando la complicidad con el público para conseguir su empatía y simpatía. En solitario o en compañía, como parte de una historia teatral o cinematográfica, o como número de vodevil o circense. Improvisando en torno a un guión o como personaje de los grandes comediantes.

El payaso representa la parte más positiva del ser humano, aquella que encuentra problemas y es capaz de divertirse, y divertir a los que les miran, con su manera de enfrentarlos desde el juego. El payaso es el niño o la niña que todos fuimos, con su entusiasmo y sus ganas de descubrir, experimentar y compartir desde la pasión y el placer. Viviendo todas las emociones primarias: alegría, tristeza, rabia, amor, miedo, deseo. Sin embargo, su esencia va mucho más allá. Los payasos han existido y existen en cualquier cultura, desde hace miles y miles de años. Han jugado y juegan un papel social imprescindible de divertir y sanar a toda persona que necesita reír y emocionarse para olvidar los malos momentos. Esto puede verse, hoy en día, con su labor en los hospitales o en organizaciones como Payasos sin Fronteras.

El payaso nos ayuda a recordar que no importa tanto lo que nos pasa como la actitud que tenemos ante lo que nos pasa. El payaso está emparentado históricamente con mimos, titiriteros, magos, juglares, acróbatas, cuentacuentos, malabaristas, enanos de circo y demás profesiones populares que buscan entretener y divertir.

10. PROGRAMA DE CAPACITACIÓN PARA MAESTRAS PARVULARIAS

La palabra "capacitación" viene de la palabra "capaz". Una capacitación debe lograr que los participantes sean capaces de hacer algo, y de hacerlo bien. Por tanto, un curso puramente teórico no tiene derecho de llamarse "capacitación" igual como el piloto no puede llamarse "capacitado" si nunca ha volado.

En esta capacitación, los participantes deben salir capaces de preparar una lección dinámica e innovadora para niños y niñas, y enseñarlas a través de la adecuada utilización de los recursos didácticos.

La capacitación ha demostrado ser un medio muy eficaz para hacer productivas a las personas, su eficacia se ha demostrado en más del 80% de todos los programas de capacitación. No obstante, los líderes no deben dar por hecho que exista una relación causal entre el conocimiento impartido o las destrezas enseñadas y el aumento significativo de la productividad. Se deben impartir programas diseñados para transmitir información y contenidos relacionados específicamente al puesto de trabajo o para imitar patrones de procedimientos. Los futuristas afirman que el personal requerirá capacitación muchas veces durante toda su vida laboral. La mayoría de las personas disfrutan la capacitación y la consideran útil para su carrera.

La formación y el perfeccionamiento son áreas en las que ha aumentado el interés en los últimos años. Decidir, diseñar y poner en marcha programas de formación y perfeccionamiento de los empleados, con el objetivo de mejorar sus

capacidades, aumentar su rendimiento y hacerlos crecer en una cuestión por la que cada vez hay una mayor preocupación importante por la capacitación.

Por este motivo aplicaremos este programa de capacitación de una forma dinámica y practica utilizando los distintos recursos didácticos como el juego arte, el juego trabajo, los juegos tradicionales, los populares, de presentación, de conocimiento, de afirmación, de distención y de cooperación adaptando a la didáctica musical como eje de partida para su aplicación.

Al iniciar cada uno de los talleres se procederá a ejecutar distintas dinámica de integración facilitando así que el grupo de trabajo sea manejable; seguidamente se dará paso a las exposiciones por parte de los investigadores quienes darán a conocer el fragmento teórico del programa de capacitación, es decir; brindar conocimientos científicos claros y precisos sobre la recreación infantil, el concepto y definición de los juegos los cuales serán aplicado de una forma práctica permitiendo que las maestras sean parte activa de este programa de capacitación. Los recursos a utilizarse serán de acuerdo a las actividades expuestas por parte de los investigadores como grabadora, Cd's, globos, sillas, proyector, computadora, entre otros.

Para los talleres de arte en goma Eva se analizará las diferentes técnicas como: el cortado, difuminado, trenzado, termo planchado, pirograbado y el acabado, para lo cual se solicitará material didáctico como: tarros de leche vacío, barras de silicón, goma Eva de diversos colores y tamaños, pistola de silicón, plancha, pirógrafo o cautín, marcadores, tijeras punta redonda y de figuras, cartón corrugado, pinturas de tela varios colores y pinceles, los mismos que serán aplicados en cada técnica.

Para los talleres de maquillaje infantil y payasería se entregará documentos en los que se podrá obtener información acerca del cómo y cuándo utilizar estos procedimientos. Estas últimas técnicas de recreación infantil se las realizara de forma práctica en la clausura del programa de capacitación frente a las autoridades, maestras, niños y niñas evidenciando nuestra participación como entidad ejecutora del proyecto.

CAPÍTULO II

2. DIAGNÓSTICO DE LA PROPUESTA

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 Breve reseña historia del Centro de Desarrollo Infantil “Luís Fernando Ruíz”

La idea brillante de un grupo de personas y organizaciones como el ORI a través de la modalidad Centros Comunitarios de Desarrollo Infantil y participación de actores sociales preocupada en acoger a la niñez cotopaxense de bajos recursos económicos y brindar un nuevo servicio a nivel pedagógico a partir del año 1945 funciona como casa cuna “Luís Fernando Ruiz” atendiendo a niños y niñas de 0 a 5 años que carecen de atención y cuidado diario y que se encuentran en riesgo de desnutrición, y viven en estados de insalubridad, expuestos a enfermedades y con limitados estímulos de afecto en su entorno familiar y comunitario.

Mediante la modalidad de Centro de Desarrollo infantil con el acuerdo ministerial N° 00734 con la fecha del 6 de julio de 1998 emitido por el Ministerio de Bienestar Social permitió responder las necesidades de la población y objetivos brindando una atención en atención en administración de centros, salud, nutrición y educación inicial bajo la responsabilidad del personal comunitario preseleccionado y capacitado por organizaciones diferentes.

Esta Institución ha logrado ubicarse como una de las Instituciones educativas de mayor prestigio en el ámbito provincial. Actualmente este Centro Infantil cuenta con una infraestructura apta para la atención de los niños y niñas de diferentes edades, áreas de esparcimiento amplias y varias dependencias utilizadas por el personal autorizado.

2.2 Análisis e interpretación de los resultados

2.2.1 Análisis e interpretación de los resultados de las encuestas a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz”.

El instrumento utilizado para recopilar datos es la encuesta, la misma que se aplicó a 11 maestras y 1 autoridad con el fin de conocer el grado de conocimiento sobre la recreación infantil.

Pregunta N° 1

¿Qué tiempo trabaja usted en el CDI “Luis Fernando Ruiz”?

TABLA N° 1

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
0 A 2 años	9	75%
3 a 5 años	1	8%
6 a 10 años	0	0%
Más de 10 años	2	17%
TOTAL	12	100%



Fuente: CDI “Luis Fernando Ruiz”

Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

El tiempo de trabajo de cada una de las maestras del CDI “Luis Fernando Ruiz” es el siguiente: 9 encuestadas que equivale al 75% manifestaron que han prestados sus servicios alrededor de 0 a 2 años, 1 encuestado que equivale al 8% ha laborado alrededor de 3 a 5 años, 2 docentes que equivale el 17% ha laborado por más de 10 años en dicha institución.

Es evidente la permanencia en el trabajo por parte de las maestras y la no variación del personal a laborar, el mismo que induce a una rutina pedagógica.

Pregunta N° 2

A su criterio: ¿Cómo calificaría usted el grado de utilidad que se le da a la recreación infantil en la educación?

TABLA N° 2

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alto	5	42%
Bajo	3	25%
Medio	4	33%
TOTAL	12	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

El grado de utilidad que se le da a la recreación infantil según las maestras del CDI "Luis Fernando Ruiz" es el siguiente: 5 maestras equivalente al 42% opina que la recreación infantil es utilizada en un alto grado, 4 docentes que equivale al 33% declaran que es utilizada en medio grado, mientras que 3 maestras equivalente al 25% en un bajo grado.

La ironía a esta pregunta es que pedagógicamente su contestación es buena, pero al momento de verificar si es aplicada constatamos que no es utilizada en el PEA porque no tienen los conocimientos necesarios para su aspiración.

Pregunta N° 3

¿A su criterio la recreación infantil qué desarrolla en los niños?

TABLA N° 3

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Los sentidos	3	25%
Cuerpo	0	0%
Emociones	1	8%
Todas las anteriores	8	67%
TOTAL	12	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

La recreación infantil desarrolla varios aspectos del ser humano es por eso que 8 maestras que equivale el 67% opinaron que los sentidos, el cuerpo y las emociones permiten el desarrollo de la recreación infantil, 3 docentes que equivale el 25% manifiesta que solo los sentidos son importantes y 1 maestro que equivale al 8% declara que las emociones son fundamentales para desarrollar la recreación infantil.

A nuestro criterio creemos que cada uno de estos criterios tiene su valor propio coincidiendo favorablemente con su respuesta.

Pregunta N° 4

¿Cree usted que el maquillaje infantil y la payasería son técnicas utilizadas para la recreación infantil?

TABLA N° 4

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	50%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
No se	6	50%
TOTAL	12	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

El maquillaje infantil y la payasería son técnicas utilizadas para la recreación infantil 6 las maestras del CDI "Luis Fernando Ruiz" equivalente al 50% declaran que son técnicas muy utilizadas, mientras que 6 maestras equivalente al 50% están desorientadas respecto a este tema.

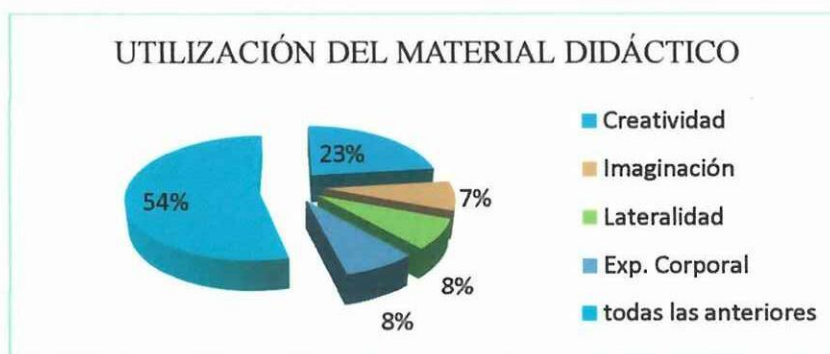
Podemos observar en las maestras que al no tener una idea clara acerca de estas técnicas provoca una deficiencia en el PEA, por ese motivo es necesario aplicar un programa de capacitación acorde a la necesidad expuestas.

Pregunta N° 5

A su criterio ¿Qué ayuda a desarrollar la utilización del material didáctico?

TABLA N° 5

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Creatividad	3	23%
Imaginación	1	7%
Lateralidad	1	8%
Exp. Corporal	1	8%
Todas las anteriores	7	54%
TOTAL	12	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"

Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

La utilización del material didáctico ayuda a desarrollar varios aspectos fundamentales, es por eso que 7 maestras que equivale al 54% declararon que el material didáctico permite desarrollar la creatividad, la imaginación, lateralidad y la expresión corporal, mientras que 3 maestras equivalente al 23% declararon que solo ayuda a la creatividad, 1 maestra que equivale al 8% declara que solo desarrolla la imaginación, 1 maestra equivalente 8% manifestó que se desarrolla la expresión corporal y 1 docente que equivalente al 8% solo desarrolla la lateralidad.

Podemos darnos cuenta que la mayoría de las maestras tienen conocimiento acerca del tema, pero no toman en cuenta su alto grado de importancia en cuanto a su aplicación.

Pregunta N° 6

A su criterio ¿En qué te beneficiaría al aplicar un programa de capacitación sobre recreación infantil?

TABLA N° 6

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Planificación	1	8%
PEA	9	75%
Jornada diaria	0	0%
Act. Iniciales	0	0%
Todas las anteriores	2	17%
TOTAL	12	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

Los beneficios del programa de capacitación sobre recreación infantil, en el cual 9 docentes que equivale el 75% revelaron que la capacitación ayudaría solo al PEA, 2 maestras equivalente al 17% declararon que ayudarían a la planificación, PEA, jornada diaria y a las actividades iniciales, mientras que 1 maestra equivalente al 8% declaró que solo ayudaría solo a la planificación

Es evidente saber que el PEA es el eje de partida para el éxito de la educación, pero las maestras confunden este aspecto declarando que la planificación y actividades iniciales no tienen nada que ver con el PEA por eso es necesario que las maestras tengan conocimientos claros y precisos al momento de la capacitación.

Análisis

Con los porcentajes obtenidos en cada una de las preguntas efectuadas a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” podemos manifestar que existen muchas falencias en la utilización de la recreación infantil como instrumento pedagógico necesario dentro de las actividades educativas, por lo que proponemos la aplicación de un programa de capacitación sobre recreación infantil, el cual fortalecerá metodológica y pedagógicamente a los docentes y de forma directa a los niños y niñas del establecimiento.

Las opiniones y sugerencias por parte de las encuestadas son muy valiosas para el Centro Infantil porque brinda no solo ayuda social sino que también garantiza un alto grado de rendimiento académico a la comunidad, es por eso que al desarrollar la recreación infantil en las maestras de este establecimiento vamos a beneficiar también a los niños y niñas de las distintas edades disminuyendo los problemas de aprendizaje que muchos de ellos presentan a lo largo de su vida escolar.

