

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN LÚDICO-PEDAGÓGICA DE AMBIENTES  
EDUCATIVOS, BASADA EN EL ARTE, PARA EL FOMENTO DEL DESARROLLO  
INTEGRAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DEL PREESCOLAR  
COLONITAS - CAJASAN DE BUCARAMANGA (COLOMBIA)

María Alexandra Cabeza Hernández

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA - UNAB  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL  
GRUPOS: EDUCACIÓN Y LENGUAJE; Y PENSAMIENTO SISTÉMICO  
BUCARAMANGA, MAYO DE 2018

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN LÚDICO-PEDAGÓGICA DE AMBIENTES  
EDUCATIVOS, BASADA EN EL ARTE, PARA EL FOMENTO DEL DESARROLLO  
INTEGRAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DEL PREESCOLAR  
COLONITAS - CAJASAN DE BUCARAMANGA (COLOMBIA)

MARÍA ALEXANDRA CABEZA HERNÁNDEZ

Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación Preescolar

Directores:

Yaneth Quiñones Tello

José Daniel Cabrera Cruz

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA - UNAB  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL  
GRUPOS: EDUCACIÓN Y LENGUAJE; Y PENSAMIENTO SISTÉMICO  
BUCARAMANGA, MAYO DE 2018

## **AGRADECIMIENTOS**

Expreso mis agradecimientos a:

La comunidad educativa participante en esta investigación, que incluye a estudiantes, padres de familia, docentes y directivos, quienes fueron un pilar fundamental para su desarrollo.

La Caja de Compensación Santandereana - CAJASAN, por el apoyo brindado a la investigación, permitiendo intervenir en sus escenarios pedagógicos.

El Preescolar Colonitas, en donde se implementaron las estrategias lúdico-pedagógicas que a continuación se muestran.

Yaneth Serrano de Contreras, Directora de los preescolares, y Aura Gladys Pinto Pinto, Coordinadora del preescolar sede de la investigación, quienes fueron muy comprensivas durante todo mi proceso de educación superior y me brindaron su apoyo y confianza para crecer intelectual y profesionalmente en mi calidad de trabajadora y estudiante.

La Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB y su equipo de directores del proceso investigativo: José Daniel Cabrera Cruz, por los espacios brindados para acompañar y perfilar la investigación con sentido, coherencia y fundamentos; agradezco especialmente a la maestra Yaneth Quiñones, directora de proyecto y asesora de práctica, quien en cada una de sus visitas realizaba una mirada crítica y constructiva en pro de la calidad y mejora constante de las intervenciones, y por su perspectiva integral del proceso educativo que permitió concebir el desarrollo profesional de una manera holística e innovadora.

Gabriel Hernández Suarez, magíster en semiología, curador y crítico de arte, y la Arquitecta Luz Helena Almeyda, quienes aportaron de manera significativa en cuanto a los fundamentos artísticos y de filosofía de la educación, con el fin de enriquecer las estrategias diseñadas y las intervenciones realizadas.

## **DEDICATORIA**

*A la vida... que está hecha de decisiones, que un día me sacó de las aulas de estudio de diseño gráfico y me mostró que mi pasión se encontraba en la educación infantil.*

*A mis padres que me han permitido ser, experimentar y crecer de manera libre, para ser hoy una “defensora incansable de los procesos no obedientes” y a los niños y niñas que, uno a uno, me permitieron pasar por sus vidas para llenarme de magia, pasión y aprendizajes*

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN LÚDICO-PEDAGÓGICA DE AMBIENTES  
EDUCATIVOS, BASADA EN EL ARTE, PARA EL FOMENTO DEL DESARROLLO  
INTEGRAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DEL PREESCOLAR  
COLONITAS - CAJASAN DE BUCARAMANGA (COLOMBIA)**

María Alexandra Cabeza Hernández  
Yaneth Quiñones Tello (directora)  
José Daniel Cabrera Cruz (director)

Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB  
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes  
Programa de Licenciatura en Educación Infantil

**RESUMEN**

En el Preescolar Colonitas CAJASAN de Bucaramanga (Colombia) se tiene la intención de atender integralmente los procesos de enseñanza y aprendizaje infantil. Esta intención se dificulta por: la existencia de espacios que limitaban la expresión de los niños; el enfoque en la escolarización y memorización de conceptos; el desaprovechamiento de los espacios físicos; las numerosas actividades desarrolladas y registradas por los niños en los cuadernos que se constituyen referentes del aprendizaje infantil; y, asimismo, la imposición de la perspectiva del maestro sobre la realidad que dificulta el desarrollo de la creatividad de los niños.

Este proyecto se planteó implementar una propuesta de intervención lúdico-pedagógica de ambientes educativos, para el aprovechamiento del potencial expresivo del arte y el fomento del desarrollo integral infantil en la institución mencionada.

La investigación integró los enfoques cualitativo, sistémico e investigación-acción. Para lograr su propósito, en primer lugar, se realizó una caracterización institucional del estado de los ambientes educativos, el arte, la lúdica y el desarrollo integral infantil. En segundo lugar, se diseñó una propuesta de intervención pedagógica para la integración curricular del arte. En tercer lugar, se implementaron estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el arte. Y, finalmente, se elaboró una cartilla con las estrategias y actividades pedagógicas más efectivas.

Se obtuvieron los siguientes resultados: una caracterización institucional, una propuesta de intervención que incluye estrategias y actividades pedagógicas, y una cartilla virtual para acompañantes de crianza.

A manera de conclusión principal, se destacan, como estrategias más efectivas: pensamiento empírico, analogías estéticas; manejo de recursos artísticos y, finalmente, motivacionales

Palabras clave: ambiente educacional, arte, estrategia de enseñanza, educación de la primera infancia, desarrollo integrado.

PROPOSAL OF LUDIC-PEDAGOGICAL INTERVENTION OF EDUCATIONAL ENVIRONMENTS, BASED ON ART, FOR THE PROMOTION OF INTEGRAL DEVELOPMENT IN PRESCHOOL CHILDREN AGES OF 3 TO 5 YEARS OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION COLONITAS - CAJASAN (BUCARAMANGA, COLOMBIA)

María Alexandra Cabeza Hernández  
Yaneth Quiñones Tello (director)  
José Daniel Cabrera Cruz (director)  
Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB  
Faculty of Social Sciences, Humanities and Arts  
Bachelor Program in Early Childhood Education

**ABSTRACT**

At the Preschool Colonitas CAJASAN in Bucaramanga (Colombia), the intention is to fully attend the processes of teaching and learning for children. This intention was made difficult by: spaces that limit children's expression; a focus on schooling and the memorization of concepts; and, finally, waste of physical spaces. These needs constitute opportunities for artistic activity, integral development and pedagogical innovation.

This project was proposed to implement a proposal of playful-pedagogical intervention of educational environments, for the use of the expressive potential of art and the promotion of integral child development in the aforementioned institution.

The research integrated the qualitative, systemic and action research approaches. To achieve its purpose, in the first place, an institutional characterization of the state of the educational environments, art, play and the integral development of children was carried out. Secondly, a pedagogical intervention proposal for the curricular integration of art was designed. In third place, ludic-pedagogical strategies based on art were implemented. And, finally, a booklet was elaborated with the most effective strategies and pedagogical activities.

The following results were obtained: an institutional characterization, an intervention proposal that includes strategies and pedagogical activities, and a virtual booklet for foster caregivers.

As a main conclusion, they stand out as more effective strategies: empirical thinking, aesthetic analogies; management of artistic and, finally, motivational resources

Key words: educational environment, art, teaching strategies, early childhood education, integrated development.

# CONTENIDO

	<b>pág.</b>
1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO .....	17
1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	17
1.1.1 Nivel internacional .....	17
1.1.2 Nivel nacional.....	18
1.1.3 Nivel local .....	19
1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	21
1.3 SUPUESTO O HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	21
1.3.1 Hipótesis principal.....	21
1.3.2 Hipótesis alternativas.....	22
1.4 OBJETIVOS.....	22
1.4.1 Objetivo general .....	22
1.4.2 Objetivos específicos.....	23
2. MARCO REFERENCIAL .....	24
2.1 MARCO CONCEPTUAL .....	24
2.1.1 Ambiente educativo.....	24
2.1.2 Lúdica .....	26
2.1.3 Estrategias lúdico- pedagógicas.....	27
2.1.4 Desarrollo integral .....	27
2.1.5 Arte .....	28
2.2 MARCO TEÓRICO: .....	29
2.2.1 HOWARD GARDNER.....	29

2.2.2 LORIS MALAGUZZI.....	31
2.2.3 JOY PAUL GUILFORD .....	34
2.2.4 VIKTOR LOWENFELD.....	35
2.3 ESTADO DEL ARTE .....	37
2.3.1 investigaciones relacionadas con el arte en la primera infancia.....	38
2.3.2 Investigaciones relacionadas con los ambientes educativos.....	40
2.3.3 investigaciones relacionadas con estrategias lúdico pedagógicas .....	42
2.4 MARCO LEGAL Y POLÍTICO .....	45
2.4.1 Constitución política de Colombia .....	45
2.4.2 Asamblea general de las naciones unidas.....	46
2.4.3 Plan decenal de educación Colombia 2016- 2026.....	46
2.4.4 Documento n° 21: el arte en la educación inicial .....	47
3. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO INVESTIGATIVO .....	48
3.1 ENFOQUE .....	48
3.1.1 Investigación cualitativa.....	49
3.1.2 Investigación acción .....	49
3.1.3 Enfoque sistémico .....	49
3.1.4 Integración de los tres enfoques .....	50
3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE ANÁLISIS Y RECOLECCIÓN DE DATOS .....	51
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	55
3.4 ACTIVIDADES INVESTIGATIVAS REALIZADAS .....	56
3.4.1 Revisión bibliográfica sobre estrategias, actividades y recursos pedagógicos relacionados con desarrollo integral, arte, lúdica y ambientes educativos.....	56
3.4.2 Definición de técnicas de instrumentos para realizar la caracterización.....	56

3.4.3	Determinación de la población y muestra .....	57
3.4.4	Aplicación de técnicas e instrumentos definidos a la población muestra bajo estudio.....	57
3.4.5	Análisis de la información recolectada.....	57
3.4.6	Organización y síntesis de la información para la caracterización institucional .	58
3.4.7	Selección de estrategias didácticas encontradas en la revisión bibliográfica según su pertinencia con la caracterización .....	59
3.4.8	Ajuste de estrategias didácticas .....	59
3.4.9	Diseño y ajustes de las actividades.....	59
3.4.10	Implementación de actividades lúdico- pedagógicas en la población bajo estudio.....	59
3.4.11	Valoración de la efectividad de la implementación realizada .....	60
3.4.12	Selección de las estrategias y actividades pedagógicas más efectivas .....	61
3.4.13	Elaboración de una cartilla digital con las estrategias y actividades pedagógicas seleccionadas .....	61
3.4.14	Socialización de la cartilla elaborada .....	61
4.	RESULTADOS .....	64
4.1	Síntesis de la caracterización de la población en relación al desarrollo integral, el arte y la lúdica el preescolar Colonitas CAJASAN (Bucaramanga – Colombia) .....	64
4.2	Estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo integral basadas en el aprovechamiento del potencial expresivo del arte.....	65
4.3	Actividades lúdico-pedagógicas coherentes con las estrategias pedagógicas seleccionadas para el desarrollo integral de la población bajo estudio .....	67
4.4	Cartilla: Estrategias lúdico -pedagógicas basadas en potencial expresivo del arte para el desarrollo integral en niños y niñas de 3 a 5 años el preescolar Colonitas CAJASAN (Bucaramanga, Colombia).....	117

5. CONCLUSIONES .....	119
6. RECOMENDACIONES .....	120
7. REFERENCIAS .....	121
8. ANEXOS .....	130
DIAGNOSTICO DE RIESGOS .....	130
8.2 DIAGNOSTICO INSTITUCIONAL .....	132
8.2.1 Físico .....	132
8.2.2 Administrativo .....	134
8.2.3 componente académico.....	137
Anexo 2. ....	142
8.3 DIAGNOSTICO GRUPAL.....	142
8.3.1 Descripción por dimensiones.....	142
Anexo 3. Formato de consentimiento informado .....	159
Anexo 4. Diario de campo.....	160
Anexo 5. Planeación.....	164
Anexo 6. Evidencias fotográficas de la socialización de la cartilla.....	166

## LISTA DE CUADROS

	<b>pág.</b>
<b>Cuadro 1.</b> Aportes de Howard Gardner.....	31
<b>Cuadro 2.</b> Aportes de Loris Malaguzzi.....	33
<b>Cuadro 3.</b> Aportes de Joy Paul Guilford.....	35
<b>Cuadro 4.</b> Aportes de Viktor Lowenfeld.....	36
<b>Cuadro 5.</b> Investigaciones relacionadas con el arte en la primera infancia.....	38
<b>Cuadro 6.</b> Investigaciones relacionadas con los ambientes educativos.....	40
<b>Cuadro 7.</b> Investigaciones relacionadas con estrategias lúdico- pedagógicas.....	42
<b>Cuadro 8.</b> Técnicas e instrumentos de análisis y recolección de datos.....	51
<b>Cuadro 9.</b> Población y muestra.....	56
<b>Cuadro 10.</b> Síntesis de la caracterización de la población en relación al desarrollo integral, el arte y la lúdica .....	58
<b>Cuadro 11.</b> Valoración de la efectividad de la implementación de estrategias realizada...	60
<b>Cuadro 12.</b> Cronograma de actividades realizadas.....	61
<b>Cuadro 13.</b> Síntesis final de la caracterización de la población.....	64
<b>Cuadro 14.</b> Estrategias lúdico-pedagógicas desarrolladas.....	66
<b>Cuadro 15</b> Actividades lúdico-pedagógicas de ambientes educativos coherentes con las estrategias pedagógicas seleccionadas para el desarrollo integral basadas en el arte.....	67
<b>Cuadro 16.</b> Descripción de la planta física.....	132

## LISTA DE FIGURAS

	<b>pág.</b>
<b>Figura 1.</b> Dimensiones del ambiente educativo.....	25
<b>Figura 2.</b> Investigaciones que conforman el estado del arte.....	37
<b>Figura 3.</b> Interrelación entre los tres enfoques metodológicos.....	50
<b>Figura 4.</b> Esquema pedagógico de los preescolares Cajasan.....	136

## LISTA DE ANEXOS

<b>Anexo 1.</b> Diagnostico institucional.....	130
<b>Anexo 2.</b> Diagnostico grupal.....	142
<b>Anexo 3.</b> Formato de consentimiento informado.....	159
<b>Anexo 4.</b> Diario de campo.....	160
<b>Anexo 5.</b> Planeación.....	164
<b>Anexo 6.</b> Evidencias fotográficas de la socialización de la cartilla.....	166

## INTRODUCCIÓN

Este documento de investigación se refiere a un trabajo de grado de Licenciatura en Educación Preescolar. La investigación se desarrolló en el Preescolar Colonitas CAJASAN de Bucaramanga (Colombia) con la intención de atender integralmente los procesos de enseñanza y aprendizaje infantil. Esta intención se dificultaba en la Institución mencionada por: la existencia de espacios que limitaban la expresión de los niños; el enfoque en la escolarización y memorización de conceptos; el desaprovechamiento de los espacios físicos; las numerosas actividades desarrolladas y registradas por los niños en los cuadernos que se constituyen referentes del aprendizaje infantil; y, asimismo, la imposición de la perspectiva del maestro sobre la realidad que dificulta el desarrollo de la creatividad de los niños. Estas necesidades se constituyen en oportunidades para la actividad artística, el desarrollo integral y la innovación pedagógica.

Este proyecto se planteó implementar una propuesta de intervención lúdico-pedagógica de ambientes educativos para el aprovechamiento del potencial expresivo del arte en los niños y el fomento del desarrollo integral infantil en la institución bajo estudio.

La investigación integró los enfoques cualitativo (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010), sistémico e investigación-acción. Para lograr su propósito, en primer lugar, se realizó una caracterización institucional del estado de los ambientes educativos, el arte, la lúdica y el desarrollo integral infantil. En segundo lugar, se diseñó una propuesta de intervención pedagógica para la integración curricular del arte. En tercer lugar, se implementaron estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el arte. Y, finalmente, se elaboró una cartilla con las estrategias y actividades pedagógicas más efectivas.

Bajo el marco de la educación de la primera infancia surge el interés de acompañar los procesos de aprendizaje de los niños desde una perspectiva integral, durante la etapa de caracterización se identificaron aspectos que dejaban ver como las intervenciones pedagógicas limitaban el aprendizaje mismo, la falta de espacios de expresión que coartaban las acciones naturales del desarrollo infantil, el desaprovechamiento de los

escenarios físicos como campos potenciales para la intervención pedagógica, el volumen de los cuadernos como referente del aprendizaje de los niños y la imposición de la realidad que impide el desarrollo de la creatividad.

Partiendo de estas características se desarrolló un proceso fundamentado en la investigación acción, que permitió explorar el contexto, reflexionar y mejorarlo, el aspecto metodológico con enfoque cualitativo, caracterizó la población y orientó las propuestas teóricas asertivas para la intervención; finalmente el pensamiento sistémico compiló todos los procesos de sistematización para analizar de manera global la población y el contexto intervenido.

Es así como se obtiene inicialmente una caracterización que orienta las necesidades e intereses del grupo intervenido y fundamenta las estrategias lúdico pedagógicas que una vez implementadas fueron seleccionadas por su pertinencia y efectividad, para generar el diseño de una cartilla virtual que aporta a la comunidad educativa un recurso de acción pedagógica innovador basado en el arte y las necesidades actuales de la primera infancia.

A continuación se presenta el proceso investigativo partiendo por la descripción general del proyecto, seguido a esto el marco referencial, en el siguiente capítulo la descripción el proceso investigativo, seguido a los resultados y finalizando con las conclusiones y recomendaciones que surgieron a partir de la investigación.

# **1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO**

El presente proyecto de investigación compila el proceso de implementación, análisis y resultados que parten de la caracterización del grupo focal y la problemática identificada. Dicha problemática se relaciona con la fragmentación del aprendizaje, la necesidad de ambientes educativos diversos e innovadores que valoren la capacidad de expresión de las niñas y niños aprovechando el potencial expresivo del arte como medio para la creación de estrategias lúdico pedagógicas que favorecieron el desarrollo integral infantil y como acción inherente a la primera infancia que devela procesos y crea conexiones desde el pensamiento crítico y la estética.

## **1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

La realización del proyecto de investigación enmarca el problema identificado en tres niveles de contextualización: Mundial, nacional y local, estos favorecen el reconocimiento de los ambientes educativos, el desarrollo integral y el arte en diferentes escenarios, que permiten conocer el estado de los mismos en la actualidad, a continuación se hace referencia a estos con el objetivo de brindar un panorama más extenso del problema de investigación.

### **1.1.1 Nivel internacional**

El aspecto relacionado con la creatividad es determinante en la visión global del estado actual de la población colombiana sobre la capacidad creadora y la innovación en relación al aprendizaje, las experiencias significativas y vivencias de la educación en ambientes íntegros capaces de valorar las ideas nuevas y mantener los criterios de aprendizaje determinados por disposición del Ministerio de Educación Nacional.

Esta investigación realiza un mirada crítica sobre el ranking colombiano en el informe del Global Index Creativity (Richard Florida, 2015), este reporte posiciona a Colombia en el puesto número 71 sobre un total de 139 países, lo cual indica que la población colombiana

no se destaca por sus habilidades de innovación y creatividad sobre un margen mundial liderado por Australia.

El informe evalúa acorde a criterios específicos: creatividad, tolerancia y talento, el primero es la habilidad de la sociedad colombiana para generar ideas, materializarlas o proponerlas en función del desarrollo social, tecnológico o artístico; el segundo refiere la capacidad de aceptación a nuevas ideas con posible intervención o adaptación en la sociedad colombiana, en este aspecto la ubicación es mejor ya que se encuentra en el puesto 36 sobre 139, claramente esto es indicio de aceptación y en parte sumisión, es el resultado del hecho de no ser propositivos y adoptar otras ideas por la ausencia de pensamiento crítico y creador. Finalmente el talento que nuevamente retrocede a puestos inferiores, situando al país en el puesto 75, que es consecuente con los otros índices mencionados. A partir de estos índices es posible reconocer la necesidad del país por avanzar en las habilidades de creación y pensamiento divergente logrando así posicionarse como una nación innovadora y propositiva.

### **1.1.2 Nivel nacional**

El aspecto del desarrollo integral se analiza a partir del informe anual de la política de cero a siempre (2016), ahora ley 1804, en este último reporte se menciona una inversión superior a cuatro billones de pesos colombianos, esta inversión se distribuye en focos importantes que buscan el desarrollo integral de las niñas y niños, para esto el estado organiza planes de acción y estrategias como: “leer es mi cuento”, “cuerpo sonoro” “PAE”, “te suena- me suena” viajeros del pentagrama, “derechos básicos de aprendizaje”, “audioteca digital de cantos indígenas”, “maguaRED”, entre otras, todas estas estrategias se proyectan a la atención integral y a mejorar la calidad de la educación, propenden de igual manera que la lúdica y el juego sean principios rectores de la enseñanza en las instituciones y espacios educativos.

Es pertinente hablar del desarrollo integral a nivel nacional bajo el marco de este informe, ya que permite conocer las acciones que se adelantan para la atención no solo cognitiva si

no a su vez física, emocional y social de las niñas y niños, y como a raíz de estas se generan movilizaciones culturales que evidencian y demuestran la incidencia de la implementación de cada una de las estrategias haciendo visible la posibilidad de integrar la enseñanza y el aprendizaje, ejemplo de esto la creación de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), documento diseñado en función de los niveles de desarrollo y evidencias del mismo en las niñas y niños, se demuestra la importancia del pensamiento crítico, habilidades sociales y competencias escritas, orales y científicas; hablar de derechos básicos convoca de manera inherente a la sociedad que bajo el principio de corresponsabilidad se constituye en coautora de la enseñanza y aprendizaje de las niñas y niños.

Otro resultado que deriva de esta estrategia e inversión para el desarrollo integral es la denominada: Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral (MEN, 2014), la cual compila de manera estructurada los diferentes niveles de intervención hacia la infancia, posibilitando así un recurso teórico y conceptual que sustenta la acción educativa y de atención integral. Otros programas y estrategias que también surgen de la inversión se proyectan al vínculo de la cultura y el arte como acciones sociales que humanizan y diversifican las intervenciones, comprendiendo que a través de estas es posible que sus participantes desarrollen habilidades y competencias que los preparen para la vida y tengan un sentido ejecutivo de los conocimientos adquiridos.