Podemos observar claramente con estos resultados que la mayoría de los docentes se encuentran desorientados a la buena utilización de la recreación infantil dentro de cada uno de los programas de actividades, es por esta razón que esta Institución educativa no ha logrado muchos avances significativos.

Ante estos resultados se observa claramente la gran acogida a la propuesta presentada por los investigadores el “Diseño y aplicación de un programa de capacitación sobre recreación infantil dirigido a las maestras del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” de la parroquia Ignacio Flores de la ciudad de Latacunga durante el periodo 2009 – 2010.” Que mejore la calidad de servicio y promueva al desarrollo educativo.

2.2.2 Representación, análisis e interpretación de los resultados de las fichas de observación a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz”.

El instrumento para recopilar esta información fue la observación que se realizó a los docentes del CDI “Luis Fernando Ruiz”, donde se evaluó los siguientes parámetros.

Pregunta N° 1

¿Utiliza una adecuada motivación para los niños?

TABLA N° 1

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	45%
No	6	55%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI “Luis Fernando Ruiz”
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

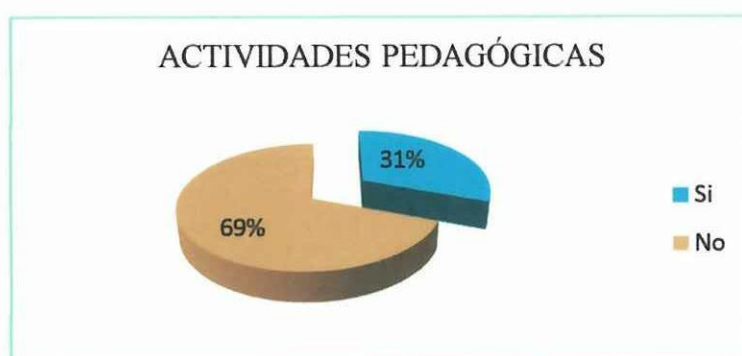
Al realizar esta pregunta si las maestras del CDI “Luis Fernando Ruiz” utilizan una adecuada motivación para los niños y niñas nos dimos cuenta que solo 5 maestras equivalente el 45% utilizan una motivación adecuada, mientras que 6 maestras equivalente al 55% no utilizan adecuadamente una motivación, por lo que es evidente la falta de capacitación a las maestras para incentivarlas a la utilización de juegos y dinámicas sean estas populares o tradicionales con el fin de que la clase sea más divertida y emotiva.

Pregunta N° 2

¿Las actividades pedagógicas de su planificación son actas para los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz”?

TABLA N° 2

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	31%
No	9	69%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI “Luis Fernando Ruiz”
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

Las actividades pedagógicas de su planificación son actas para los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz, podemos verificar en aquella tabla que solo 4 maestras dando como resultado el 31% aquellas planificaciones son actas, mientras que 9 maestras equivalente al 69% no son actas las actividades pedagógicas.

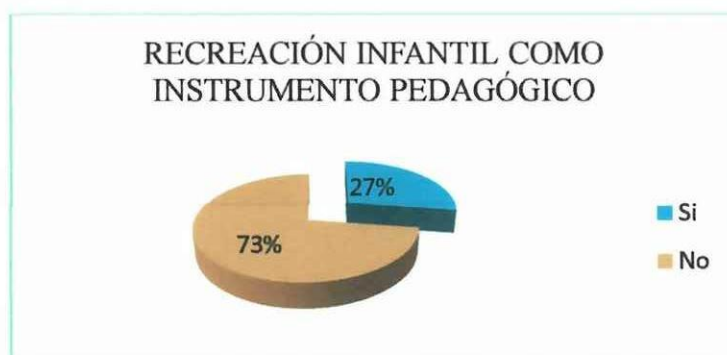
A nuestro criterio toda planificación planteadas por las maestras necesitan reajustes para ser acopladas según el grupo de niños y niñas que maneje, es fundamental dar algunas pautas para incentivar a dicha aplicación.

Pregunta N° 3

¿Utiliza la recreación infantil como instrumento pedagógico?

TABLA N° 3

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	27%
No	8	73%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

La recreación infantil como instrumento pedagógico según esta observación vemos que solo el 3 % de las maestras lo aplican, mientras que el 75% de las maestras no lo hacen habiendo un déficit en cuanto a la recreación.

Por lo tanto las iniciativas al aplicar diversas técnicas en la capacitación ayudarían a las maestras en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje como también al desarrollo intelectual, corporal y psicopedagógico de los niños y niñas.

Pregunta N° 4

¿Realiza evaluaciones constantes de rendimiento académico a los niños y niñas del Centro de Desarrollo “Luis Fernando Ruiz”?

TABLA N° 4

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	45%
No	6	55%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI “Luis Fernando Ruiz”
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

Según esta observación las evaluaciones constantes de rendimiento académico a los niños y niñas del Centro de Desarrollo “Luis Fernando Ruiz” 6 maestras equivalente al 55% aplican dichas evaluaciones, mientras que 5 maestras equivalente el 45% no aplican.

Por lo tanto es evidente que las evaluaciones aplicadas a los niños y niñas se la hacen como requerimiento de la institución mas no de una manera consciente, la cual perjudica a los mismos en su desarrollo evolutivo poniendo en riesgo su acción participativa en las aulas de clase.

Pregunta N° 5

¿Se capacita permanentemente?

TABLA N° 5

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	64%
No	4	36%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

Al indagar sobre esta pregunta de la capacitación permanentemente vemos que hay 7 maestras dando como resultado 64% si se capacitan, mientras que 4 maestras equivalente el 36 % no son capacitadas, por lo que es necesario capacitar a todo el personal.

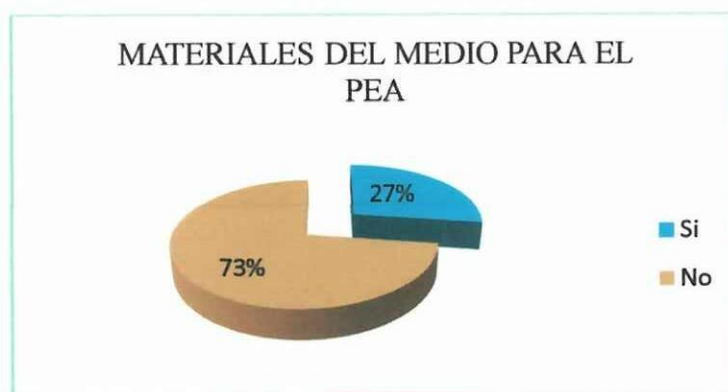
A nuestro criterio podemos acotar que las capacitaciones podrán ser permanentes, pero no satisface las necesidades básicas de aprendizaje de los niños y niñas, es por eso que las falencias de temas actuales acerca de recreación infantil son evidentes al observar minuciosamente la forma participativa de los niños, niñas y maestros a su cargo.

Pregunta N° 6

¿Utiliza los materiales del medio para el PEA?

TABLA N° 6

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	27%
No	8	73%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

La utilización de los materiales del medio para el Proceso de enseñanza Aprendizaje vemos que solo el 27% de las maestras utilizan materiales del entorno como recurso útil en la enseñanza, mientras que el 72% de las maestras no lo utilizan.

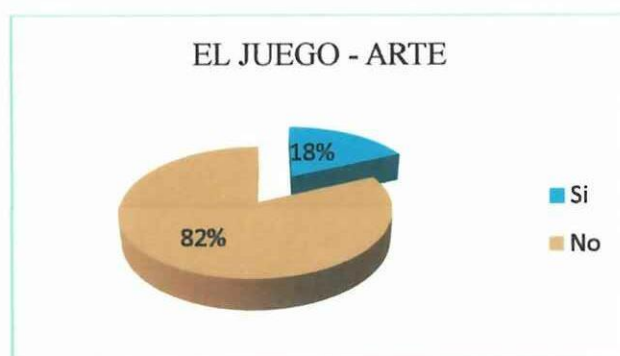
La falta de utilización de material del medio para transformar la clase diaria provoca largas rutinas de aprendizaje y fatiga mental es por eso que queremos convertir una clase monótona a una clase con un verdadero aprendizaje significativo.

Pregunta N° 7

¿Utiliza el juego – arte dentro de su planificación diaria?

TABLA N°

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	18%
No	9	82%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

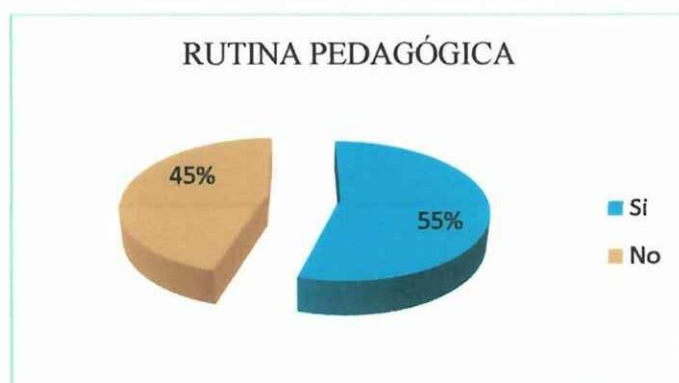
La utilización del juego- arte dentro de la planificación diaria de cada maestra observamos que solo el 18 % aplica tal técnica como medio pedagógico, en cambio el 82% utilizan esta técnica no como medio pedagógico sino como otras alternativas para la distracción de los niños y niñas.

Pregunta N° 8

¿Cambia de rutina pedagógica constantemente?

TABLA N° 8

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	55%
No	5	45%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"

Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

En cuanto a esta pregunta pudimos captar algunos cambios de rutina pedagógica constantemente, solo el 45% de las maestras inician una lección innovadora, pero el 55% de las maestras no lo hacen siendo la clase simple, aburrida y rutinaria existiendo un difícil de capacitación en los niños y niñas al no utilizar adecuadamente las técnicas, aunque si poseen los conocimientos necesarios pero no los practican.

Pregunta N° 9

¿Utiliza una adecuada motivación para los niños?

TABLA N° 9

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	55%
No	5	45%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"
Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

Referente a la utilización adecuada de las motivaciones en los niños y niñas del CDI "Luis Fernando Ruiz" solo el 45% de los docentes aplican satisfactoriamente motivaciones dependiendo del grupo al tratar, en cambio el 45% no la utilizan porque su planificación no van al tema al tratar dando como resultado el desinterés y la falta de orientación en cuanto al Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Pregunta N° 10

¿La maestra demuestra violencia e interés por la educación inicial?

TABLA N° 10

DENOMINACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	36%
No	7	64%
TOTAL	11	100%



Fuente: CDI "Luis Fernando Ruiz"

Elaborado por: Manuel Calle y Tatiana Venegas

Al examinar esta pregunta e interrogante vemos que solo el 36% de las maestras del CDI "Luis Fernando Ruiz" demuestran vocación e interés por la educación inicial, pero el 64% de las maestras no lo hacen por vocación si no por el afán de su mensualidad poniendo el riesgo la enseñanza de calidad que se imparte a los infantes a una enseñanza insignificante y corriente retrocediendo a la educación tradicional.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

PREGUNTAS	SI	NO	RESULTADOS	TOTAL DE DOCENTES
¿Utiliza una adecuada motivación para los niños?	5	6	11	11
¿Las actividades pedagógicas de su planificación son aptas para los niños?	4	9	11	11
¿Utiliza la recreación infantil como instrumento pedagógico?	3	8	11	11
¿Realiza evaluaciones constantes de rendimientos a los niños?	5	6	11	11
¿Se capacita permanentemente?	7	4	11	11
¿Utiliza los materiales del medio para el PEA?	3	8	11	11
¿Utiliza el juego arte dentro de la planificación diaria?	2	9	11	11
¿Cambia de rutina pedagógica constantemente?	6	5	11	11
¿La maestra puede captar la atención de los niños?	6	5	11	11
¿La maestra demuestra vocación e interés por la educación inicial?	4	7	11	11

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la observación que se realizó pudimos dar constancia de que existe un 27 % de docentes que no utilizan adecuadamente la recreación y la motivación como medio pedagógico en las aulas de clase y solo lo hacen como una alternativa para pasar el tiempo.

3. CONCLUSIONES

- ✓ Las maestras no utilizan la recreación como medio pedagógico dentro del aula de clase ni fuera de ella transformando la hora clase en una rutina sin resultados positivos en la enseñanza.

- ✓ La motivación dentro de las planificaciones diarias de las maestras no es considerada como un medio en el cual lo pueda utilizar para tener una experiencia significativa para los niños y niñas.

- ✓ El material didáctico es el proceso educativo es considerado como un medio poco usual para enseñar por los pocos conocimientos a utilizarlo.

4. RECOMENDACIONES

- ✓ Las capacitaciones que reciben las maestras deben satisfacer las necesidades de aprendizaje tanto del docente como el dicente y cumplir así como todas las características en las cuales el niño y la niña se desarrollan integralmente.

- ✓ Cambiar los conocimientos antiguos por conocimientos modernos e innovadores que mejoren las condiciones de aprendizaje utilizando la motivación y la recreación como un instrumento de aprendizaje.

- ✓ Conocer que el material didáctico se lo adquiere en gran parte del medio que nos rodea y que la maestra está en condiciones de transformarlo en arte para enseñar a los niños y niñas sin invertir altas cantidades de dinero.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1 Diseño de la propuesta

Tema: Diseño y aplicación de un programa de capacitación sobre Recreación Infantil dirigido a las maestras del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” de la parroquia Ignacio Flores de la ciudad de Latacunga durante el periodo 2009 – 2010”.