### **1.1.3 Nivel local**

El preescolar Colonitas se enmarca bajo un modelo educativo constructivista y la filosofía Reggio Emilia (Malaguzzi, 2001), dichos modelos refieren procesos educativos dinámicos, donde los niños y niñas son coautores del aprendizaje y donde el conocimiento se vivencia más allá de los cuadernos o libros de clase. Sin embargo se evidencia como se recurre al uso de estas herramientas de manera excesiva y como padres de familia y comunidad educativa buscan valorar los procesos educativos en relación a la cantidad de cuadernos, fichas y guías desarrolladas en la institución. Se han presentado comentarios que permiten inferir que la cantidad de trabajo realizado en los cuadernos es proporcional al conocimiento de los niños.

De esta manera los Derechos Básicos de Aprendizaje (MEN, 2016) son subestimados y subvalorados por el afán de alfabetización en un proceso que realmente corresponde al preescolar. A través de los años la Institución ha buscado documentarse y capacitar a sus docentes sobre el replanteamiento de los Proyectos Pedagógicos de Aula (P.P.A) y las actividades artísticas que se pueden implementar en ellos desde la Filosofía Reggio Emilia y El Pensamiento Crítico y Científico en la educación inicial, sin embargo aún no se logra la cultura de percibir el arte más allá de las manualidades o de una actividad extracurricular. Se identifica por comentarios que las actividades artísticas representan para las docentes un tiempo extra que deben sacar de sus actividades de clase, valoran la contribución histriónica que estas representan para sus estudiantes, pero consideran que no aportan a los procesos cognitivos que los padres esperan de los niños, comentan que estas actividades son intangibles y poco visibles para los padres de familia razón por la que no cuentan para ellos. Contrario a esto María del Carmen González (2012) curadora de educación de la colección Patricia Phelps de Cisneros menciona: el arte “...permite ser crítico y creativo, en cuanto a cómo podemos modificar y mejorar una situación, nos hace ciudadanos conscientes y activos, cuando se vincula a la enseñanza fomenta la curiosidad, el ánimo crítico, la creatividad y la independencia...no hay un conocimiento único al que llegar, si no que el conocimiento se construye de manera individual y social que se construye detrás de la creación del objeto del arte”

En el preescolar los padres de familia invierten anualmente en materiales que posibiliten la expresión artística y creativa de sus hijos, pero este material se usa para rellenar guías pre diseñadas o para realizar manualidades para fechas especiales, las cuales son escogidas y creadas por las docentes, los niños aportan mínimamente con algunos toques de pintura o lentejuelas pegadas en un espacio que previamente la docente determinó.

Los niños avanzan en el espacio con posibilidades de expresión reguladas, normas sociales impuestas mas no analizadas, se ubican en sillas orientadas al tablero omitiendo el contexto real que les rodea y que es aún más rico en conocimientos se desplazan en constantes filas o “trecitos” que más parecen filas de desfile militar, tienen posibilidad de expresarse gráficamente solo cuando la maestra lo decida, pero esto también está sometido a un diseño

de fichas que deben completar, bien sea coloreando o decorando, Lowenfeld (1956) menciona: “una vez condicionado a los libros o fichas de colorear, un niño tendrá dificultades para gozar de la libertad de crear. La dependencia que tales métodos crean es devastadora. La experimentación y la investigación han demostrado que más de la mitad de los niños sometidos a la acción de los libros para colorear pierden su capacidad creadora y su independencia de expresión, y se vuelven rígidos y dependientes”, estos factores influyen de manera determinante en un ambiente de aprendizaje educativo, cohesiona la acción natural de los niños y niñas y de igual manera la construcción del conocimiento, la lúdica y el juego suponen ser principios rectores en la educación pero la ausencia de estos llevan a la desidia y el aburrimiento en el preescolar.

## **1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

Lo anterior desemboca en la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo intervenir los ambientes educativos de los niños de 4 a 5 años del Preescolar Colonitas Cajasan para fomentar su desarrollo integral, mediante el aprovechamiento del potencial expresivo del arte?

## **1.3 SUPUESTO O HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

Para dar respuesta a la pregunta de investigación tal como Hernández Sampieri (2010) lo menciona, “las hipótesis en la investigación nos indican lo que estamos buscando o tratando de probar y pueden definirse como explicaciones tentativas del fenómeno investigado”, por esta razón se plantean proposiciones cimentadas en los tópicos generadores del proyecto investigativo uno principal y otros alternativos.

### **1.3.1 Hipótesis principal**

Partiendo de la observación y los aportes cualitativos que cada uno de los enfoques de investigación brindan, se determina la siguiente hipótesis como la suposición que da inicio y propone al arte como un lenguaje pertinente para el desarrollo integral. Se argumenta

entonces que: es posible favorecer el desarrollo integral desde la intervención del ambiente educativo basado en estrategias lúdico pedagógicas mediadas por el arte.

### **1.3.2 Hipótesis alternativas**

De igual manera surgen otras proposiciones argumentadas en la temática del arte, los ambientes educativos, el desarrollo integral y la lúdica, que amplían la visión del problema de investigación y permiten comprenderlo en las posibles dificultades que son indispensables tener en cuenta para prever o analizar.

**Alternativa 1:** El arte fomenta el desarrollo integral de los niños por la multiplicidad de lenguajes expresivos

**Alternativa 2:** El arte puede convertirse en un fin y no un medio en el proceso educativo

## **1.4 OBJETIVOS**

Para la consecución de la investigación, se planteó una estructura que contextualiza la acción investigativa y proyecta los objetivos de manera clara y eficiente, a continuación se presentan el objetivo general que enmarca la propuesta investigativa y los objetivos específicos que llevan el hilo conductor de las metas y resultados necesarios para la realización del proyecto.

### **1.4.1 Objetivo general**

Para responder la pregunta de investigación y probar la hipótesis, se planteó el siguiente objetivo general:

Implementar una propuesta de intervención lúdico-pedagógica de ambientes educativos, con base en el aprovechamiento del potencial expresivo del arte, que fomente el desarrollo integral de niños y niñas de 3 a 5 años del Preescolar Colonitas CAJASAN de Bucaramanga (Colombia).

### **1.4.2 Objetivos específicos**

Para lograr el objetivo general, se formularon y desarrollaron los siguientes objetivos específicos:

- Caracterizar el estado actual de los procesos relacionados con el arte, los ambientes educativos y el desarrollo integral de la Institución bajo estudio.
- Diseñar una propuesta de intervención pedagógica que permita la integración curricular con el arte.
- Implementar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el arte que contribuyan al desarrollo integral de los infantes en los ambientes educativos.
- Crear una cartilla digital que contenga las estrategias más efectivas para aportar a la institución donde se realizó el estudio.

## **2. MARCO REFERENCIAL**

A continuación se presentan los conceptos claves que derivan de la investigación y permiten su contextualización, con estos se pretende aportar una base teórica que fundamente y permita la comprensión de los ejes conceptuales del presente documento, se encuentra organizada iniciando por el marco conceptual, seguido a este se encuentra el marco teórico que contiene los principales exponentes que referencian y aportan a la investigación, luego el estado del arte que contiene a manera de tabla la información sobre las investigaciones relacionadas con el tema y los avances a nivel investigativo, y finaliza con el marco legal que contiene los referentes legislativos relacionados con el arte, la educación integral y los ambientes educativos.

### **2.1 MARCO CONCEPTUAL**

A continuación se presentan los conceptos clave para comprender el proyecto, a saber: ambiente educativo, lúdica, estrategia lúdico-pedagógica, desarrollo integral, arte y educación artística.

#### **2.1.1 Ambiente educativo**

Acorde con (Ospina, 1999) “Es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación”, esta proposición permite identificar al ambiente educativo como un factor determinante en la educación que nunca permanece estático, y por el contrario es ecléctico en función de todas las variables y condiciones que influyen en el contexto.

Es importante diferenciar entre ambiente de aprendizaje y ambiente educativo, este último hace referencia al ambiente que ha sido previamente pensado y diseñado con fines pedagógicos y con la intención atender un interés y necesidad específica desde la construcción educativa de contextos académicos formales. En cambio los ambientes de

aprendizaje pueden llegar a acontecer en cualquier momento, espacio o circunstancia fortuita que sin ser previamente diseñada se presta para la creación de un nuevo aprendizaje.

Si bien es cierto que en los contextos educativos esta clase de sucesos son prácticamente cotidianos y corresponden al deber moral y educativo del docente, también es cierto que el docente está preparado con un bagaje pedagógico y académico que cualifica su acción e intervención frente a estas situaciones y las enmarca bajo la denominación de ambiente educativo.

Es por esto que el ambiente educativo contiene dimensiones que permiten su análisis de manera sistémica y detallada, (Hernandez M. A., 2018) menciona cuatro de estas graficadas en el siguiente cuadro, estas relaciones denota la coexistencia pero individualidad de cada una de las dimensiones el ambiente educativo, es así como el ambiente se constituye en un elemento más del diseño curricular, y supone la toma de decisiones en torno a cómo equiparlo y enriquecerlo, para que se convierta en un factor determinante del proceso de aprendizaje.

## AMBIENTE EDUCATIVO



**Figura 1.** Dimensiones del ambiente educativo  
Fuente: Iglesias Forneiro (2018, pág. 52)

Malaguzzi (2013), menciona que el ambiente físico de la escuela también debe ser de mucha atención y cuidado (edificaciones, mobiliario, accesorios...) esto se valora porque contribuyen al aprendizaje por la sensación de bienestar y la experiencia estética que puede llegar a ofrecer, permitiendo la exploración y la sensibilidad; “El derecho a la belleza una relación psicológica sana con el ambiente”, por esta razón un espacio el arte entra en acción ese su capacidad estética e construir relaciones y transformar los ambiente educativos ando un valor y significado agregado a la intervención pedagógica.

### **2.1.2 Lúdica**

Al referirnos al aprendizaje es necesario mencionar aquellos aspectos que permiten y favorecen que este se logre significativamente, es por esto que la lúdica se convierte en la vía más pertinente para asegurar que los procesos de aprendizaje se den asertivamente y vinculados al factor emocional que valora la estructura genética y química entre las reacciones humanas para sumarlas a experiencias interesantes, atractivas e innovadoras.

La palabra lúdica es proveniente del latín “ludus”, que se refiere al juego, diversión o broma de igual manera se relaciona a las actividades de ocio que generan diversión en las personas. De igual manera el investigador Carlos Alberto Jiménez (2018) menciona que: “La lúdica tiene que ver con las actitudes y con las moléculas de la emoción, que a través del juego registran esos momentos de goce, placer y disfrute”, entendido esto, cada afectación dentro del accionar cotidiano está ligada a aspectos lúdicos que nos motivan.

Bajo el contexto de primera infancia cuando se logra generar un vínculo entre el placer y la estética, surgen espacios atrayentes donde los niños disfrutan y exploran entre manifestaciones de luz, sonidos, texturas, colores, composiciones, silencios, movimientos e incluso quietud, estos espacios relatan la esencia del conocimiento y permiten que los niños generen conexiones entre conceptos, encontrando así el valor ejecutivo de los mismos.