3.2 Datos Informativos

Institución beneficiada: Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz”

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Ignacio Flores

Responsables: Manuel Jesus Calle Silva y Andrea Tatiana Venegas Ibarra

Fecha de elaboración: 14 de Mayo del 2010

Fecha de ejecución: 29 de Octubre del 2010

Institución Ejecutora: Universidad Técnica de Cotopaxi a través de sus egresados en la especialidad de Parvularia.

Beneficiarios: La presente investigación está destinada a beneficiar directamente a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz”.

Ubicación: Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, Parroquia Ignacio Flores

Equipo Técnico Responsable: Sr. Manuel Jesus Calle Silva Andrea Tatiana Venegas Ibarra, así como la Directora Lic. Tamara Ballesteros, Docente de la universidad Técnica de Cotopaxi.

3.3. Introducción

La investigación constituye un apoyo fundamental tanto en el contexto social como educativo y que a la vez genera una gran utilidad a los Docentes del CDI “Luis Fernando Ruiz”.

En esta propuesta se da importancia a la metodología utilizada por parte de los docentes a los niños y niñas los mismos que son los que día a día están en las aulas conviviendo con la sociedad a la vez en los hogares con sus familias.

La necesidad de guiar a las maestras es de vital importancia porque de ellos dependerá que los niños y niñas a través de una adecuada estrategia pedagógica obtengan resultados positivos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Esta propuesta es interesante y novedosa según los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los docentes y la observación de los mismos en el CDI “Luis Fernando Ruiz”, donde se observó que existen ciertas falencias en cuanto a la adecuada utilización de la Recreación Infantil como alternativa metodológica de enseñanza.

Con la elaboración de la capacitación a los docentes podemos hacer que ellos fortalezcan su planificación diaria a través de técnicas y a la vez incrementen la relación entre los docentes y estudiante.

Existen razones suficientes para la aplicación de la propuesta pues se va ofrecer estrategias metodológicas claras a los docentes que se enfrentan a diario a un grupo de niños con la necesidad de satisfacer las necesidades de aprendizaje.

Y gracias a la parte teórica con el desarrollo práctico de este programa se dará seguimiento al desenvolvimiento por parte de los docentes hacia los niños y niñas.

3.4 Justificación de la propuesta

Esta propuesta tiene la factibilidad para realizarse ya que contamos con suficiente bibliografía documentaria, la población para aplicarla y la predisposición de los miembros del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” de la Parroquia Ignacio Flores.

A través de la capacitación los docentes adquirirán nuevos conocimientos poniéndolo así en práctica en el aula de estudio, sabemos que la creatividad es un medio idóneo que el docente puede utilizar en horas clases con los niños y niñas comunicando así su manera de entender y emotivamente, la realidad que le rodea, permitiendo a la vez direccionar el pensamiento en etapas o procedimientos concretos.

Por esta razón planteamos la presente propuesta un programa de capacitación sobre Recreación Infantil como son: Maquillaje infantil, juegos y arte en fomix desarrollando las habilidades y destrezas en las maestras parvularias.

La elaboración de talleres en el arte infantil constituye una alternativa viable, factible ya que ellas siguieren aplicar paso a paso las técnicas con la mejor comprensión posible.

3.3 Objetivos

3.5.1 objetivo general de la propuesta

- Diseñar y aplicar un programa de capacitación para desarrollar el arte infantil en las maestras parvularias del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” de la parroquia Ignacio Flores de la ciudad de Latacunga durante el periodo académico 2009 – 2010.

3.5.2 Objetivos específicos de la propuesta

- Analizar los contenidos teóricos y científicos que permitan elaborar adecuadamente un programa de capacitación para desarrollar el arte infantil en las maestras parvularias del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” de la parroquia Ignacio Flores de la ciudad de Latacunga durante el periodo académico 2009 – 2010.
- Diagnosticar el nivel de conocimientos que tienen las maestras parvularias del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” de la parroquia Ignacio Flores de la ciudad de Latacunga.
- Proponer un programa de capacitación para desarrollar el arte infantil en las maestras parvularias basado payasería, maquillaje infantil y figuras en fomix del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” de la parroquia Ignacio Flores de la ciudad de Latacunga.

3.6 Fundamentación

Si realizamos una mirada crítica a la realidad y a las problemáticas cotidianas podemos comprender que la Escuela es como un lugar de grandes conflictos.

Este proyecto está destinado a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Luis Fernando Ruiz” con la finalidad de que apliquen técnicas innovadoras para el proceso educativo.

La intención es mejorar la calidad de enseñanza a través de la recreación infantil, la misma que beneficia en varios aspectos de desarrollo de infantil y ha dado resultados positivos incrementando así la adecuada utilización de los recursos que el entorno nos brinda.

Todo esto ayuda a que los niños y niñas tengan confianza, seguridad y desenvolvimiento en ellos , lo que se ha constituido en algo muy importante favoreciendo también al grupo de investigadores al convivir con las maestras

descubriendo que la motivación es vital para los niño y niñas creativos y sobre todo activos.

3.7 Desarrollo de la propuesta



TALLER N° 1

LOS JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 1

Tema: Juegos de presentación

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
16/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1pm	<p>Juego "la silla en medio de las olas"</p> <p>Exposición Los juegos de presentación</p> <p>- Los aposentos - Nombre, animal y adjetivo - Quien calla gana</p> <p>Participación de las maestras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Sillas - Proyector - Computadora - Globos - Marcadores 	Los testistas	Docentes

TEMA:

LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen.

LA SILLA VACÍA EN MEDIO DE LAS OLAS



Esta es una dinámica de animación con mucho movimiento, para cuando haya cansancio en el grupo. Necesitamos: sillas individuales.

Procedimiento: El grupo se sienta en forma de círculo. Cuando la persona que facilita, dice "ola a la izquierda", cada quien se levanta y pasa a sentarse en la silla que tiene a su izquierda. Cuando dice "ola a la derecha", cada quien se levanta y pasa a sentarse en la silla que tiene a su lado derecha. Ojo: el cambio es hasta la silla inmediatamente al lado, no dos o tres más allá. Y otro ojo: por cada indicación de la persona facilitadora, nos movemos 1 silla. El chiste de la dinámica se genera a partir de la velocidad con que se dan las indicaciones y los cambios repentinos de derecha e izquierda. Una vez que el grupo ha asimilado bien la primera parte del ejercicio, la persona facilitadora explica que ahora ella misma buscará sentarse y que la última persona que quede de pie, tendrá que coordinar el juego (y tratar de sentarse también). Sigue entonces con las indicaciones de "ola a la derecha/izquierda" y en medio del movimiento ocupa una silla que queda un instante vacía. Nada fácil pero no imposible.

JUEGO N° 1

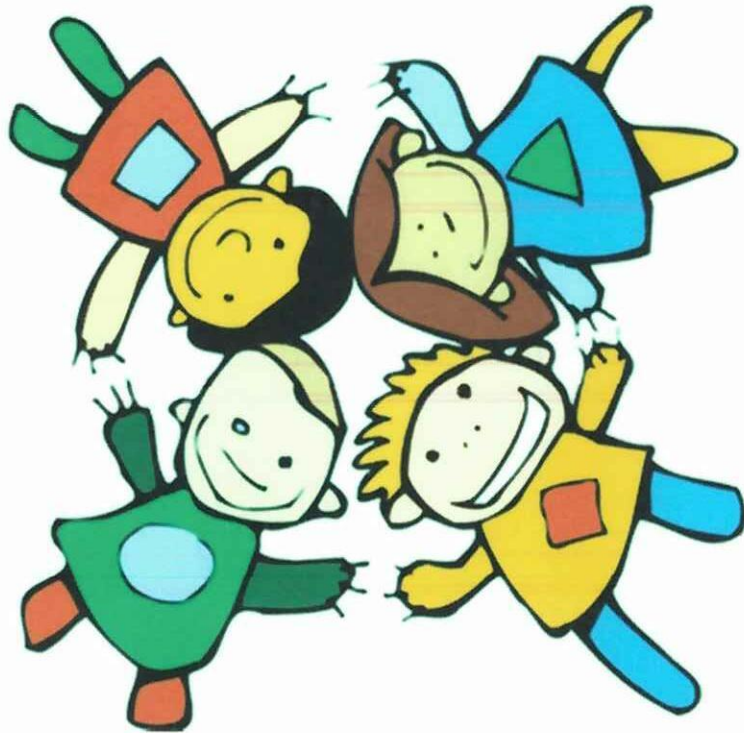
APOSENTOS	
Tipo de Juego	De presentación
Edad	5 a 6 años
Participantes	Grupo variable
Duración	15 minutos
Materiales	Sillas ubicadas en círculo, una más que el N° de participantes.
Desarrollo y reglas	
<p>El objetivo:</p> <p>Es aprender los nombres del grupo a la vez que se desarrolla la creatividad y se pierde el miedo al grupo.</p> <p>Sentados en círculo y habiendo una silla vacía, comienza quien esté sentado al lado de la silla vacía diciendo: "Yo soy..... y quiero que mi aposento sea ocupado por (nombre de otra persona)". A continuación dice: "Y quiero que venga....." (Se indica cómo se quiere que venga, saltando, a la pata coja, bailando, dando vueltas,...). Si es necesario la persona nombrada podrá ser ayudada por las personas sentadas a su lado.</p> <p>Una vez llegue a ocupar la silla vacía, continuará el juego nombrando a otra.</p>	

JUEGO N° 2

NOMBRE, ADJETIVO, ANIMAL	
Tipo de Juego	De presentación
Edad	5 a 6 años
Participantes	Grupo variable
Duración	5-10 minutos
Materiales	Ninguno
Desarrollo y reglas	
<p>Clásico juego de presentación, con el grupo en círculo, cada persona debe decir su nombre, pero además deberá de decir un adjetivo y el nombre de un animal.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>"Hola, yo me llamo ENRIQUE y soy un ESTUPENDO ELEFANTE"</p> <p>"Hola, yo me llamo RAQUEL y soy una RATITA ROMANTICA" etc....</p>	

JUEGO N° 3

QUIEN CALLA GANA	
Tipo de Juego	De presentación
Edad	5 a 6 años
Participantes	Grupo variable
Duración	5 – 10 minutos
Materiales	Ninguno
Desarrollo y reglas	
<p>Varios participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de iniciar el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.</p>	



TALLER N° 2

LOS JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 2

Tema: Juegos de Conocimiento

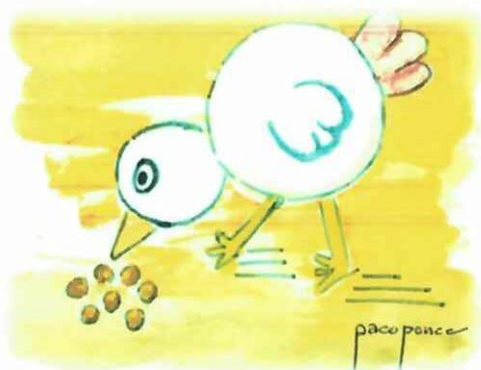
Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
18/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1pm	<p>Juego "El baile del pollito Smith"</p> <p>Exposición Los juegos de conocimiento</p> <p>- Juegos de los globos - La cesta está vuelta - Corazones</p> <p>Participación de las maestras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora - Cd - Globos - Aula - Hojas - Marcadores de color rojo 	Los testistas	Docentes

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:

“EL POLLITO SMITH”



(Canción)

Ven a conocer al pollito Smith

Ven a conocer el pollo más guapo

Ojos azules pico elegante ven a conocer al
pollito Smith

//Pollito Smith// pollo, tostado, //pechuga//

Objetivo: Motivar a la integración

Desarrollo: Formar un círculo con todos los integrantes del grupo, luego el/la líder encargado/a deberá realizar movimientos acordes a la música dándose cuenta que cada uno deberá imitarlo/a.

JUEGO N° 1

JUEGO DE LOS GLOBOS	
Tipo de Juego	De Conocimiento
Edad	5 a 6 años
Participantes	Grupo variable
Duración	5-10 minutos
Materiales	Globos para cada participante
Desarrollo y reglas	
Con los globos lo que haremos será inflarlos y poner en cada globo el nombre de cada uno. Después los juntaremos y cada uno cogerá un globo y deberá de conocer más a fondo a su dueño para luego contárselo a los demás del grupo.	

JUEGO N° 2

LA CESTA ESTÁ REVUELTA	
Tipo de Juego	De Conocimiento
Edad	5 a 6 años
Participantes	Grupo variable
Duración	Dependiendo del grupo
Materiales	Ninguno
Desarrollo y reglas	
Cada persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "limón" y a la de su izquierda "naranja" (o cualquier fruta que se quiera). El educador, en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente.	

JUEGO N° 3

CORAZONES	
Tipo de Juego	De Conocimiento
Edad	5 a 6 años
Participantes	Grupo variable
Duración	Dependiendo del grupo
Materiales	Hojas blancas, marcadores de color rojo,
Desarrollo y reglas	
Preparación: Se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante.	
Reglas: a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc. e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.	



TALLER N° 3

LOS JUEGO DE AFIRMACIÓN

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 3

Tema: Juegos de Afirmación

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
19/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1pm	Juego "La granja" Exposición Los juegos de Afirmación - Las lanchas - Pelota de ping pong - Pelota caliente Participación de las maestras	- Grabadora - Cd - Aula -Hojas - pelota - papel periódico	Los testistas	Docentes

TEMA:

LOS JUEGOS DE AFIRMACIÓN

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:



LA GRANJA (CANCIÓN)

Patos, pollos y gallinas van
Corriendo por el gallinero están
Perseguidos muy velozmente
Por el patrón co cocoroco...