### **2.1.3 Estrategias lúdico- pedagógicas**

Esta acción pedagógica hace parte del arte de la educación, en la actualidad la academia de licenciatura basa el proceso educativo de sus profesionales en fortalecerlos en el campo de acción sobre los niños y niñas, olvidando la esencia de los procesos, la pedagogía misma, que ha de partir del maestro en ejercicio para que este sea capaz de sensibilizarse a tal punto que sea creador de ambientes únicos e innovadores para que los niños y niñas exploren el conocimiento.

Una de las vías para llegar a este nivel estético, es la creación de estrategias lúdico-pedagógicas; entendidas como las acciones ejecutadas en contextos educativos que favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje, relacionadas al: conocimiento, goce, procesos creativos, y placer. Para esto el juego toma un valor importante en función del estímulo sensorial y respuesta natural e los niños y niñas para el aprendizaje; La única condición imperativa para la utilización pedagógica del juego es que nunca haya imposición, aun cuando pueda ser necesario encauzar u orientar la actividad lúdica transfiriéndola o generalizándola(UNESCO)

### **2.1.4 Desarrollo integral**

Uno de los deberes primordiales de la educación es propender por el desarrollo en todas las dimensiones del ser humano con el objetivo de acompañar el crecimiento y aportar a la sociedad con seres íntegros, sumado a esto se conoce que “la primera infancia es el periodo propicio para potenciar las capacidades cognitivas, comunicativas y sociales. El desarrollo educativo en esta etapa influye en un mejor desempeño de en las fases posteriores de la educación” esto refiere la trascendencia de una educación de calidad en primera infancia, que vele no solo por los procesos cognitivos, sino que también genere ambientes donde sean posible estimular otras dimensiones del desarrollo humano. (M.E.N)

La perspectiva holística en educación hace más humano el proceso educativo, invita a conocer a los niños y niñas en manifestaciones diversas que se convierten en puntos clave para contribuir al aprendizaje, a conocer necesidades específicas, puntos de interés e

incluso las razones por las cuales el comportamiento de los niños varía. Bien lo menciona el maestro Ken Robinson “La gente produce lo mejor, cuando hace cosas que ama, cuando está en “su elemento” (Robinson, 1989), y conocer el elemento de los estudiantes puede ser una labor variada, que no se puede basar solo en las habilidades cognitivas, si no explorar en la diversidad y posibilidades comunicativas y de expresión.

### **2.1.5 Arte**

Al hacer referencia al arte es necesario reconocer el vínculo indeleble que existe junto a la estética, este término fue mencionado inicialmente por Baumgarten (1750) bajo el contexto de ciencia sensible, y permite estudiar la manera como el razonamiento humano interpreta los estímulos sensoriales que recibe del mundo exterior, logrando así generar conexiones conceptuales y sensibles que no solo se explican de manera racional si no que comprenden la dimensión emocional que es aún más fuerte al generar recordación en la mayoría de los sentidos sensoriales del ser humano.

En la actualidad la estética es entendida tal como los griegos la interpretaban, asociada a toda aquella manifestación de “belleza”, dotada de proporciones, simetría y pulcritud, si bien es cierto existe una conexión con estas características al hablar de estética, no solo estas la definen, y en este ámbito es donde se conecta nuevamente con el arte.

El arte hace referencia a la facultad Humana de comunicar, los sentimientos, emociones o percepciones, mediante el empleo de signos exteriores de manera tal que se manifieste a través de lo perceptible a nivel visual, auditivo, gustativo, y sensorial. El artista concibe y produce su obra, utilizando los elementos naturales con los que dispone, y a esto se le denomina: poder creador.

De igual manera se clasifican como: Aplicadas o del espacio: Arquitectura, pintura y escultura (artes plásticas o "del dibujo"), gimnástica, mímica. Acústicas o del sonido: Música, literatura (géneros literarios: lírico, narrativo, dramático, didáctico y oratorio) Mixtas (óptico-acústicas): Danza, declamación, teatro (derivación del arte literario) cinematográfico.

Sus medios de expresión se estructuran de la siguiente manera: Arquitectura (volúmenes y masas), Pintura (color), Escultura (relieve en los cuerpos sólidos), Gimnástica (fuerza muscular), Mímica (expresión del gesto), Música (sonidos armónicamente combinados), Danza (movimiento rítmico del cuerpo humano), Literatura (la palabra o sonido articulado de la voz humana), Declamación (la palabra y expresión gestual), Teatro y Cinematógrafo (imagen, movimiento y sonido).

### **2.1.5 Educación artística**

Entendida como el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que pretende potenciar y desarrollar la sensibilidad, pensamiento creativo, experiencias estéticas y expresión simbólica a través de manifestaciones de tipo material o inmaterial en espacios interculturales de expresiones variadas del contexto artístico. (M.E.N, 2008)

La educación artística en el contexto de primera infancia pretende abrir escenarios pedagógicos que vinculen a todos los actores de la comunidad educativa, pensados para los niños y niñas de manera estética para estimular su sensibilidad y habilidad expresiva. Es así como esta práctica se convierte en una acción socio- cultural que no se basa en el producto u objeto artístico, si no en el proceso que permite el acercamiento y goce del arte.

## **2.2 MARCO TEÓRICO:**

### **2.2.1 HOWARD GARDNER**

Howard Gardner es un psicólogo investigador y profesor de la universidad de Harvard (1943), su teoría de las inteligencias múltiples es el aporte más significativo que nutre el presente documento argumentando la necesidad de apoyar y valorar toda manifestación del conocimiento en favor del desarrollo integral de los estudiantes, a continuación se presentan tres aspectos fundamentales de su teoría y su incidencia.

## **Teoría de las inteligencias múltiples**

Howard Gardner aporta a la pedagogía una visión más amplia que libera el conocimiento y lo hace múltiple a través de la diversidad de expresión, gracias a su aporte la educación empezó a cambiar, fortalecer y valorar otros niveles de expresión y comunicación, para Gardner la inteligencia es una sola y se resume a la habilidad de resolver situaciones en circunstancias problemáticas. Es así como la inteligencia encuentra vías en función de las habilidades de su poseedor, bien sea a través de la música, la danza, el dibujo, las matemáticas, la naturaleza, el pensamiento intrínseco o el social y últimamente la habilidad emocional, este sujeto a su vez interpreta y conoce la realidad de manera más sencilla según la inteligencia que predomine. Esto entendido en el contexto educativo brinda una base a los docentes quienes siendo capaces de valorar, reconocer y generar ambientes educativos que favorezcan todas las inteligencias, estará posibilitando mayores canales receptivos de información, conocimiento y aprendizaje.

## **Múltiples vías de expresión**

La expresión y el arte son palabras inherentes, y es así como las inteligencias múltiples convergen de manera sincrónica, el arte en su variedad plástica y estética cumple con las cualidades de diversidad expresiva que acompañadas con las habilidades del ser humano y su inteligencia, le brindan mayores posibilidades de sentir, conocer, explorar y vivir la realidad. Bien lo menciona Gardner en sus análisis de los resultados del proyecto cero (Gardner, 2016) donde se cuestiona de manera crítica la teoría de Piaget, quien argumenta sus análisis en función de pruebas realizadas a los niños, sin embargo Gardner identifica que el determinante del nivel de desarrollo de los niños no se puede justificar en sus desempeños en una prueba estándar, descontextualizada e incluso ajena a ellos; en cambio demuestra de cuando se les presenta la misma situación problema con un lenguaje más cercano a su contexto, de su gusto o que le es familiar, el desempeño es alto. “con todo paradójicamente, cuando las "mismas" clases de cuestiones se les plantean en un marco o lenguajes conocidos, esos mismos individuos alcanzan unos resultados de un nivel inesperadamente alto" (Gardner, Educación artística y desarrollo humano , 1994)

## Diversificación del desarrollo cognitivo

Una de las metas de la educación es reinventarse y transformarse en función de las necesidades y el contexto donde acontece, por esto reconocer el desarrollo cognitivo desde múltiples variables de representación no solo racionales si no a su vez estéticas es un logro revolucionario y justo con los estudiantes “cuando se considera que las artes y las ciencias implican operaciones diversas, con sistemas simbólicos que se adecuan y divergen de un determinado modo específico...este cambio podría conducir a cambios en la tecnología educativa. (Goodman, 1968)

### Cuadro 1. Aportes de Howard Gardner

<b>Autor</b>	<b>Howard Gardner</b>		
<b>Problema general</b>	La educación se valora desde las capacidades netamente cognitivas y lógicas, otras expresiones de conocimientos no tienen el mismo valor social ni pedagógico (Gardner, 2001).		
<b>Propuesta general</b>	La inteligencia implica la habilidad necesaria para resolver un problema o para elaborar productos que son importantes en un contexto cultural (Gardner, 1995)		
<b>Tema</b>	<b>Inteligencias Múltiples</b>	<b>Problema específico</b>	Los espacios educativos dificultan la valoración y la atención a la diversidad de inteligencia humana y el poder creativo de la infancia (Gardner, 2011)
	<b>Desarrollo integral</b>	<b>Propuesta específica</b>	El individuo creativo es quien resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo inicialmente considerado original, que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto

### 2.2.2 LORIS MALAGUZZI

Loris Malaguzzi (1929- 1994) es un gran referente en el proceso investigativo, siendo el propulsor de la filosofía Reggio Emilia brinda aportes teóricos partir de los cuales se articula de manera sistémica la problemática de la presente investigación. A continuación se presentan los aportes claves y significativos.

#### **Pedagogía de la escucha, la observación y la acción**

*"Quédate a un lado por un tiempo y deja espacio para aprender y observar cuidadosamente lo que los niños hacen, y después si lo has entendido bien, tal vez enseñar sea diferente"* (Malaguzzi)

La acción pedagógica es un ejercicio complejo, sensible y de rigor, sin embargo con el transcurrir del tiempo ha perdido su esencia social, convirtiéndose en el resultado de las metas de los adultos, los intereses de los capitalistas salvajes y el afán por "avanzar", bien lo menciona Vea Vecchi una de las primeras atelieristas que trabajó con Malaguzzi " la pedagogía nos exige tener oídos atentos a las cosas que nos rodean, porque versa sobre la educación y esa preciosa parte de la humanidad que son los niños".

Es así como Malaguzzi argumenta la necesidad de escuchar a los niños detenidamente, para aprender de ellos, siendo nosotros los acompañantes de crianza quienes debemos comprender sus maneras de pensar, actuar y comunicar, para de esta manera ser nosotros quienes recreemos espacios y situaciones diseñadas para el aprendizaje sensible. Los ambientes educativos son el resultado de la acción ágil y creativa de los docentes que escuchan, observan y actúan en función de sus niños y niñas.

### **Ambientes educativos reales, dinámicos y estéticos**

*"La estética es como un delgado hilo o aspiración a la calidad...es una actitud de cuidado y atención en relación con las cosas que hacemos, un deseo de significado; es curiosidad y asombro; es lo opuesto a la indiferencia y al descuido, a la conformidad, a la ausencia de participación y de sensibilidad"* (Vecchi)

Malaguzzi llamaba a esta acción "vibración estética" recalca la necesidad de que estuviese presente en todos los ambientes educativos en razón al potencial de convertirse en activadora del aprendizaje. Con esto mencionaba que todo diseño y espacio pensado para los niños debía contener un componente de sensibilidad que entregara a los niños las herramientas para asombrarse, cuestionarse, construir y de construir para generar sus conceptos y representarlos desde la multiplicidad lingüística.