Objetivo:

Motivar a la integración

Desarrollo:

Formar una ronda con todos los integrantes, luego el/la animador/a se pone en el centro del círculo y todos deben realizar cada paso con el ritmo de la música.

JUEGO N° 1

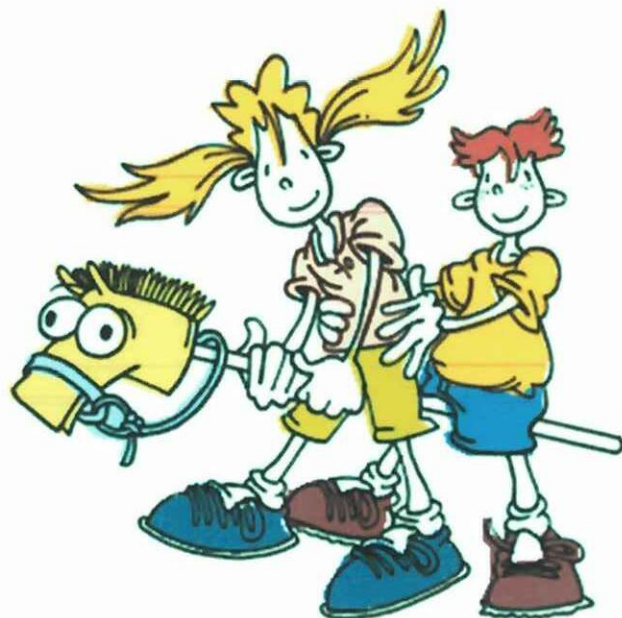
LAS LANCHAS	
Tipo de Juego	De afirmación
Edad	5 a 6 años
Participantes	Variable
Duración	Dependiendo del grupo
Materiales	Papel periódico
Desarrollo y reglas	
<p>Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: "Las lanchas se salvan con 4..." Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la "lancha" o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a "salvarse".</p> <p>Variantes:</p> <p>Las "lanchas" (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellas.</p>	

JUEGO N° 2

PELOTA DE PING PONG	
Tipo de Juego	De afirmación
Edad	5 a 6 años
Participantes	Depende del grupo
Duración	Depende del grupo
Materiales	Ninguno
Desarrollo y reglas	
<p>Forman un círculo y el animador empieza a cantar (yo soy pelota de ping pong y boto, boto, boto por tolo el salón y toco y boto, boto, boto, boto) mientras todos aplauden, cuando se dice y toco (La persona que es tocada empieza a saltar sucesivamente hasta que todos salten por el salón) una vez que todos han participado se dice: La pelota se desinflató y todos caen al piso.</p>	

JUEGO N° 3

PELOTA CALIENTE	
Tipo de Juego	De afirmación
Edad	5 a 6 años
Participantes	Depende del grupo
Duración	Depende del grupo
Materiales	Pelota u otro objeto para lanzar
Desarrollo y reglas	
<p>Objetivos Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.</p> <p>Consignas De Partida: Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.</p> <p>Desarrollo: En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo: El nombre con el que le gusta que la llamen. Su lugar de procedencia. Algunos gustos. Algunos deseos. Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.</p>	



TALLER N° 4

LOS JUEGO DE DISTENSIÓN

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 4

Tema: Juegos de distensión

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
20/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1 pm	Juego "Canción de los esqueletos" Exposición Los juegos de distensión - El autobús - Risotada seria Participación de las maestras	- Aula - Sillas - Proyector - Computadora	Los testistas	Docentes

TEMA:

LOS JUEGOS DE DISTENSIÓN

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:

EL BAILE DEL ESQUELETO



Entre de un cementerio

Todos los muertos salen cantando

Tumbas por aquiiii

Tumbas por acaaaa

Tumbas tumbas ja ja ja ja ja.

Objetivo:

Motivar a la integración

Desarrollo:

Formar una ronda con todos los integrantes, luego el/la animador/a se pone en el centro del círculo y todos deben realizar cada paso con el ritmo de la música.

JUEGO N° 1

EL AUTOBUS

Tipo de Juego	De distensión
Edad	5 a 6 años
Participantes	Grupo variable (según la capacidad de los bancos)
Duración	10 a 15 minutos
Materiales	Dos sillas o bancos

Desarrollo y reglas

Se colocan dos bancos paralelos separados en 1'20m, (se pueden sustituir por dos hileras de sillas juntadas unas frente a otras.

Los jugadores toman asiento en los dos bancos frente a frente lo más juntos posible.

Un jugador de pie en el centro, es el revisor y avisa las paradas (elegir nombre de las paradas del metro, autobús o tranvía de la propia localidad)

Cada vez que el revisor nombra una parada los jugadores se cambian entre sí de sitio.

Si el conductor anuncia cambio de dirección, todos los jugadores tienen que abandonar los bancos, salir del autobús, dar corriendo una vuelta alrededor del mismo, y entrar de nuevo obligatoriamente por el mismo lado (fijado de antemano).

El revisor debe dar el ejemplo. Se aprovecha del desplazamiento de los jugadores para encontrar un sitio.

El jugador que se queda de pie se convierte a su vez en revisor y el juego continúa.

JUEGO N° 2

RISOTADA SERIA	
Tipo de Juego	De distensión
Edad	5 a 6 años
Participantes	Indiferente
Duración	15 minutos aproximadamente
Materiales	Ninguno
Desarrollo y reglas	
<p>Los participantes forman un círculo.</p> <p>A la señal de comenzar, un jugador previamente escogido dice a su compañero de la derecha: ¡Ha! Este a su vez dice también a su compañero de la derecha: ¡Ha! ¡Ha!. Y así sucesivamente, cada jugador aumenta un ¡Ha!</p> <p>En el momento en que dice ¡Ha!, el jugador debe de estar serio. Si sonríe, se le impone un castigo o prueba y se vuelve a empezar el juego. Se continúa el juego hasta que decline el interés.</p>	



TALLER N° 5

LOS JUEGO DE COOPERACIÓN

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 5

Tema: Juegos de Cooperación

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
20/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1 pm	<p>Juego "El baile de las frutas"</p> <p>Exposición</p> <p>Los juegos de cooperación</p> <p>- Pasar un vaso de agua - La fila loca</p> <p>Participación de las maestras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Sillas - Proyector - Computadora - Agua - Vaso 	Los testistas	Docentes

TEMA:

LOS JUEGOS DE COOPERACIÓN

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:

EL BAILE DE LAS FRUTAS (CANCIÓN)



Vamos todos juntos
Vamos a cantar
El baile de las frutas
Que a ti te gusta más
Manzana, la pera, sandía, chirimoya y
plátano.

Objetivo:

Motivar a la integración

Desarrollo:

Formar Una ronda y seguir cada una de las órdenes que da el líder acompañado de música.

JUEGO N° 1

PASAR UN VASO DE AGUA	
Tipo de Juego	De cooperación
Edad	5 a 6 años
Participantes	Los que existan
Duración	Depende del grupo
Materiales	Vasos, agua
Desarrollo y reglas	
Todos permanecen en círculo con un vaso de papel en la boca (el borde cogido entre los dientes). Una persona comienza a verter el agua dentro del vaso de la que tiene al lado (sin utilizar las manos) y así sucesivamente alrededor del círculo. Juego muy bueno para el verano.	

JUEGO N° 2

LA FILA LOCA	
Tipo de Juego	De cooperación
Edad	5 a 6 años
Participantes	Todos
Duración	Dependiendo del grupo
Materiales	Vasos, agua y botella
Desarrollo y reglas	
Se forman dos grupos iguales, forman una fila cada uno tendrá un vaso sin agua con acepción la primera persona quien cogerá agua y llenará el vaso de su compañero sin mirarlo hasta que se cumpla el tiempo establecido.	



TALLER N° 6

TÉCNICA DEL CORTADO

TÉCNICA DEL DIFUMINADO

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 6

Tema: Técnica del cortado y técnica del difuminado

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
22/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1pm	Juego "Danza de las sillas" Exposición - Técnica del cortado - Técnica del difuminado Participación de las maestras	- Aula - Sillas - Proyector - Computadora - Lápiz - tijeras - fomix	Los testistas	Docentes

TEMA:

TÉCNICA DEL CORTADO Y

TÉCNICA DEL DIFUMINADO

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:



Danza de las sillas

Material:

Sillas suficientes para todos los jugadores, menos uno.

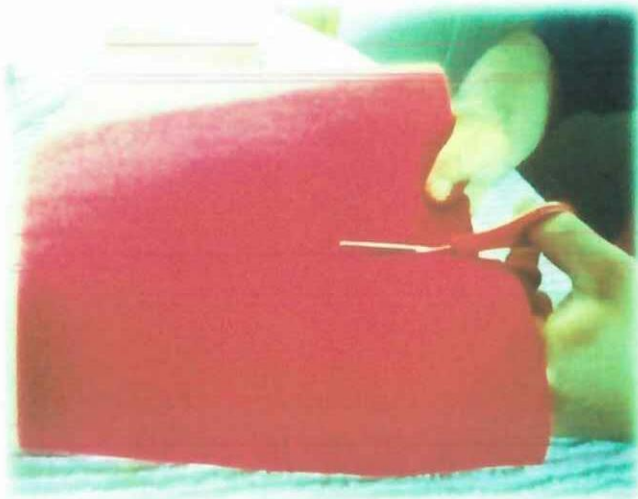
Formación:

Las sillas son colocadas en fila, alternadamente, en direcciones contrarias. Los jugadores se colocan de espaldas. Debe haber un jugador más que el número de sillas.

Desarrollo:

Al son de una música, los jugadores rodean las sillas. Repentinamente la música se detiene. Los jugadores tratan de sentarse sin alterar las posiciones de las sillas. El que no logre sentarse será excluido, y se saca también una silla. Así prosigue el juego. Será ganador el último que quede sentado en la última silla.

TÈCNICA DEL CORTADO



La técnica del cortado es utilizada una vez que el fomix o goma Eva ha sido marcada (moldes) la pieza se procede a cortar deslizando la tijera desde su comienzo hasta su terminación evitando así cortes irregulares para dar un mejor

acabado a la pieza.

TÈCNICA DEL DIFUMINADO

Para la técnica del difuminado se pueden utilizar lápices de cera o crayolas, colores o incluso gises en tonos pastel. El método más primitivo de difuminar es el que se realiza con las propias manos. En este caso el difuminado se lleva a cabo con los dedos, sin apretar, simplemente deslizándolos en movimientos amplios, rectos,



circulares o mezclados. Las manos deberán hallarse limpias y secas, pero si sudan las deberemos secar con polvos de talco y alcohol. El empleo de lana o algodón facilita también notablemente la tarea de difuminar.



TALLER N° 7

TÉCNICA DEL CUADRILLÉ

TÉCNICA DEL PIROGRABADO

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 7

Tema: Técnica del Cuadrillé y técnica del Pirograbado

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
23/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1 pm	<p>Juego "La pelota preguntona"</p> <p>Exposición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnica del cuadrillé - Técnica del Pirograbado <p>Participación de las maestras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Sillas - Proyector - Computadora - Lápiz - tijeras - fomis - Scribe -Pirógrafo 	Los testistas	Docentes

TÉCNICA DEL CUADRILLÉ

TÉCNICA DEL PIROGRABADO

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:



LA PELOTA PREGUNTONA.

Material:

Una pelota, (si es de plástico mejor)

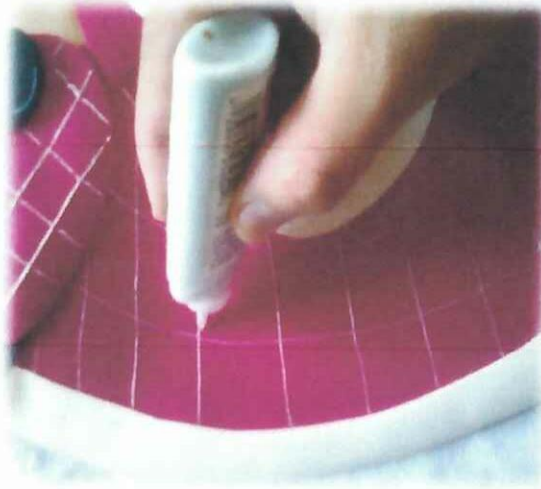
Objetivo:

Deben estar todos sentados en círculo en el suelo. El monitor a de coger la pelota en sus manos y hacer que esa pelota sea un personaje con vida, (también lo podéis hacer con un globo y pintarle una cara, pero que siempre este contenta). Les dice el nombre de la pelota amiga, y le cuentas como una pequeña historia de ella, a la vez que dices que es muy preguntona y quiere saber los nombres de todos. Por eso ha de ir pasando de niño en niño mientras dicen sus nombres y si quieres la edad también, o incluso que quieren ser de mayores. Una vez que vuelva a ti a de despedirla de todos, pues igual que la presentantes (no te olvides que tiene vida).

TÉCNICA DEL CUADRILLÉ

La técnica del cuadrille, consiste en pintar líneas horizontales y verticales para formar cuadros en la pieza. De esta manera da la apariencia de estar cuadrículada. Se puede hacer con pinceles delgados o gruesos, dependiendo del tamaño de los cuadros que queremos formar. Igual que en el flotado, antes de aplicar la

pintura en la pieza, se debe mojar el pincel para que el trazo no se vea cargado.



TÉCNICA DEL PIROGRABADO

La técnica del pirograbado, consiste en dibujar sobre el fomix o goma Eva con un aparato eléctrico llamado pirógrafo la cual en su parte inferior posee una punta incandescente permitiendo realizar tus propios diseños.





TALLER N° 8

TÉCNICA DEL TERMO PLANCHADO

TÉCNICA DEL PEGADO

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 8

Tema: Técnica del Planchado y técnica del Pegado

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
23/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1pm	<p>Juego "Las gafas"</p> <p>Exposición</p> <p>- Técnica del Planchado - Técnica del Pegado</p> <p>Participación de las maestras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Silla - Proyector - Computadora - Fomix - Plancha - Cartulina - Extensión - Pistola de silicón - barra de silicón 	Los testistas	Docentes

TALLER N° 8

TEMA:

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:



LAS GAFAS

OBJETIVOS:

Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

MATERIAL:

Ocho monturas de gafas sin cristales o de alambre o cartulina.

DESARROLLO:

El animador plantea: "estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?".

Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo: la gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.)

EVALUACIÓN:

En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el indicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.

TÉCNICA TERMO PLANCHADO

La técnica del termo planchado es utilizada una vez realizada las técnicas como (cortado, difuminado/ cuadrillé) ponemos la plancha a temperatura media o máxima, cada pieza es puesta encima de la plancha durante dos a cinco segundos, luego sacamos y dejamos enfriar.



TÉCNICA DEL PEGADO

La técnica del pegado es aplicada una vez que se ha utilizado las distintas técnicas como (cortado, difuminado/cuadrille y termo planchado) se procede a pegar cada una de las piezas con silicón en barra correctamente como indique el modelo (deberá emplear en cada pieza de fomix una cantidad moderada de silicón).



TALLER N° 9

TÉCNICA DEL TRENZADO

TÉCNICA DEL DELINEADO O ACABADO

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 9

Tema: Técnica del Trenzado y técnica del Delineado o Acabado

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

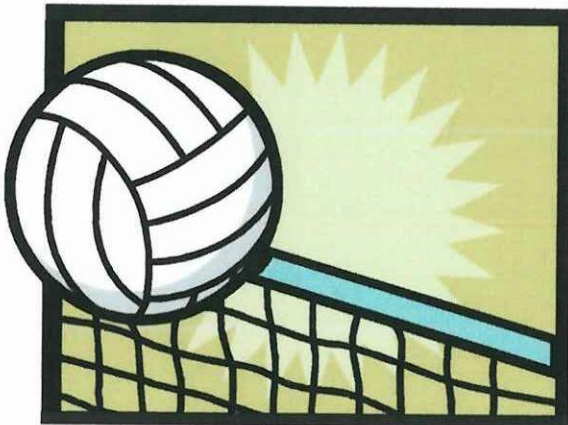
FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
26/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1pm	<p>Juego "Las pelota cantarina"</p> <p>Exposición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnica del trenzado - Técnica del Delineado o acabado <p>Participación de las maestras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Silla - Proyector - Computadora - Fomix - Plancha - Cartulina - Extensión - Pistola de silicón - barra de silicón - marcadores de Cd 	Los testistas	Docentes

TEMA:

TÉCNICA DEL TRENZADO

TÉCNICA DEL DELINEADO O ACABADO

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:



LA PELOTA CANTARINA

Se ata una cuerda a un balón que no haga daño (de espuma). Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del

círculo recoge la pelota y ha de cantar una canción procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/ pasa al centro y vuelve a tirar.

TÉCNICA DEL TRENZADO

La técnica del trenzado se la utiliza para decorar bordes y dar un mejor acabado al trabajo realizado.



TÉCNICA DEL DELINEADO O ACABADO

Esta técnica se la aplica en todos los bordes para dar una mejor presentación al trabajo utilizando pinturas acrílicas (rosetas varios colores) y pincel delineador.

MANUALIDADES

OSOMANÍA MENSAJERO

MATERIALES:

- 1 palo de pincho
- 2 barras de silicón en barra
- 1 pistola de silicón
- 1 formato de fomix color amarillo, blanco y negro
- 1 tijera corte recto
- 1 roseta color blanca, celeste, roja y negro
- 1 marcador de Cd's punta fina color negro
- 1 pincel delineador
- 1 marcador rosado y naranja
- 20 cm de lana color café
- Pintura color amarilla
- Espuma flex 9cm por 9cm



PASOS

1. Marque por partes los moldes y recórtelos, teniendo en cuenta los colores del diseño.





2. Difumine cada pieza según el color que corresponda para dar volumen y sombras.

3. Deje calentar la plancha a temperatura media, luego coloque una por una las piezas ya recortadas encima de la plancha por unos segundos teniendo en cuenta que la parte difuminada debe estar arriba y deje enfriar.



4. Unir las partes correspondiente con silicón en barra.

5. Delinear las figuras con el marcador de cd color negro (A), luego rellenar los ojos y boca y poner el cabello (B)

(A)



(B)



6. Escribir un refrán o el nombre con el marcador de Cd color negro punta fina.



7. Pegar las piezas en el pincho y formar lazos con la cinta plateada y pegarlos.

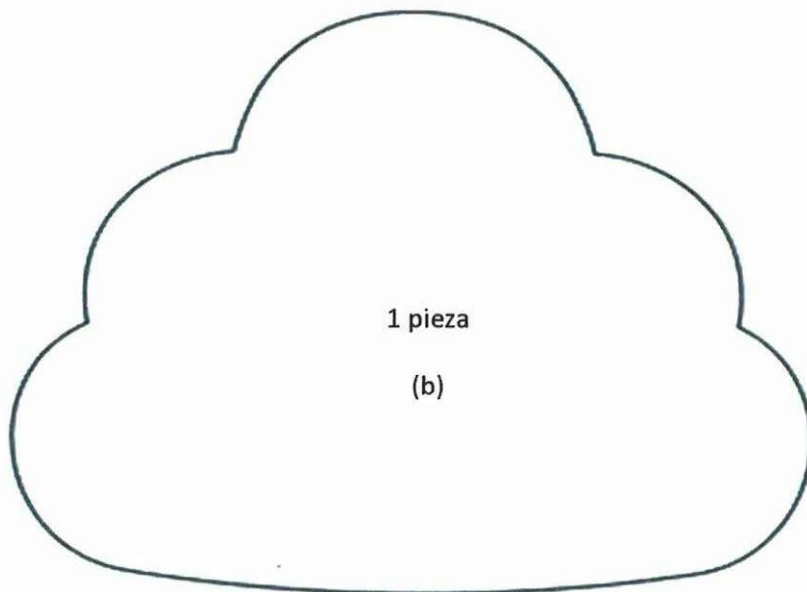
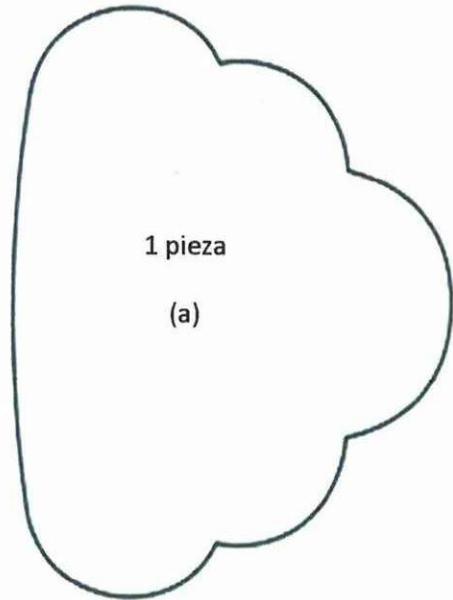
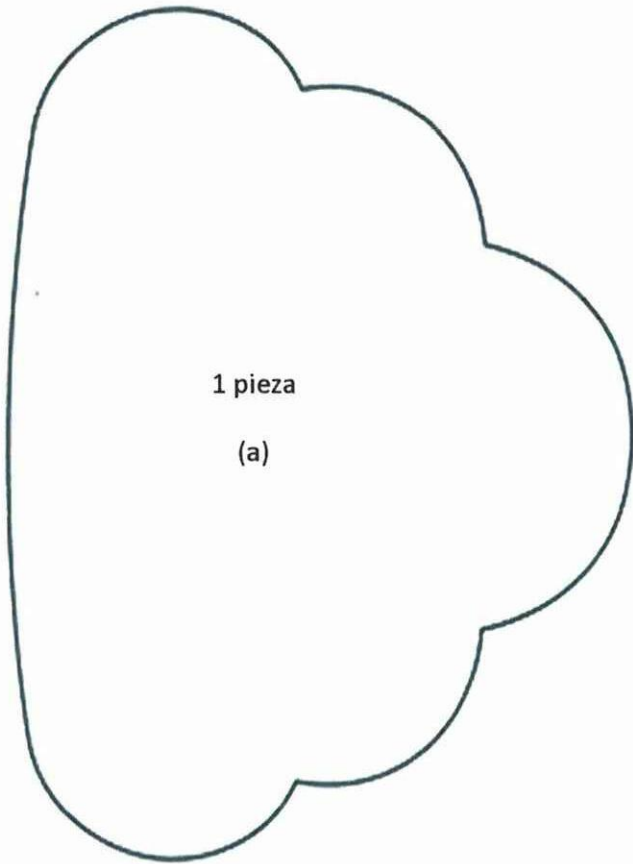


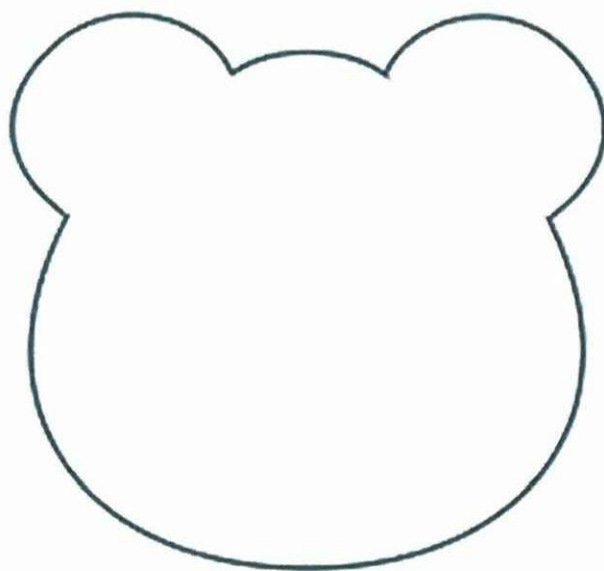
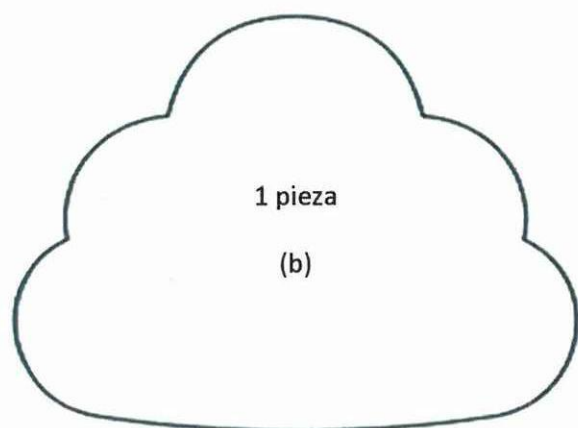
8. pintar la espuma flex de color amarillo e introducir el pincho dentro de la misma

10. Listo tienes un hermoso oso con un lindo refrán



MOLDES DEL OSOMANÍA MENSAJERO





TARRO MULTI USOS DE RANITA

MATERIALES:

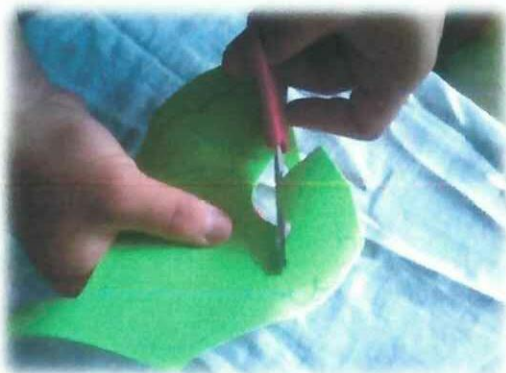
- 1 tarro vacío de leche
- 1 pirógrafo o cautín
- 1 pistola de silicona
- 1 tijera corte recto
- 1 pincel delineador
- 1 marcador de cd punta fina color negro
- 3 unidades de silicona en barra
- Marcadores
- Roseta color negro y blanco
- Medio pliego de papel corrugado color celeste
- 1 par de ojos locos
- 1 formato de fomix color verde ,blanco y celeste rojo



PASOS

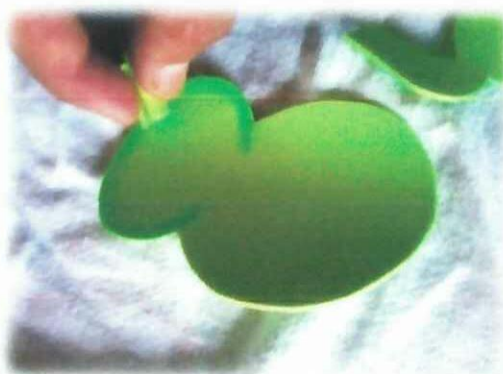
1. Marque por partes los moldes y recórtelos, teniendo en cuenta los colores del diseño.