## Teoría de los 100 lenguajes

*"Los niños tienen 100 maneras de expresarse pero les robamos 99"* (Malaguzzi)

Es innegable el evidente afán social y educativo por basarse en dos lenguajes: la lectura y la escritura, estos se han convertido en el tamizaje y determinante de los procesos de aprendizaje de los niños, incluso de las habilidades pedagógicas de las maestras. Las instituciones educativas entraron en una competencia que se disfraza de rendimiento siendo realmente una necesidad de rentabilidad, transformando la función noble y social de la educación, por un afán de "conocimiento" que pasa sobre el derecho a crecer de los niños y su necesidad de "sensibilidad".

Malaguzzi retoma la habilidad infantil por manifestar y comunicar desde infinidad de posibilidades, siendo el arte la pieza clave que permite la expresión y goce del aprendizaje. Es así como los conceptos pasan de ser definiciones estrictas a ser experiencias, y los niños logran sentir los números, oler las cantidades, escuchar las líneas, entre otras manifestaciones que tienen para expresar y conocer el mundo.

Solo en esta medida se favorece la creatividad, pues se permite la creación, la sensibilidad, la imaginación y el lenguaje poético, que en otras palabras es la habilidad para usar metáforas con sentido e ingenio para referirse a una realidad.

### Cuadro 2. Aportes de Loris Malaguzzi

Autor	Loris Malaguzzi		
<b>Problema general</b>	La educación desintegra al niño y pretende que se comunique a través de la lectura y escritura netamente		
<b>Propuesta general</b>	Los niños cuentan con 100 lenguajes que los constituyen en seres protagónicos y multilingüísticos en el aprendizaje		
<b>Tema</b>	<b>100 lenguajes</b> <b>Ambientes educativos</b>	<b>Problema específico</b>	No se concibe el lenguaje desde las distintas formas utilizadas por los seres humanos para expresar, comunicar o representar: visual, matemático, científico, entre otras. Dichos lenguajes permiten la manifestación diversa y creativa en función del tema específico (Malaguzzi)
		<b>Propuesta específica</b>	El arte y la estética cuentan con un potencial expresivo que permite valorar y conectar los mensajes emitidos por los niños en sus procesos de enseñanza y aprendizaje ( Malaguzzi, 1953)

### **2.2.3 JOY PAUL GUILFORD**

Joy Paul Guilford (1897- 19698) es un psicólogo autor del modelo tridimensional de la inteligencia y uno de los fundadores de la psicología de la creatividad, este investigador brinda bases teóricas a la acción de pensamiento divergente y aquellas manifestaciones de la inteligencia que parecieran estar fuera del sistema educativo.

#### **Modelo de la estructura Del intelecto**

Este modelo se basa en el desarrollo de las habilidades de pensamiento e implica 5 operaciones: captación de la información, memoria, evaluación, solución de problemas y creatividad. De igual manera consta de tres dimensiones representadas por el en un cubo. Su combinación da lugar a los “factores mentales”. Para Guilford las operaciones mentales corresponden al proceso intelectual que el sujeto realiza con la información que recibe (Cognición, memoria, producción divergente, producción convergente y evaluación) esta información se clasifica según su tipología (figurativa, simbólica, semántica, conductual o conductual) y una vez clasificada esta información pasar a ser expresadas por el sujeto a través de productos (unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones) (Guilford, 2009). Este proceso acontece en todos los seres humanos para obtener el conocimiento y manifestar su aprendizaje, denota que no existen variables e representación intelectual y posibilidades múltiples de ser evaluada.

#### **Actitudes creativas: fluidez, flexibilidad y originalidad**

La actitud corresponde al comportamiento habitual frente a una circunstancia, en este caso Guilford propone cuatro disposiciones que develan un proceso creativo: Fluidez, que refiere la cantidad y flujo de ideas o soluciones ante un problema; la flexibilidad, que habla de la capacidad de reestructurar soluciones variadas; la originalidad, que son las respuestas o soluciones innovadoras e infrecuentes y la elaboración donde no basta con tener una buena idea, si no tener la habilidad o capacidad de encontrar las vías para llevarlas a cabo.

### Cuadro 3. Aportes de Joy Paul Guilford

<b>Autor</b>	<b>Joy Paul Guilford</b>		
<b>Problema general</b>	El conocimiento requiere de procesos creativos que permitan la solución de conflictos de manera audaz e inteligente llegando más allá de lo evidente o esperado		
<b>Propuesta general</b>	La estructura del intelecto acontece a través de procesos de cognición, memoria, producción divergente, producción convergente y evaluación.		
<b>Tema</b>	<b>Pensamiento divergente</b>	<b>Problema específico</b>	En la educación se cohibe el pensamiento divergente por el afán de masificar los conceptos, omitiendo la posibilidad de pensar fuera de lo común o habitual, quien lo hace va contra el sistema y es mal visto.
	<b>Estrategias lúdico pedagógicas</b>	<b>Propuesta específica</b>	La creación de espacios donde sea posible la manifestación de las cuatro actitudes creativas: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, favoreciendo así el desarrollo de la inteligencia. (Guilford, 1950)

#### 2.2.4 VIKTOR LOWENFELD

Viktor Lowenfeld (1903- 1960) profesor de educación artística realizó estudios sobre las manifestaciones artísticas de los niños y la trascendencia de valorar el arte en el desarrollo infantil, sus aportes conceptuales permiten concebir al niño como un ser emocional y sensible que no solo es susceptible a una evaluación cuantitativa basada en test estándar, sino que también existe un valor cualitativo y representativo.

#### Desarrollo de la capacidad creadora

La creatividad es una necesidad social, de ella depende el desenvolvimiento del ser humano en todos los contextos en los que se encuentre, por esta razón se relaciona con la inteligencia, bien lo decía Einstein “la imaginación es más importante que el conocimiento”, y Lowenfeld se suma a esta proposición al manifestar la necesidad de libertad y expresión en los niños para así permitir el desarrollo de la creatividad, menciona que en los contextos educativos se pretende la repetición y uso de representaciones estereotipadas de la realidad que cohiben la creación de los niños y solo los entrena en una “manera” de representación, “ un niño que se acostumbre a depender de tales moldes, que ejecute bien estas copias, y que llegue a recibir elogios del maestro por su trabajo prolijo, puede perder la confianza en sus propios medios de expresión y recurrir a las repeticiones estereotipadas” (Victor Lowenfeld, 1980)

## **Incidencia del arte en el desarrollo infantil**

“Es muy importante que se pueda mantener un equilibrio apropiado entre el desarrollo emocional y el intelectual. Si se observa que un niño está coartado en su expresión creadora y, sin embargo, está muy desarrollado intelectualmente, debe facilitársele la posibilidad de alcanzar un equilibrio. El arte puede realizar esta función a través de motivaciones apropiadas. La adquisición de conocimientos sigue siendo el objetivo de la educación. El conocimiento no utilizado carece de sentido en tanto el niño no desarrolle el sentido de la urgencia y libertad de usarlo” (Victor Lowenfeld, 1980)

## **Características de las producciones artísticas**

Conocemos que existen procesos de representación simbólica que develan el nivel de desarrollo de los niños (garabato, pre esquemática, esquemática) “Cada dibujo refleja los sentimientos, la capacidad intelectual, el desarrollo físico, la aptitud perceptiva, el factor creador implícito, el gusto estético e incluso el desarrollo social del individuo” (Viktor Lowenfeld, 1980). El hecho de conocer las posibilidades de lectura e interpretación de las producciones artísticas, no solo a nivel del dibujo si no el arte general, brinda herramientas de atención integral a los docentes, les permite conocer y comprender a sus estudiantes con el fin de ayudar y posibilitar ambientes educativos en función de sus intereses y necesidades.

## **Cuadro 4. Aportes de Viktor Lowenfeld**

<b>Autor</b>	<b>Viktor Lowenfeld</b>		
<b>Problema general</b>	El arte y las producciones artísticas en la educación se ven subestimadas y opacadas por otros ejercicios de memorización y repetición.		
<b>Propuesta general</b>	El arte en la primera infancia representa una vía de desarrollo integral que permite reconocer los procesos de los niños en la educación, este acontece en diferentes estados según el nivel de desarrollo de los niños ( Lowenfeld, 1954)		
<b>Tema</b>	<b>Capacidad creadora arte</b>	<b>Problema específico</b>	La evaluación educativa solía medirse a través de pruebas de inteligencia o test de C.I las cuales solo develan una parte de las habilidades, mas no indican la diversidad de expresión y conocimiento.
		<b>Propuesta específica</b>	Un niño que es afectivo o emocionalmente libre y que no está inhibido en lo que concierne a la expresión creadora se siente seguro para afrontar cualquier problema que derive de sus experiencias (Lowenfeld, 1952)

## 2.3 ESTADO DEL ARTE

En este apartado del documento se encuentran las treinta investigaciones a nivel internacional, nacional y local que aportaron al presente proyecto desde perspectivas múltiples que convergían en los puntos clave de la investigación, esto enriqueció el proceso reconociendo así los avances alcanzados bajo el marco del arte, el desarrollo integral y los ambientes de aprendizaje y así mismo las necesidades presentes en dichas temáticas. A continuación se presenta un diagrama que las representa según sus categorías y el cuadro que sistematiza la búsqueda según la pertinencia y aportes.



**Figura 2.** Investigaciones que conforman el estado del arte  
Fuente: Cabeza Hernández (2018)

### 2.3.1 investigaciones relacionadas con el arte en la primera infancia

**Cuadro 5.**

REFERENCIA	PROBLEMA O NECESIDAD	SOLUCIÓN	APORTE AL PROYECTO
Arismendy et al. (2002) “Las Artes Plásticas como herramienta Integral para el aula- Una propuesta para Preescolar”. (Colombia)	Como las artes pueden ser una herramienta integral para el aula en el Preescolar entre un contexto de escuela tradicional.	Facilita a las docentes la retroalimentación de los procesos de enseñanza- aprendizaje para diseñar actividades que estimulen los sentimientos de los niños incrementando su sensibilidad y lograr el crecimiento personal.	Contribuye al diseño del Marco Legal desde el contexto de la Educación en Colombia.
Vania Guerrero Hernández (2014)“El desarrollo de la sensibilidad estética a través de la imagen artística en tercer grado de preescolar” (México)	Analizar la posibilidad de desarrollar la sensibilidad artística en los contextos educativos a partir de la lectura de las imágenes artísticas.	Devela los aportes de la implementación de actividades en pro del desarrollo de la sensibilidad estética que posibilita el reconocimiento del mundo interior y la capacidad de exteriorizarlo.	Brinda un marco conceptual rico y diverso sobre el concepto del arte
			Aporta una visión desde una profesional en temas de Arte que se involucra en contextos educativos
Joyce Ofosua Anim (2012) “The role of drawing in promoting the children’s communication in Early Childhood Education”. (Malta)	Incidencia de los dibujos como medio de expresión en la educación preescolar junto al rol de los docentes en dicho proceso creativo.	Se determina que el desarrollo grafomotor es reflejo de los procesos de maduración cognitiva y se consolidan en herramientas de reconocimiento de los niños en relación a la identidad, personalidad y hechos que acontecen en su contexto.	Identifica las dimensiones de significación del dibujo en el desarrollo de los niños de Preescolar.
			Brinda un aporte desde la perspectiva curricular vinculada al proceso artístico del dibujo.
Covarrubias Fernanda Katherine Córdoba (2015) “Arte, Educación y Primera Infancia. Relevancia de la Educación por el Arte en la	Evidenciar la necesidad de significar el arte en los procesos educativos de primera infancia en pro de	Se generan estrategias lúdicas para implementar en el preescolar develando la incidencia de esta manifestación en el desarrollo de	Brinda un panorama general Se determina su naturaleza como son la sensibilidad, la creatividad, el placer de