2. Corte cada una de las piezas que anteriormente fue marcado.

3. Difumine cada pieza según el color que corresponda para dar volumen al sombreado.



4. Deje calentar la plancha a temperatura media, luego coloque la figura encima de la plancha por unos segundos teniendo en cuenta que la parte difuminada debe estar arriba y deje enfriar.

4. Forrar el tarro de leche por fuera con el fomix color amarillo y por dentro decorarlo con el papel corrugado.



6. Trenzar las tres tiras de fomix y luego pegar en la parte superior e inferior del tarro.

7. Con el pirograbado decorar el tarro.



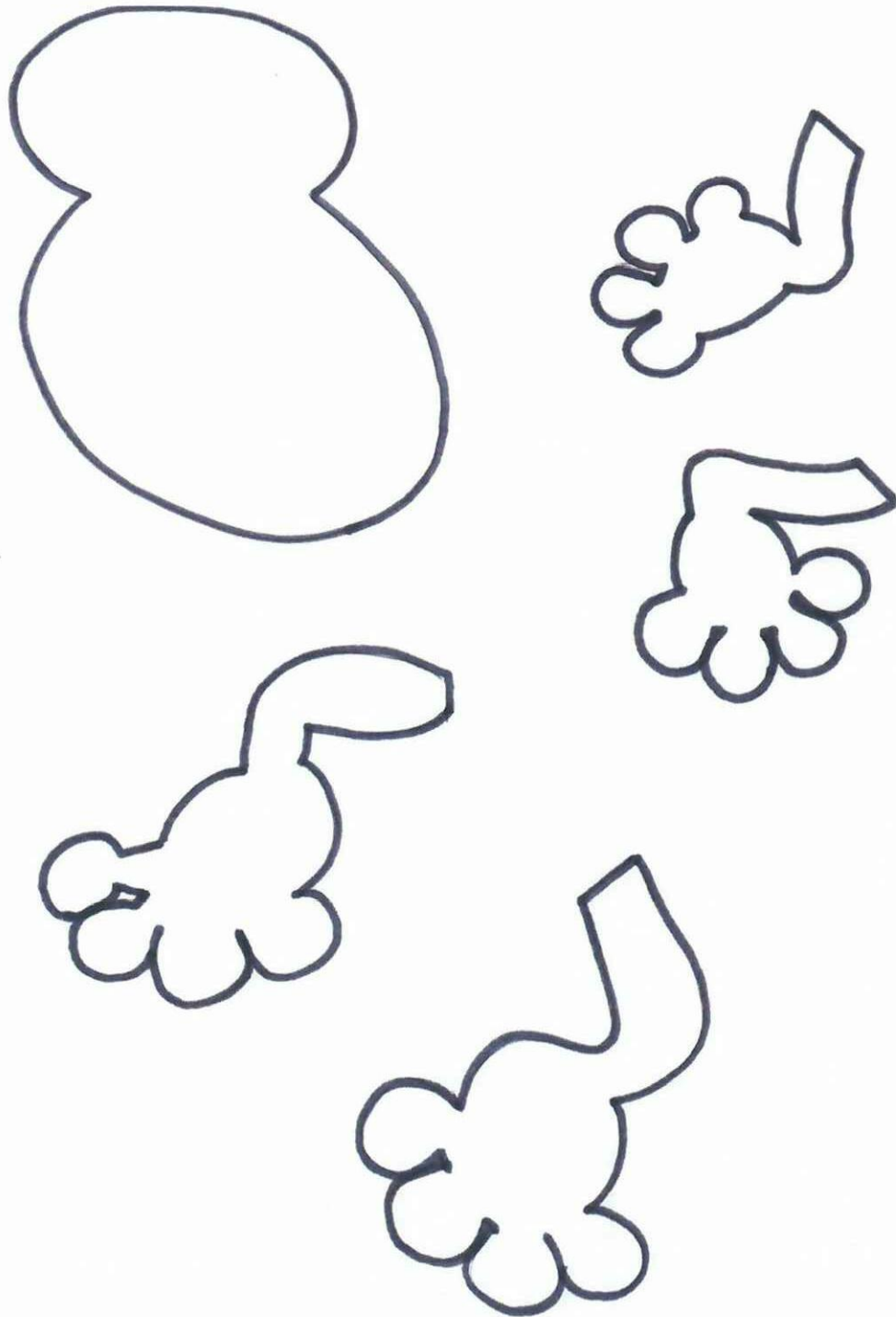


8. Pegar las partes previamente de ranita, luego pinte manchas de color verde oscuro y ponga los ojos locos.

9. terminamos el tarro multi usos de ranita



MOLDES DEL TARRO MULTI USOS DE RANITA



PORTARETRATO DE CONEJO

MATERIALES:

- 2 formatos de fomix color amarillo
- 1 formato de fomix color blanco, lila y verde claro
- 2 barras de silicón en barra
- 1 pistola de silicón
- 1 tijera corte recto
- 1 pincel delineador
- 1 roseta color naranja, blanco, verde oscuro y rojo
- 1 marcador de cd color negro punta fina
- 1 marcador color morado y verde claro



PASOS

1. Marque por partes los moldes y recórtelos, teniendo en cuenta los colores del diseño.





2. Con el marcador de cd punta fina de color negro dibujar en todo el marco zanahorias.

3. Pinte las zanahorias con la roseta usando el pincel delineador.



4. Recorte el conejo difúmelo, arme y péguelo al marco

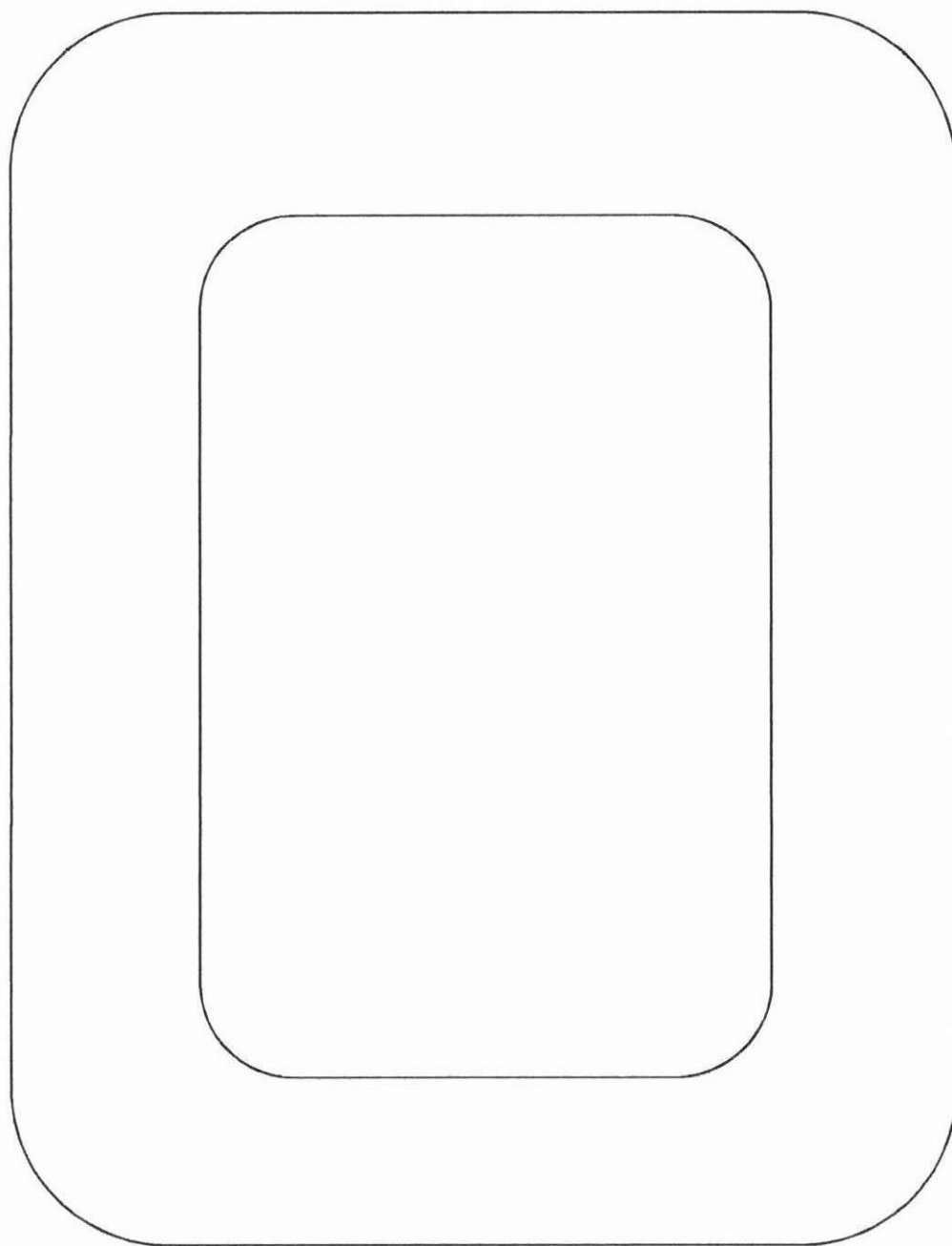
5. Delinear al conejo con el pincel y las rosetas.