Educación General Básica” (Chile)	la formación integral	los niños y niñas.	experimentar las vivencias
Asuman Aypek Arslan (2013)“A study into the effects of art education on children at the socialisation process” (Turquia)	Ausencia el valor estético y aporte del arte al mismo en proceso de formación e autoestima, desarrollo personal y social.	Se realizó una comparación del antes y después del comportamiento de los niños , evidenciando cambios significativos al vivenciar experiencias artísticas	Evidencias de los cambios sociales y cognitivos generados por el arte.  Aporte desde aspectos generales del desarrollo del niño aun en una cultura diferente a la latina
Kisida Brian, Bowen Daniel and Greene Jay (2017) Cultivating interest in art: Causal effects of arts exposure during early childhood (USA)	Poco conocimiento sobre el desarrollo de las actitudes hacia el arte en la primera infancia	La exposición basada en las artes es una estrategia efectiva para desarrollar orientaciones positivas y pro sociales en los niños preescolares.	Brindan ideas para la creación de estrategias que se pueden adaptar a la necesidad de la población bajo estudio
Lavrenteva, Irina (2017)“New Forms and Methods in the Pedagogic of Art: Creative Interaction between the Teacher and Children.” (Rusia)	Necesidad de enseñar al niño a pensar, crear, analizar, generar ideas y encontrar soluciones desde su proceso educativo.	Implementación de la estrategia: <i>Textile-fun</i> que permitió evidenciar proceso de expresión, interacción y mediación social y personal	Aporta una estrategia y analizada con proyección hacia el pensamiento divergente, la creatividad y la expresión.
Gai Maree, Lindsay (2017)“Art is Experience: An Exploration of the Visual Arts Beliefs and Pedagogy of Australian Early Childhood Educators” (Australia)	Los educadores de la primera infancia carecen de las habilidades, conocimientos y autoeficacia relacionadas con artes visuales necesarias para planificar e implementarlas en los proceso de enseñanza y aprendizaje.	Se proponen estrategias y recursos profesionales que permiten la reflexión e inspiración de los educadores de la primera infancia.	Ofrece recomendaciones para la capacitación y el desarrollo profesional en el dominio de la pedagogía de las artes visuales en la primera infancia.
Vásquez Montoya, María Elena (2017) “Las Artes Plásticas como Estimulación Creativa en la Educación Inicial” (Colombia)	Uso excesivo de fotocopias, cartillas, sellos, dibujos en los tableros, que cohiben la imaginación y predisponen a los niños a completar o rellenar un formato sin un aprovechamiento del potencial expresivo y	Se propone un proyecto pedagógico con estrategias y actividades diversas y relacionadas con la expresión artística que permiten que los niños usen recursos y lenguajes diferentes para expresar y materializar sus conocimientos.	Aporta actividades con su correspondiente valoración, que permiten ser evaluadas para determinar la pertinencia y efectividad de cada una para ser implementadas en su esencia bajo el

	crítico.		marco de la investigación.
Villa Zapata, Eliana (2017) “Pintura, escultura, dibujo y expresión corporal en el pensamiento” creativo de los niños (Colombia)	Analizar desde una postura crítica la influencia de algunas ramas del arte en relación con el pensamiento creativo de los niños para comprender la importancia de las prácticas artísticas en la vida del ser humano.	Permite la caracterización de la población bajo estudio y de igual manera plantea descriptores de desempeño que permiten identificar rasgos del pensamiento creativo argumentado en las teorías de Edward De Bono	Favorece la investigación por las referencias del estado del arte en el contexto nacional.
Peréz Castro, Cora (2014)“Antropología del niño. Concepciones que se promueven desde las artes plásticas en la primera infancia”(Colombia)	Determinar el concepto de niña y niño que se manifiesta bajo el campo de la acción pedagógica inspirada en las artes plásticas en primera infancia.	Se realiza un estudio cuantitativo y cualitativo partir de encuestas, entrevistas y tabulación de datos que finalmente dan como resultado el concepto general del rol protagónico que desempeñan los niños bajo el marco de intervenciones desde las artes plásticas.	Permite caracterizar y tener nociones de evaluación del rol que desempeñan los niños durante las intervenciones lúdico pedagógicas diseñadas en el proceso de investigación
Sánchez, Mónica; Morales, Alejandra (2017)“Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura Infantil”(Colombia)	Identificar la pertinencia de las intervenciones basadas en proyectos pedagógicos de aula inspiradas en el arte y la literatura infantil.	Se desarrolló un proceso de enseñanza guiado por el juego, la lúdica y la participación activa de los niños que dio como resultado una cartilla digital conteniendo cada una de las actividades más pertinentes.	Brinda una visión sobre la pertinencia de la implementación de los PPA para la investigación cualitativa y la posibilidad de extraer de ellos información importante.

### 2.3.2 Investigaciones relacionadas con los ambientes educativos

**Cuadro 6.**

REFERENCIA	PROBLEMA O NECESIDAD	SOLUCIÓN	APORTE AL PROYECTO
Patricia Iris Viveros Acosta (2016).Ambientes educativos “Una opción para mejorar la calidad de la Educación”.	Repercusión de los ambientes de aprendizaje en los procesos educativos del	Determinación de los aspectos que generan Ambientes de Aprendizaje eficaces en los	Permite identificar las acciones que favorecen Ambientes de Aprendizaje efectivos

(México)	Preescolar.	salones de clase de Preescolar.	en la Educación Preescolar.
Bento, Gabriela Gisela Dias (2017)“The effect of outdoor learning activities on the development of preschool children” (Coimbra, Portugal)	Ausencia de juegos y goce educativo al aire libre, hecho que genera en los niños sedentarismo, desconexión del mundo natural y ausencia de la exploración del ambiente	Demuestran las dimensiones que surgen durante el juego y exploración de ambientes al aire libre, los cuales favorecen el desarrollo físico y emocional de los niños.	Brinda argumentos teóricos y científicos de la incidencia de la exploración a campo abierto en los procesos de crecimiento de los niños.
Sandobalín Guamán, Julia de Lourdes (2017)“Ambientes de aprendizaje no convencionales que promueven el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro Infantil Small Leaders ( Ecuador)	Analizar la implementación y efectividad de ambientes de aprendizajes nuevos e innovadores a partir de principios lúdicos y creativos.	El ambiente propuesto deberá ser creado valorando los intereses de los niños, y acorde a los lineamientos de la parte educativa, ha de ser un espacio que motive a los niños a través del juego y que su aprendizaje sea significativo.	Aporta características del desarrollo de los niños de 4 a 6 años de edad, las cuales se pueden tener en cuenta en los descriptores de desempeño durante la intervención investigativa
Ballesteros Arranz, Arantza (2013)“Estudio sobre la creatividad infantil” (España)	Ausencia de un estudio global actual sobre el estado de la creatividad de los niños en sus primeras etapas de escolarización	Evalúa los procesos creativos individualmente según el desempeño en las actividades, logrando el desarrollo de la personalidad, habilidades sociales y capacidades en la toma de decisiones.	Nutre el marco teórico de Lowenfeld desde el concepto de pensamiento creativo y sus etapas de realización.
Castro Pérez, Marianella (2015) “Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares” (Costa Rica)	Necesidad de determinar los factores físicos y socioemocionales de los ambientes escolares que favorecen el Aprendizaje en la primera infancia	Logra identificar los factores integrales de los ambientes de aprendizaje que son relevantes e indispensables para la consecución de la enseñanza de calidad	Brinda conceptos claros sobre las dimensiones de los ambientes de aprendizaje y las características de los mismos para tener en cuenta durante el proceso de investigación
Eraso Jamauca, Soley, Imbachi Navia, Jairo Alexander. (2017)“Ambientes de aprendizaje en el aula un camino hacia la excelencia”	Identificación de falencias conceptuales y teóricas relacionadas con la atención a la primera infancia y escases de material didáctico para las	Se capacita la población docente en temas de actualidad para la atención integral de la primera infancia y se crea una herramienta didáctica denominada: “la caja	Permite identificar el rol docente y la necesidad de que esté preparado para atender con calidad e intervenir con pertinencia en los

(Colombia)	intervenciones pedagógicas.	del SOL”	ambientes educativos.
García Chato Guadalupe Irais (2014) “Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar”	Necesidad de diferenciar y entender los factores que caracterizan a un ambiente de aprendizaje en contextos educativos	Delimitación de los conceptos relacionados con ambientes de aprendizajes a partir de la investigación conceptual y etimológica del significado.	Aporta a la investigación por el contenido conceptual relacionado con ambientes educativos y su pertinencia
Polo Flórez, Dolly Viviana (2011) “El diseño : intersticio del mundo de la vida : una apuesta educativa en la primera infancia” (Colombia)	Necesidad de reconocer los niños y niñas desde sus manifestaciones más intrínsecas y epistemológicas con el fin de valorar sus expresiones de manera holística y reflexiva.	Determina como la creatividad e innovación desde el diseño físico y pedagógico permite el disfrute y goce de la enseñanza y el aprendizaje en primera infancia.	Apoya el proceso investigativo desde una visión filosófica, estética y estructurada, que permite tener un dominio léxico para referir aspectos que convergen en la investigación

### 2.3.3 investigaciones relacionadas con estrategias lúdico pedagógicas

**Cuadro 7.**

REFERENCIA	PROBLEMA O NECESIDAD	SOLUCIÓN	APORTE AL PROYECTO
Daria Stowell (2014) “Waldorf Kindergarten and Reggio-inspired Kindergarten: Documenting Value and Effectiveness of Two Arts-based Approaches” (United States of America)	Describir, interpretar y evaluar las operaciones de la metodología Reggio Emilia para comparar su efectividad en los procesos educativos.	Sustentar la relevancia de la Educación basada en la expresión y arte como alternativa de abolición de la tendencia tradicionalista en la pedagogía.	Enmarca la acción pedagógica de Reggio Emilia en niños de las mismas edades de la población de la tesis.
Peña Zúñiga, Diana Carolina (2016) “implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del liceo mixto nuevo siglo soledad – atlántico	Necesidad de concebir al arte con un proceso de expresión natural del ser humano y relevante en los procesos de enseñanza y aprendizaje por su valor expresivo	Generación de nuevos insumos teóricos que dieron cuenta del valor del desarrollo de las artes como herramienta que potencia el pensamiento divergente y la creatividad	Devela la existencia de currículos educativos ausentes de la expresión artística.

(Colombia)			
Ciolan, Laura Elena (2013) "Play to Learn, Learn to Play. Creating Better Opportunities for Learning in Early Childhood" (Rumania)	Necesidad de diseñar e implementar entornos/oportunidades de aprendizaje creativos y beneficiosos para la primera infancia.	Determina la incidencia de los entornos de aprendizaje creativos desde las funciones: social, de desarrollo, educativa, cuidado, adaptativa, imaginativa e imaginativa.	Aporta al marco teórico desde la teoría de Lowenfeld  Brinda perspectivas de acción en relación a las funciones a desarrollar durante las intervenciones pedagógicas.
Kefi, Sara (2017) "The implementation of creatively art activities in pre-school education, for supporting the children's creativeness in a dynamic learning environment" (Turquia)	Ausencia de espacios artísticos en las escuelas preescolares que permitan la expresión e los niños a partir de técnicas y materiales diversos para el fomento del desarrollo	Concluyen e manera sintética la pertinencia de los rincones o talleres artísticos para el desarrollo integral de los niños, desde sus habilidades expresivas, cognitivas, críticas, argumentativas y sociales.	Ideas para la implementación de actividades inspiradas en el uso de recursos y materiales diversos que permitan la expresión artística de los niños
Claderón, Liliana (2014) "La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué (Colombia)	Manifestaciones de desinterés, pereza, timidez e inseguridad frente a los procesos de aprendizaje basados en estrategias tradicionales y poco innovadoras	Demuestra el papel de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje no como distracción sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.	Brinda estrategias lúdico pedagógicas que no solo se realizan en el salón de clases ni con los niños, por el contrario vincula la comunidad en general para enriquecer el proceso pedagógico
Rodrigues, Gómez Tatiana (2015) "La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga" (Colombia)	Poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte de la docente, que se evidencia en falta de interés de los niños por aprender, y poca participación en las actividades diarias, apatía y desanimo.	A través de estrategias lúdico pedagógicas implementadas con la comunidad educativa se logró evidenciar los cambios en la educación, aportando a la institución bajo estudio estrategias y nuevas herramientas	Brinda un apercpección holística del proceso educativo convocando a la comunidad educativa en general y capacitándola en dichos procesos
Santana Sandoval, Margelina (2017) "La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de	Necesidad de fortalecer el aprendizaje de niños y niñas por	La implementación de estrategias variadas e innovadoras permitieron hacer evidente el desarrollo de los niños no solo	Sintetizan a través de una tabla del plan operativo la pertinencia de las actividades

<p>niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez”(Colombia)</p>	<p>Medio de actividades lúdicas, que no solo producen el disfrute sino también desarrollo integral del niño.</p>	<p>cognitivo si no social en circunstancias que generaron goce, diversión y aprendizaje significativo</p>	<p>acorde a la necesidad o fin, esta herramienta permite asociar el cuadro de actividades creado en la investigación para identificar la eficacia y pertinencia del mismo.</p>
<p>Nieto Rueda, Angie Katherine (2017)“Potenciar Las Inteligencias Múltiples (Lingüística – Lógico Matemática – Cinético Corporal – Musical) Mediante Estrategias Didácticas En El Preescolar” (Colombia)</p>	<p>Uso constante de “guías” de trabajo para completar y hacer evidente el aprendizaje de los niños a la comunidad educativa.</p>	<p>Diseño de talleres didácticos adecuados que permiten el desarrollo de las Inteligencias Múltiples (Lingüística – Lógico Matemática – Cinético Corporal – Musical)</p>	<p>Aporta al marco teórico desde la perspectiva de Howard Gardner y Las Inteligencias Múltiples, en un contexto e ejecución real para comprobar la eficacia de los talleres diseñados.</p>
<p>Gudiño Montes Daniela Tatiana (2014)“Guía de estrategias y actividades didácticas para promover el pensamiento creativo de niños y niñas de 4 a 5 años” (Ecuador)</p>	<p>Necesidad de determinar los factores del desarrollo que se ven afectados al implementar estrategias pedagógicas en pro de la creatividad y el pensamiento divergente.</p>	<p>Brinda estrategias y actividades hacia los docentes para facilitar la planeación de la enseñanza desde el desarrollo holístico, permitiendo que le niño crezca de manera integral.</p>	<p>Aporta desde un bagaje conceptual diverso de los niveles de desarrollo de los niños y otros conceptos relacionados con la creatividad y pensamiento divergente</p>
<p>Beltrán Rodríguez, Claudia Yanneth (2016) Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños” (Colombia)</p>	<p>Identificar de qué manera interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños la estimulación del pensamiento divergente.</p>	<p>A partir de la aplicación de un pre test y post test se logró determinar la incidencia de las actividades basadas en el pensamiento divergente en los niños y su pertinencia.</p>	<p>Permite comprobar el déficit del pensamiento creativo en la medida que los niños avanzan en sus procesos de escolarización y la magnitud de este en la primera infancia.</p>

## **2.4 MARCO LEGAL Y POLÍTICO**

El contexto legal que enmarca esta investigación realiza un recorrido crítico entre los documentos, artículos, leyes y disposiciones gubernamentales que tienen relación con los tópicos generadores del proyecto: desarrollo integral, arte, lúdica y ambientes educativos; en esta sección se encontrará el apartado exacto del referente legal acompañado de un análisis crítico y reflexivo del mismo.

### **2.4.1 Constitución política de Colombia**

#### **ARTICULO 44**

"son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre, nacionalidad y tener una familia", " el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión" (1990) A partir de este principio se identifica inicialmente que las niñas y los niños son sujetos de derechos prevalentes en la sociedad y que es corresponsabilidad social velar por el cumplimiento de los mismos, esto amplía el margen de acción e intervención en pro del desarrollo de la infancia. Siguiendo con la constitución política, el siguiente apartado reitera y contextualiza lo mencionado anteriormente " la familia, la sociedad y el estado, tienen la obligación de asistir y proteger El Niño, para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos". De esta manera el estado compromete a los agentes externos y sociales en el desarrollo que denominan armónico e integral, comprendiendo este como la atención de calidad en todos los niveles de desarrollo humano bien sea físico, moral, emocional o actitudinal.

**ARTÍCULO 67.** "La educación se define como un servicio público que tiene la una función social que busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y los demás

bienes y valores de la cultura”. Este artículo enmarca la educación en un contexto legal que la define y referencia según el servicio que debe prestar, es importante identificar como el gobierno valora el aspecto cognitivo y el cultural, este último tiene un vínculo fuerte con el arte y la estética que no solo concibe al ser humano como racional si no También sensible a la comunicación en sus diferentes manifestaciones.

#### **2.4.2 Asamblea general de las naciones unidas.**

**20 de Noviembre de 1959**

##### **SECCIÓN 7- EDUCACIÓN:**

"Se dará una educación que favorezca la cultura general y permita en condiciones de igualdad de oportunidades las desarrollar aptitudes y el juicio individual, el sentido de responsabilidad moral y social para llegar a ser un miembro útil de la sociedad”. (UNICEF, 2006), Este apartado del artículo de la asamblea general de la ONU, restablece la función de la educación como aquella que brinde y parte al niño las condiciones y herramientas necesarias para desempeñarse en la sociedad, hecho que reitera la necesidad de "la enseñanza con contexto" (Llinás, 2017) para favorecer el valor ejecutivo de cada uno de los aprendizajes y procesos guiados desde las instituciones educativas.

#### **2.4.3 Plan decenal de educación Colombia 2016- 2026**

##### **SECCIÓN 2.3 CALIDAD DE LA EDUCACIÓN A 2026**

“Entendemos que la calidad en educación es una construcción multidimensional, está solo es posible si desarrollamos simultánea e integralmente las dimensiones cognitiva, afectiva, social, comunicativa y práctica de los colombianos y de la sociedad como un todo" (MINEDUCACIÓN, 2016).

El gobierno Colombiano argumenta en su proyección educativa el concepto de educación como un proceso integró que acontece durante todo el creciente humano y que así vez sucede en diferentes dimensiones, devela la importancia de esta integralidad para la construcción individual pero a su vez social como parte importante de un todo. Ciertamente este apartado no hace énfasis específico del desarrollo estético, pero es posible inferir que desde la dimensión afectiva se contemplan aspectos emocionales que se vinculan a la recepción del conocimiento de manera sensorial y emotiva.

### **SECCIÓN 3.1 SOBRE EL NUEVO PARADIGMA EDUCATIVO**

"Uno de los desafíos a 2026 para lograr el cumplimiento de la visión, es impulsar una educación que transforme el paradigma que ha dominado la educación hasta el momento, que más allá de una pedagogía basada en la transmisión de información, se oriente hacia el desarrollo humano y la integridad de una formación que contribuya a la construcción de nación en un contexto de diversidad cultural y social y de creciente internacionalización"

Colombia empieza a identificar la trascendencia de una educación renovadora, logra identificar sus falencias y a partir de estas proyectarse para mejorar, es por esto que se hace necesario que las intervenciones pedagógicas sean coherentes con dicho principio, que la educación genere pensamiento crítico y sea construida y protagonizada por los estudiantes, los docentes han de estar capacitados, informados y en condiciones de constante renovación que les permita generar ambientes educativos innovadores acordes con los intereses y necesidades de los estudiantes.

#### **2.4.4 Documento n° 21: el arte en la educación inicial**

“El arte posibilita integrar las experiencias de vida con lo que sucede tanto en el entorno educativo como en los otros espacios en los que transcurre la vida de las niñas y los niños. De esta manera, las experiencias artísticas se convierten en formas orgánicas y vitales de

habitar el mundo y contribuyen a evidenciar, por medio de diversas formas de comunicación y expresión, la necesidad simbólica que hace disfrutar la vida, contemplarla, transformarla y llenarla de sentido” (MINEDUCACIÓN, 2014).

El gobierno Nacional ha realizado aportes significativos hacia la relevancia y protagonismo de la educación infantil, bajo este marco surgen una serie de documentos entre ellos el N°21 que abarca desde la teoría los principios del arte en la primera infancia, lo interesante de este documento es la asociación pedagógica y relación de coexistencia entre el arte y la educación, haciendo ver este vínculo como una acción que potencia procesos mentales, resolución de conflictos y aportes creativos e innovadores de sus protagonistas en los contextos educativos.

### **3. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO INVESTIGATIVO**

#### **3.1 ENFOQUE**

La investigación se enmarca bajo el enfoque cualitativo que según (Roberto Hernandez Sampieri, 2010) se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos explorándolos y teniendo en cuenta los comentarios, acciones y puntos de vista de la población bajo estudio, esa flexibilidad permite nutrir el proceso investigativo constantemente. Sumado a esto la investigación acción que dinamiza la investigación al internarse en la problemática identificada, vivenciarla, reconocerla y a partir de eso diseñar y plantear estrategias que sean pertinentes en función de los intereses y necesidades detectadas. Finalmente el enfoque investigativo conjuga las perspectivas y variables identificadas a través del pensamiento sistémico que según (Herrscher, 2003) permite entender un entorno complejo a partir de sus partes, de manera holística y en función de los sistemas contenidos en el mismo.

### **3.1.1 Investigación cualitativa**

Al intervenir grupos sociales e identificar las problemáticas o necesidades que se deben atender, es necesario comprender el entorno social y actitudinal de la población, esta habilidad investigativa se logra a través de la investigación cualitativa, (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010) que en este caso favoreció el reconocimiento de las niñas y niños usando la observación y diarios de campo para registrar acciones significativas, comentarios y reacciones del grupo muestra, dando como resultado una caracterización que determino el estado inicial en relación a los ambientes educativos, las estrategias lúdico pedagógicas, el arte y el desarrollo integral.