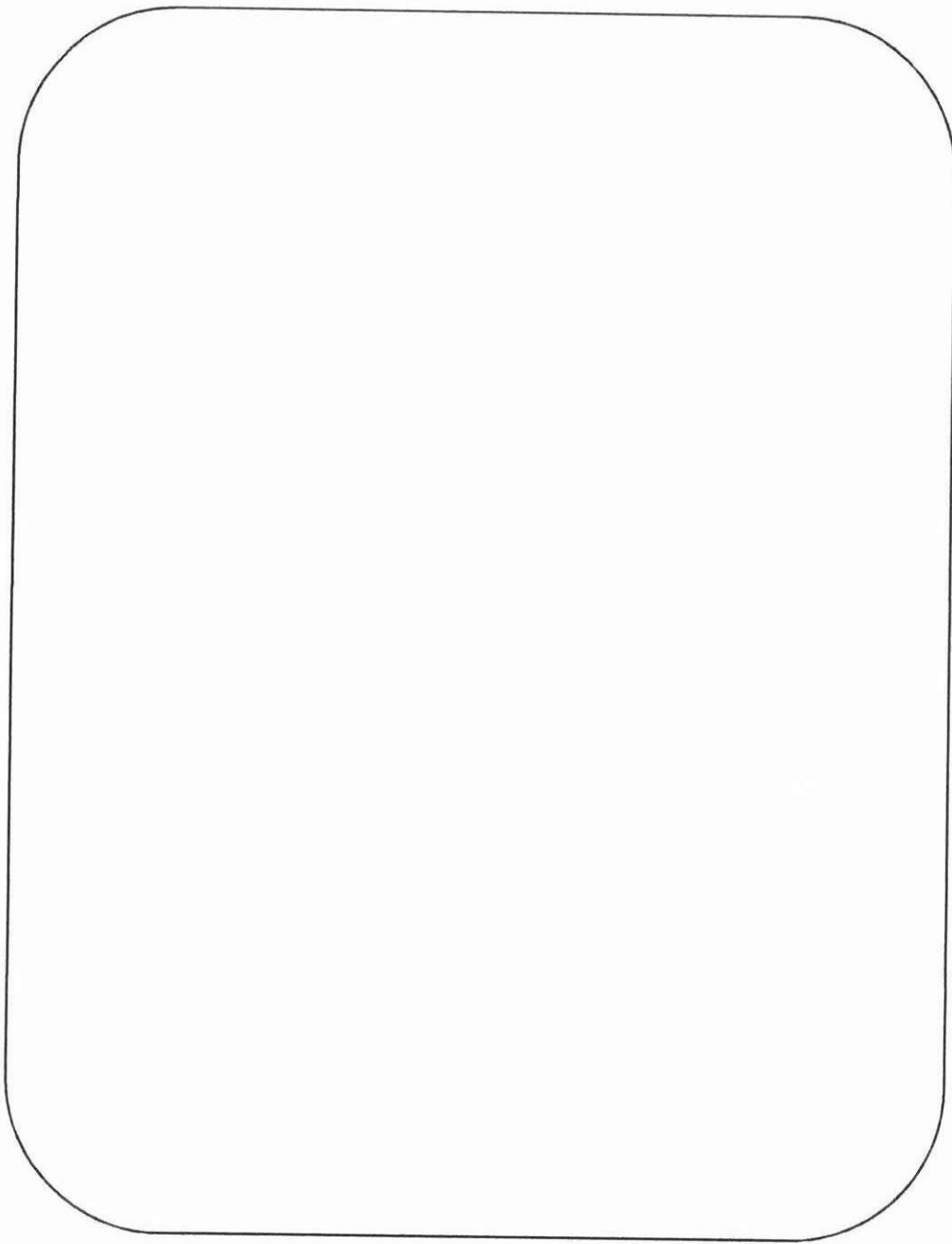


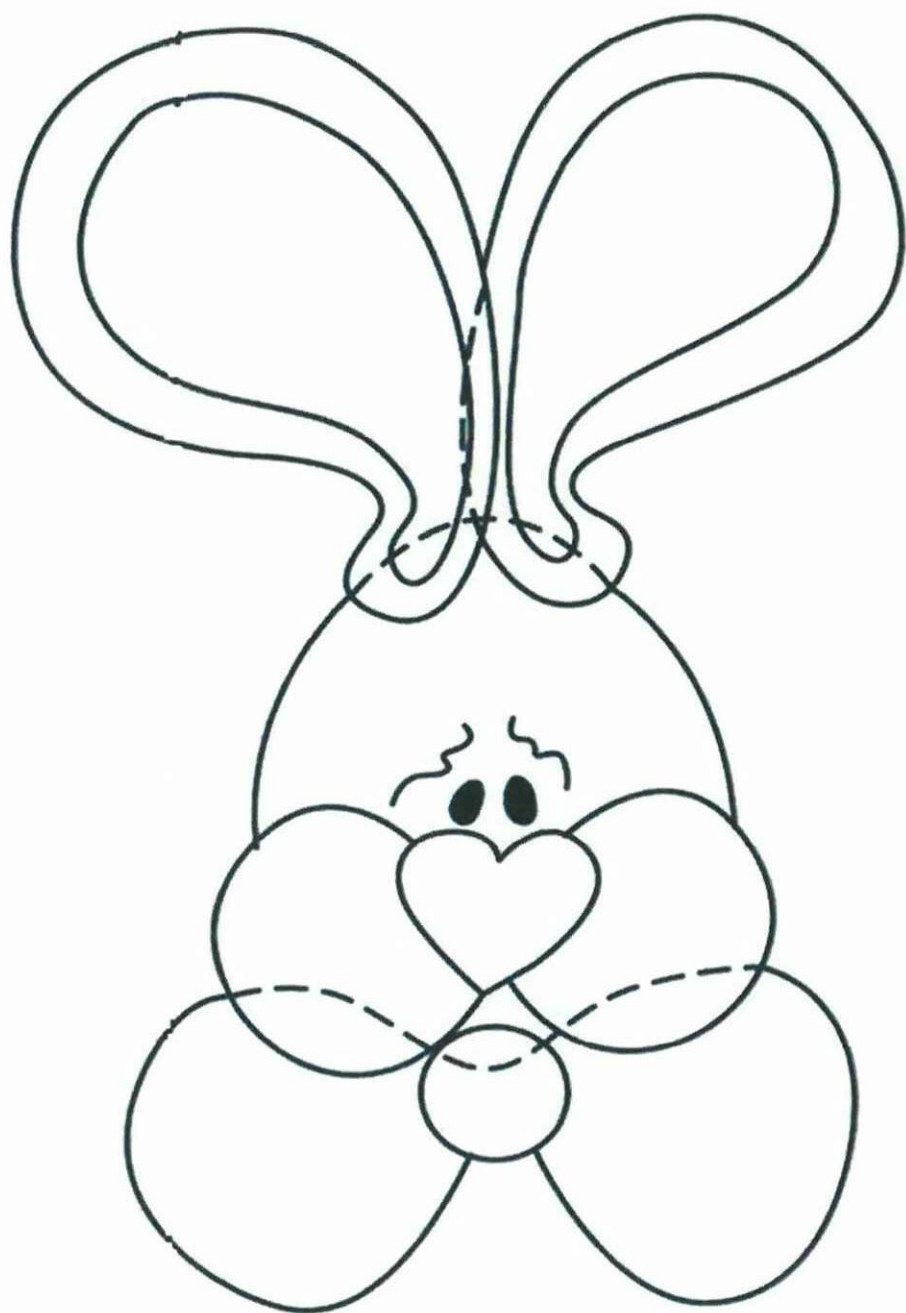
6. Listo aquí tenemos un hermoso porta retrato



MOLDES PORTARETRATO DE CONEJO







FLOR PARA EL DÍA DEL AMOR

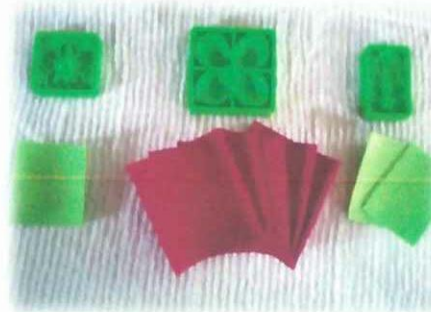
MATERIALES:

- 1 pliego de fomix color rojo
- 1 formato de fomix color verde claro
- Troqueladora de flor, hoja y sépalo
- 20 cm de alambre para manualidades
- 40 cm de flora tape color verde
- palo de pincho
- 2 barras de silicón
- 1 pistola de silicón
- 30 cm de lana
- 1 playo



PASOS

1. Recortar 5 piezas 12cm por 12 cm de fomix color rojo para los pétalos, 2 piezas de 7cm por 10 cm de color verde claro para las hojas y 1 pieza para el sépalo 9 cm por 9 cm para el sépalo.



2. Deje calentar la plancha a temperatura media, luego coloque una por una las piezas ya recortadas encima de la plancha por unos segundos.

3. Inmediatamente coloque el fomix termo planchado en la troqueladora presionando fuerte por algunos segundos y deje enfriar.



4. Recortar con cuidado cada pieza por los bordes.

5. Formar estambres con la lana usando el dedo índice, medio y anular (A), luego amarra la lana por el centro (B) y corta los bordes (C).

(A)



(B)



(C)



6. Cruzar un molde de pétalo en el palo de pincho y seguidamente pegar con silicona el estambre antes laborado.



7. Une y pega cada pétalo con silicón intercalándolos para darle un acabado real.



8. Introduce y pega con silicona el sépalo en el picho.

9. Forra los dos alambres con flora tape y pega las hojas en el alambre (A) luego adhiérelas en el palo de pincho a medida que se va forrando con la cinta flora tape.

(A)



(B)



10. Obtenemos una hermosa flor para regalar a tus mejores amigos y a tus familiares





TALLER N° 10

PASOS PARA MAQUILLAR UNA CARA DE GATO

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 10

Tema: Pasos para maquillar una cara en vampiro

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
27/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1pm	<p>Juego "Los utensilios de cocina"</p> <p>Exposición Pasos para maquillar una cara de gato</p> <p>Participación de las maestras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Crema hidratante - Tollas húmedas - Pincel delineador negro - Temperas no toxicas - Escarchas de colores 	Los testistas	Docentes

TEMA:
PASOS PARA MAQUILLAR UNA CARA DE GATO

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:



“LOS UTENSILIOS DE COCINA”

Al ritmo de la música realizamos los movimientos

Yo soy una taza, una tetera, una cuchara y un cucharon

Un plato hondo, lato llano, un cuchillito y tenedor

Soy un salero, azucarero, una batidora y ollas ven

Paso 1:

Extendemos el fondo blanco con una esponja suave apropiada para maquillaje.



Paso 2:

Elegimos otro color para los bordes. En este caso se buscaba un gato azul, por lo que fue el color elegido. Para mezclar los dos colores podemos usar una esponja o los dedos.



Paso 3:

Dibujamos los ojos de gato con un pincel fino. Estirar los extremos de las esquinas exteriores hacia el cabello. Las esquinas interiores debemos llevarlas hacia la nariz.



Paso 4:

Continuamos con el pincel fino para dibujar la nariz y la boca negras.

Paso 5:

Para realizar estos destellos podemos utilizar una esponja de fuera hacia dentro. Para ello utilizaremos una pintura azul o de otro color que le dará profundidad.



Paso 6:

Usar un pincel fino para dibujar los bigotes. También puedes utilizar un lápiz negro si te resulta más sencillo.

Paso 7:

Ya sólo nos queda darle unos toques de luz con purpurina que podemos aplicar con los dedos...
¡Ya tenemos a nuestra pequeña gatita!



Listo tenemos una hermosa gatita





TALLER N° 11

PASOS PARA MAQUILLAR UNA CARA DE VAMPIRO

Plan operativo del desarrollo de la propuesta

TALLER N° 11

Tema: Pasos para maquillar una cara en vampiro

Objetivo: Brindar conocimientos científicos y claros acerca de la recreación infantil como medio pedagógico

FECHA	LUGAR	HORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
28/10/10	CDI "Luis Fernando Ruiz"	8 am a 1 pm	Juego "Las carreras" Exposición Pasos para maquillar una cara de vampiro Participación de las maestras	- Crema hidratante - Tollas húmedas - Pincel delineador - Temperas no toxicas - Escarchas de colores	Los testistas	Docentes

TEMA:

PASOS PARA MAQUILLAR UNA CARA DE VAMPIRO

Antes todo primero se realiza una dinámica para que los docentes se interrelacionen:



“LAS CARRERAS”

Formamos grupos de dos, a continuación entregamos una figura a cual tiene una piola a la cuenta de tres deben envolver en un palito y la persona que termine primero será la ganadora.

VAMPIRO

Paso 1: Humedecer la punta de una esponja de maquillaje en agua y, a continuación, utilizar el maquillaje blanco para cubrir todo el rostro, incluyendo los labios. Truco: Mantenga siempre húmeda (no muy mojada) la esponja de maquillaje. La humedad extra hace que la aplicación de maquillaje sea más suave.



Paso 2: Para realizar el contorno, utilice el maquillaje de color púrpura o azul, para oscurecer los huecos de la cara. Puntos clave para resaltar son alrededor de los ojos, los pómulos, por debajo de la barbilla, y bajo los contornos de la nariz. Esto crea un aspecto demacrado y enfermo.

Truco: Iniciar con un ligero contorno de la cara, y luego volver y lo oscurecer un poco.

Paso 3: Si se exagera el maquillaje oscuro, sólo se aplica blanco un poco más sobre él con la esponja de maquillaje.

Este personaje en particular se presta a una saturación desigual, por lo que no se preocupe demasiado.



Truco: El objetivo de este maquillaje infantil es conseguir un aspecto demacrado y enfermo, por lo que hay que acentuar las zonas oscuras para conseguirlo.



Paso 4: Con maquillaje negro y un pincel pequeño, cree un pico de la viuda. El pico se ve mejor si sube lo suficiente en la frente para ocultar el nacimiento del pelo.

A continuación, dibuje las cejas tupidas, como se muestra. Con trazos rápidos y cortos, dar las cejas un look despeinado.

Paso 5: Con el pincel pequeño y maquillaje rojo, se marcan los labios del vampiro. Siga el contorno del labio inferior al pintar. En el labio superior, sin embargo, hacer dos picos definidos, como se muestra. Estos picos dan un aspecto más estilizado. Para los colmillos, el artista de maquillaje tiene que pensar en dibujar dos comas o comillas, que van un poco por debajo del labio. Asegúrese de iniciar la “coma” directamente en el labio, no debajo de él – esto le da un aspecto tridimensional. La primera línea de la coma debe comenzar en la esquina del labio.

Truco: Practiqué haciendo la forma con un lápiz y un papel antes de pintar en la cara del vampiro.



Look final de vampiro: Para completar el atuendo de vampiro, vista a su vampiro en una camisa blanca, collar, pantalones negros y un chaleco oscuro. Una cinta ancha, de color rojo puede servir como un fajín y el medallón de la cadena.



Las capas de vampiro se pueden encontrar fácilmente en las tiendas especializadas de Halloween.

4. Resultados de la capacitación

En cada taller se daba la bienvenida de los investigadores agradeciendo su asistencia y colaboración a la capacitación, luego los investigadores realizamos en el primer día una dinámica de presentación para conocer los nombre de cada uno de los participantes para y para familiarizarnos en los 11 talleres dictados asistieron 8 docentes, los cuales se sintieron muy motivados por la enseñanza que se les iba a compartir y prometieron colaboraron cada una de las cosas a ejecutarse a lo largo del taller.

Las charlas fueron dictadas por Manuel Calle y Tatiana Venegas desde el día 16 de octubre del 2010 hasta el día 28 de octubre del mismo año en los horarios de 08:30 am hasta las 13:00 pm en el salón de actos de la misma institución.

Las maestras se sintieron muy motivadas al recibir cada una de las charlas, donde nos compartieron sus vivencias con los niños y nos preguntaron como de mejorar el proceso que ellas utilizaban en el centro.

Los días posteriores de la capacitación pedimos ciertos materiales para utilizarlos y tuvimos una buena acogida por parte de las participantes.

Al finalizar este taller preparamos un pequeño programa de clausura donde los niños y maestras fueron los protagonistas poniendo en práctica lo aprendido anteriormente, pintando caritas a los niños adornando el salón con los materiales antes realizados.

5. CONCLUSIONES

- Muchas veces los niños utilizan los distintos materiales como forma de descarga y eso es algo que se respeta. Hay niños que por sus características personales durante las primeras clases eligen hacer manualidades ya que necesitan de la guía del adulto para sentirse seguros. Otros niños muestran una clara preferencia por las actividades libres, donde prima la exploración de materiales y la actividad de descarga. Generalmente, con el paso del tiempo los niños se van animando a probar las distintas técnicas. El adulto incentiva y apoya a que poco a poco cada uno vaya logrando tanto el placer de lo libre como de las actividades más dirigidas.
- El juego es la única actividad que permite simultáneamente el desarrollo de los valores humanos como la solidaridad, el compañerismo, el respeto por el otro, la tolerancia, la escucha atenta, conductas como autoestima, el humor, el desafío, la pasión, los vínculos afectivos, el manejo de la libertad y el despliegue integral de las inteligencias múltiples: la musical, la lingüística, la lógico-matemática, la interpersonal, la intrapersonal, la corporal y la espacial.
- El adulto puede ser un facilitador o un obstaculizador en el desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal de un niño. Padres y/o docentes tienen el poder de favorecer espacios estimulantes de los sentidos y los aprendizajes significativos acompañándola con ganas de tomar riesgos y desafíos, con confianza, entrega y alegría. Estén seguros que no importa si nos ensuciamos si es para dar la oportunidad de jugar y de aprender creativamente la realidad a nuestros hijos.

6. RECOMENDACIONES

- Aprender a ser verdaderos guías en el aprendizaje de los niños, nos ayudara a re establecer sentimientos de amor, respeto, afecto y socialización entre el grupo de niños; contribuyendo así a mantener el orden del grupo de trabajo y buenos resultados en el desarrollo evolutivo de los mismos.
- Realizar contantes actividades de recreación aumentaran el interés de los niños y las niñas y su motivación por aprender, favoreciendo así al desarrollo evolutivo de los infantes, es por eso que recomendamos a los maestros a cargo de los niños a capacitarse constantemente para satisfacer las necesidades de aprendizaje de los mismos.
- Ser partícipes de un aprendizaje significativo con los niños y las niñas, nos ayudara a desarrollarlos integralmente, involucrándolos con la familia y comunidad.

A N N E X O S

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6.1 Bibliografía citada

- HERBERT, Read (2003. Pág. 2 Arte y sociedad)
- DONAS SOLUMAN “revista de educación”(1999 pág. 38)
- LAURENCE WILFF, tecnología educativa 3ra edición (año 2001)
- NATALIO KISNENAN, la recreación 1ra edición (año 2002)
- CARMEN CERVANTES TRIGUEROS, los juegos infantiles (año 1998)

6.2 Bibliografía consultada

- KELLOGG Rhoda, Etapas artísticas del niño, 1975, pág. 5.
- ESPINDOLA CASTRO, José Luis. Creatividad Estrategias y Técnicas, México. Editorial Alambra Mexicana, 1996.
- CHURBA, Carlos A. "La Creatividad" Editorial Dunken. Buenos Aires, 2005. 6ta. Edición.
- LAPOUJADE, María Noel, *Filosofía de la imaginación*, México: S.XXI editores, 1988, Pág. 21-22.
- HARRIS Paul - The Work of the Imagination ISBN: 978-0-631-21886-9 Paperback September 2000, ©2000, Wiley-Blackwell
- ASSAEL, Edwards y otros (1989): "Alumnos, padres y maestros: la representación de la escuela". PIIE, Santiago de Chile.
- Leif y Brunelle (1978): "La verdadera naturaleza del juego". Ed. Kapeluz, Bs. As.
- Pavía, Russo, Santanera, Trpin (1994): "Juegos que Vienen de Antes: incorporando el patio a la pedagogía". Humánitas. Bs. As.
- (1992): "Reflexiones sobre los Juegos Infantiles Populares". Fac. Cs. de la Educación. UNC.

6.3 Bibliografía direcciones electrónicas

- Acerete “Objetivos y didáctica de la pastica” (en línea); disponible en (<http://www.gestiopolos.com/canales/educativos/articulos/3/.htm>) Buenos Aires – Argentina [consulta: 27 de febrero del 2009]
- Motricidad publicada (<http://monografias/motricidad/3/.htm>) publicada (22 de agosto del 2008) [27 de febrero del 2009]
- Universidad de Barcelona (en línea) Barcelona- España (23 de noviembre del 2008) disponible en www.Arteinfantil.com.es/vap/textos.htm) [14 marzo el 2010]
- <http://members.fortunecity.com/bucker4/psicologia/procesospsi/imagina.htm> [12 de noviembre del 2010]
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Imaginaci%C3%B3n> [consulta 22 de marzo del 2010]
- <http://ar.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100108144629AA5Wwhp>[consula: 25 de marzo del 2010]
- <http://www.grafoespecialistas.es/imaginacion-y-creatividad-diferencia-y-correspondencia-grafologica/>[consulta: 12 de abril del 2010]
- http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_del_arte [consulta: 12 de mayo del 2010]
- <http://perso.wanadoo.es/maquillajeprofesional/HISTORIAMAQUILLAJE.HTML>[consulta: 4 de junio del 2010]
- <http://www.maquillaje.org.es/historia-del-maquillaje.html/>[consulta25 de junio del 2010]

- http://mportillo.files.wordpress.com/2008/08/tecnicas_creatividad.doc
[consulta 27 de julio del 2010]
- http://volensamerica.org/dinamica?id_article=640&lang=es [consultada: 02 de mayo del 2011]
- <http://www.tiempolibre.org/juegos/Juego0004.htm> [consultada: 02 de mayo del 2011]
- <http://www.tiempolibre.org/juegos/presentacion/17-nombre-adjetivo-animal.html> [consultada: 02 de mayo del 2011]
- http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/Castella/presenta/quien.htm
[consultada: 02 de mayo del 2011]
- http://www.elsembrador.net/din_juegos.htm [consultada: 02 de mayo del 2011]
- <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2010/10/la-cesta-esta-revuelta.html>
[consultada: 04 de mayo del 2011]
- www.jovenaventurero.mendoza.edu.ar/Documentos/pic_1901.doc[consultada: 04 de mayo del 2011]
- <http://www.youtube.com/watch?v=cUvr6NIE0tw&feature=related>[consultada: 04 de mayo del 2011]
- <http://aulaideideas.com/blog/recursos/las-lanchas>[consultada: 04 de mayo del 2011]
- <http://www.youtube.com/watch?v=MnxBeRc-ZYo>[consultada: 04 de mayo del 2011]

- www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepal2/.../DINAMICAS.pdf[consultada: 04 de mayo del 2011]
- <http://www.youtube.com/watch?v=RXIT0xwQgEM&feature=related>[consultada:06 de mayo del 2011]
- <http://www.tiempolibre.org/juegos/distension/10-elautobus.html>
[consultada:06 de mayo del 2011]
- <http://www.tiempolibre.org/juegos/distension/19-risotada-seria.html>
[consultada:06 de mayo del 2011]
- <http://asmahanmedinet.blogspot.com/2007/11/la-danza-de-la-silla.html>
[consultada:06 de mayo del 2011]
- <http://members.fortunecity.com/dinamico/dinamica/d1058.htm>[consultada:06 de mayo del 2011]
- <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2009/10/las-gafas.html>[consultada:06 de mayo del 2011]
- <http://es.scribd.com/doc/52044111/64/LA-PELOTA-CANTARINA>
[consultada:06 de mayo del 2011]
- <http://www.youtube.com/watch?v=fTzTFQbdYEQ&feature=related>[consultada:06 de mayo del 2011]
- <http://www.youtube.com/watch?v=IwBKAtjjPjE>[consultada:08 de mayo del 2011]
- <http://www.pequeocio.com/maquillaje-halloween-vampiro>[consultada:08 de mayo del 2011]

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ESPECIALIZACIÓN LICENCIATURA EN PARVULARIA

ENCUESTA

Dirigida a la Directora y maestras del C.D.I. “Luís Fernando Ruiz”

OBJETIVO:

Recopilar información proveniente de las maestras para analizar este problema de investigación, es decir, la utilización de recreación infantil dentro del proceso educativo.

INSTRUCCIONES:

Dígnese a contestar con una X cada una de las preguntas y a la vez le solicitamos que la información que nos proporcione esté ligada a la realidad.

CUESTIONARIO

1. ¿Cuál es el tiempo de trabajo en el C.D.I. “Luís Fernando Ruiz”?

- 0 a 2 años ...
- 3 a 5 años ...
- 6 a 10 años ...
- Más de 10 ...

2. ¿A su criterio cuál cree usted que es el grado de utilidad que se le da a la recreación infantil en la educación?

- Alto ...
- Bajo ...
- Medio ...

3. ¿A su criterio la recreación infantil que desarrolla en los niños?

- Los sentidos ...
- Su cuerpo ...
- Sus emociones ...
- Habilidades ...
- Todas las anteriores

4. ¿A su criterio cree usted que el maquillaje infantil y la payasería son técnicas utilizadas para la recreación infantil?

- Si ...
- No ...
- Tal vez ...
- No se ...

5. ¿A su criterio que nos ayuda a desarrollar la utilización del material didáctico?

- Creatividad ...
- Imaginación ...

- Lateralidad ...
- Expresión corporal ...
- Todas las anteriores ...

6. ¿A su criterio en que beneficiaría el programa de capacitación sobre recreación infantil?

- Planificación ...
- Proceso de enseñanza aprendizaje ...
- Jornada diaria ...
- Actividades iniciales ...
- Todas las anteriores ...

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
ESPECIALIZACIÓN LICENCIATURA EN PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN

DIRIGIDA A LA DIRECTORA Y MAESTRAS DEL C.D.I. "LUÍS FERNANDO RUIZ" DE LA PARROQUIA IGNACIO FLARES DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.

DATOS REFERENCIALES:

1.1. Institución:

1.2. Año y Sección:

1.3. Tiempo de observación:

1.4. Fecha de observación:

1.5. Docente:

OBJETIVO:

"Observar el desenvolvimiento de las maestras en el aula".

CRITERIOS A OBSERVARSE

Nº	NÚMERO DE CRITERIOS	SI	NO
1	Utiliza una adecuada motivación para los niños		
2	Las actividades pedagógicas de su planificación son aptas para los niños		
3	Utiliza la Recreación Infantil como instrumento pedagógico		
4	Realiza evaluaciones constantes de rendimiento académico a los niños		
5	Se capacita permanentemente		
6	Utiliza los materiales del medio para el PEA		
7	Utiliza el juego –arte dentro de su planificación diaria		
8	Cambia de rutina pedagógica constantemente		
9	La maestra puede captar la atención de los niños		
10	La maestra demuestra vocación e interés por la Educación Inicial		

OBSERVACIÓN:

EXPOSICIÓN DE LA PRIMERA CAPACITACIÓN “LA CREATIVIDAD ES UN ARTE”



**MAESTRAS DEL CDI "LUIS FERNANDO RUIZ" EN LA
CAPACITACIÓN**



**REALIZANDO DINÁMICAS Y JUEGOS DE PRESENTACIÓN EN LA
CAPACITACIÓN**



REALIZANDO JUEGOS DE CONOCIMIENTO



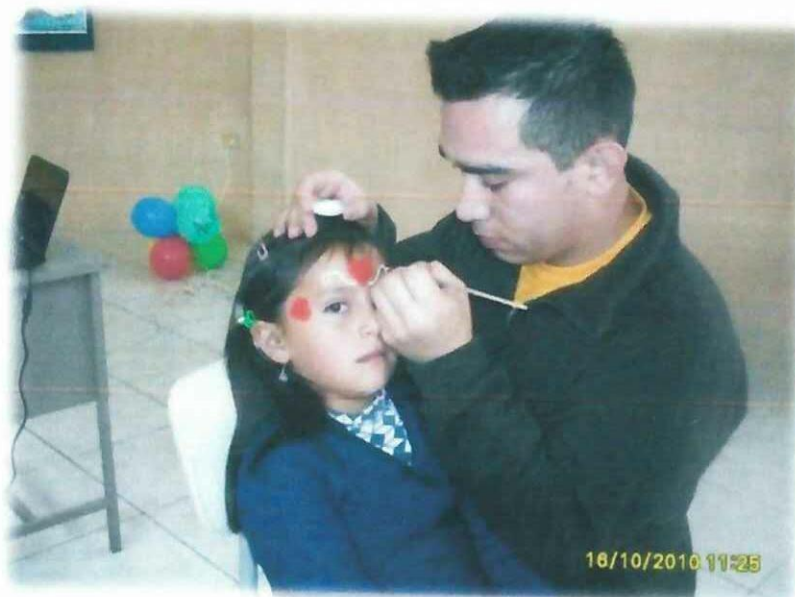
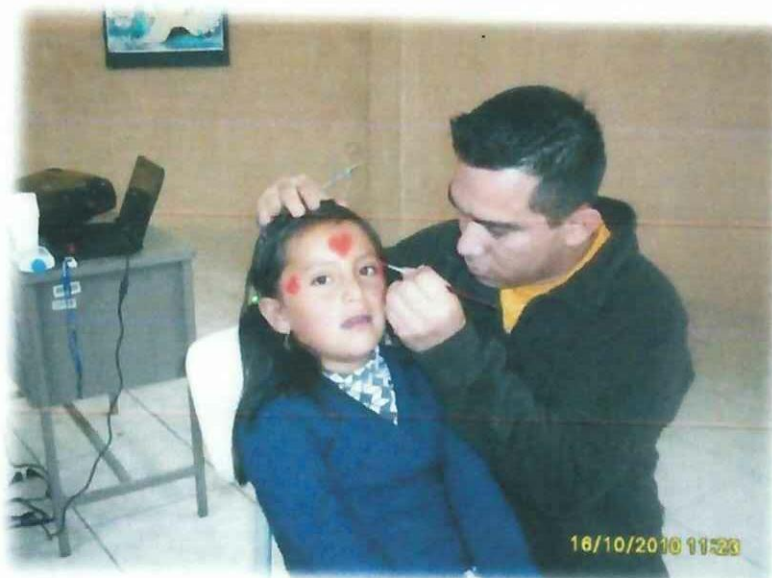
JUEGOS EN GRUPO



DINÁMICA DE DISTENCIÓN



SEGUNDA CAPACITACIÓN “JUGANDO Y APRENDIENDO CON EL FOMIX Y MAQUILLAJE INFANTIL”





MATERIAL UTILIZADO PARA TRABAJAR CON FOMIX



SACANDO MOLDES



TÉCNICA DEL DIFUMINADO



TÉCNICA DEL PLANCHADO



TÉCNICA DEL PIROGRABADO



TÉCNICA DEL PEGADO





TÉCNICA DEL TRENZADO





ACABADOS











CLAUSURA DE LAS CAPACITACIONES