### **3.1.2 Investigación acción**

Según (Kemmis, 2005) “Es una investigación sobre la práctica. Los agentes involucrados en el proceso de investigación son participantes iguales, y deben implicarse de manera colaborativa en cada una de las fases de la investigación” a partir de este concepto, se determina el proceso investigativo como un devenir entre la teoría y la práctica, los conceptos y las nociones o incluso las hipótesis realizan un cambio y reevaluación constante argumentado en la población y las respuestas de esta a las diferentes intervenciones, estrategias pedagógicas y actividades lúdico pedagógicas implementadas.

La investigación acción también permitió la relación bidireccional entre investigadora y grupo focal, este dialogo permitía hacer lectura no solo del lenguaje oral o escrito, si no de acciones o posturas que daban cuenta de los procesos y avances en el desarrollo integral, que inspirado en el arte favorecían la conexión de ideas y perspectivas para crear conceptos.

### **3.1.3 Enfoque sistémico**

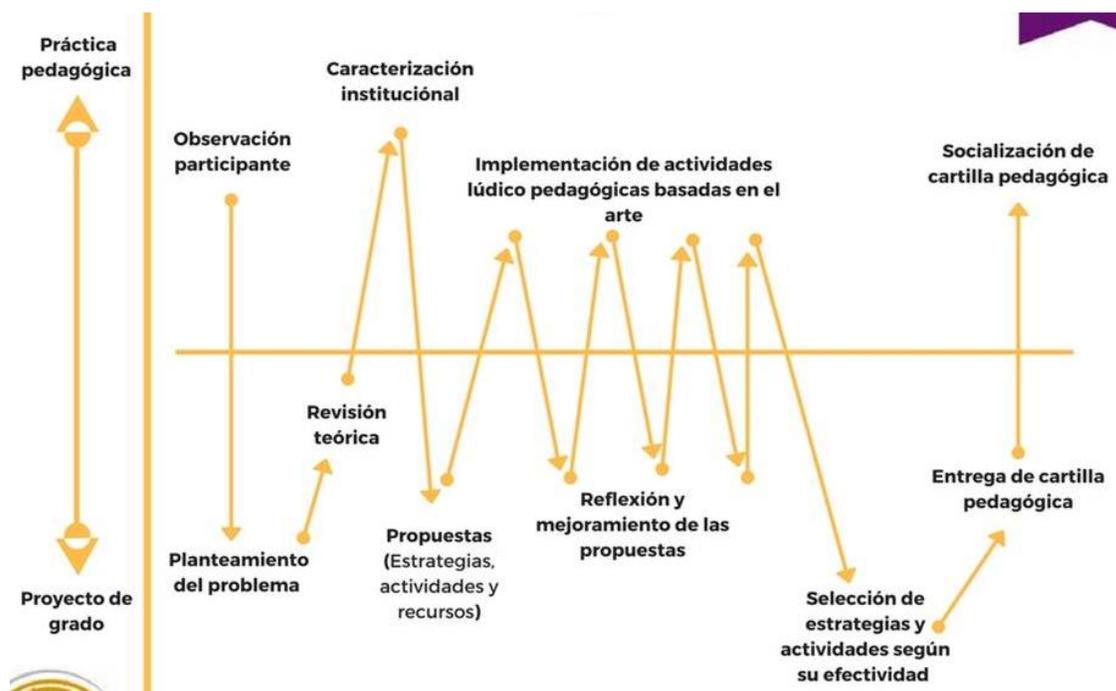
La perspectiva y capacidad para pensar de manera sistémica durante la investigación, brinda posturas y perspectivas múltiples de la problemática identificada; (Herrscher, 2003) menciona la importancia del contexto y la relación de la conciencia social, como aspectos

que diversifican la comprensión, en razón a que permiten tener vistas diferentes de una misma idea, ejemplo de ello el aporte sistémico a la problemática que se logró al analizar referentes teóricos que trataban los tópicos generadores de la investigación, conocer sus puntos de vista y compararlos con la realidad de la población bajo estudio para establecer semejanzas, diferencias y pertinencia de las intervenciones.

Esta visión holística también aportó al concepto de desarrollo integral en razón a que permite percibir el desarrollo y el niño como un sujeto integro con diferentes dimensiones de comunicación y manifestación del conocimiento, pero que aun así construye el conocimiento desde perspectivas diversas y múltiples.

### 3.1.4 Integración de los tres enfoques

**Figura 3.** Interrelación entre los tres enfoques metodológicos



### 3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE ANÁLISIS Y RECOLECCIÓN DE DATOS

**Cuadro 8.**

Actividades investigativas	Técnica	Descripción de la Técnica	Instrumento	Descripción del instrumento
Revisión bibliográfica sobre estrategias, actividades y recursos pedagógicos relacionados con el desarrollo integral, el arte y los ambientes educativos	Revisión documental	Exploración inicial de la información relacionada con los temas afines a la investigación, esta puede estar contenida en diferentes medios (escritos, gráficos, videos) que aportan a las teorías, experiencias y acciones que competen al problema de investigación planteado.	Documentos	Evidencia material de un proceso, acción, o investigación registrado en una unidad de información. Estos relatan experiencias prácticas sistemáticas y teóricas relacionadas con el problema de investigación planteado.
Definición de técnicas e instrumentos para realizar la caracterización	Observación	Se refiere a la acción de prestar atención de manera sistemática sobre un fenómeno o hecho particular para compilar e interpretar los comportamientos y acciones de las personas de manera literal en las circunstancias de su contexto, sin intervenir en el mismo.	Diario pedagógico	Instrumento de análisis usado por el docente investigador; diseñado acorde a criterios preseleccionados para reconocer situaciones que acontecen en una secuencia didáctica aplicada, su interpretación crítica permite la identificación de aspectos claves en el proceso investigativo .

Determinación de población y muestra	Muestreo por conveniencia	Técnica de muestreo no probabilístico donde los sujetos son seleccionados de manera conveniente según la proximidad de los sujetos para el investigador, se utiliza en investigación cualitativa.(Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010)	Selección no probabilística y justificación de la muestra	Descripción del grupo de individuos que conforman la muestra y pertinencia respecto al problema de investigación, su conveniencia se determina mediante las razones que predicen un resultado óptimo según las características de la población y el tema de la investigación.
Recolección de información, análisis y síntesis sobre el desarrollo integral, arte y ambientes educativos.	Observación	Ejecución de las técnicas previamente seleccionadas según la pertinencia para su uso en una población bajo estudio y futuro análisis.	Diario pedagógico	Instrumento de observación basado en criterios preseleccionados que utiliza el docente investigador para reconocer situaciones que se dan dentro de una secuencia didáctica aplicada, que permite el análisis a partir de su relectura crítica acorde con un problema de investigación planteado.
Identificación, creación y selección de estrategias lúdico pedagógicas	Revisión documental	Utilización de múltiples técnicas en el estudio de un mismo objeto (Cowman, 1993). Es el recurso analítico mediante el cual se toman múltiples puntos de referencia que interactúan analíticamente para generar un resultado de investigación.	Documentos y recursos de información	Identificación, revisión y análisis de las estrategias o aspectos susceptibles a perfilar acorde a las características de la muestra de la investigación con el fin de proyectar la pertinencia de las mismas.
Síntesis de la caracterización	Análisis sistémico	Conjunto de métodos y medios que se emplean al investigar y construir los objetos complejos y súper	Cuadro de caracterización	Instrumento de sistematización que permite el reconocimiento cualitativo del proceso

		complejos, ante todo, de métodos de formulación, adopción y fundamentación de las decisiones, al diseñar, crear y controlar los sistemas sociales, económicos, “hombre-máquina” y técnicos. (Herrscher, 2003)		investigativo, aporta aspectos relevantes que favorecen la calidad de la investigación
Revisión bibliográfica sobre actividades relacionadas con el arte	Revisión documental	Proceso de reinterpretación Conjunta de métodos y medios que se emplean al investigar y construir los objetos complejos y súper complejos, ante todo, de métodos de formulación, adopción y fundamentación de las decisiones, al diseñar, crear y controlar los sistemas sociales, económicos, “hombre-máquina” y técnicos. (Diccionario Filosófico, 1984)	Documentos, museos, revistas	Instrumento que contiene y organiza las actividades, elementos o referentes relacionados con el tema específico de la investigación, esta información brinda las bases de acción en pro de la investigación.
Diseño de las actividades lúdico pedagógicas basadas en el potencial expresivo del arte y ambientes educativos en pro del desarrollo integral	Revisión documental	Actividad donde se realiza la configuración de objetos y mensajes visuales o conceptuales, dicha actividad está en constante cambio y se re estructura en función de sus fines. (Robert Bringhurst, 2012)	Documentos, museos y conversatorios con un crítico de arte	Instrumento de diagramación y creación que apoyado en la documentación, integra actividades y propuestas inspiradas en tendencias artísticas, referentes artísticos y teóricos e incluso propuestas significativas.

Aplicación de las actividades basadas en el potencial expresivo del arte y ambientes educativos en pro del desarrollo integral del grupo de muestra	Intervención pedagógica	Acción del plan de actividades propuesto con el objetivo de atender la pregunta de investigación planteada en el proceso investigativo.	Cuadro de planeación	Instrumento de observación basado en criterios preseleccionados que utiliza el docente investigador para reconocer situaciones que se dan dentro de una secuencia didáctica aplicada, que permite el análisis a partir de su relectura crítica acorde con un problema de investigación planteado.
Descripción de las actividades y su efectividad	Observación	Ejercicio textual u oral donde se sistematizan y relatan los acontecimientos, particularidades y hechos que develan la efectividad de las intervenciones realizadas a partir de las actividades diseñadas	Diario pedagógico y registros gráficos	Relato visual y narrativo que contiene el resultado de las actividades implementadas, en este se registran hechos literales o acciones determinantes que contribuyen los objetivos de la investigación.
Revisión de las actividades implementadas	observación	Acción crítica y objetiva de las actividades implementadas en el proceso de investigación, permiten la reestructuración, mejora o cambios según los resultados obtenidos de las mismas	Cuadro de actividades y tabla de valoración	Instrumento de análisis que sintetiza la eficacia y pertinencia de las actividades propuestas a partir de los descriptores de desempeño y la respuesta del grupo focal de investigación frente a las propuestas.
Diseño y diagramación de la cartilla digital con las estrategias y actividades lúdico - pedagógicas basadas en el arte más efectivas en pro del desarrollo integral en los	Diseño	Actividad creativa orientada a soluciones, que trabaja en intervenciones concretas. Pretende construir, refinar y evaluar la manera en que la intervención incidirá. convoca múltiples actores	Cuadro de actividades, planeación y registros gráficos	Registros escritos y visuales que favorecen la estructura estética y comunicativa de las actividades y estrategias elegidas según su pertinencia

ambientes educativos.		y saberes para imaginar y desencadenar el cambio. (Univerisdad de los Andes, 2016)		
Entrega y socialización de la cartilla digital con las estrategias y actividades lúdico pedagógicas más efectivas.	Presentación y socialización	Presentación de un tema, estructurado lógicamente, usando recursos variados que estimulen al receptor a comprender un mensaje específico. La exposición provee de estructura y organización y permite extraer los puntos importantes de una amplia gama de información.	Cartilla digital “El Cachirulo Negro”	Elemento gráfico que contiene las estrategias lúdico pedagógicas más efectivas y las actividades diseñadas junto a apoyos visuales, referentes artísticos y algunas sugerencias para la aplicación e implementación de la misma

Fuente: (Hernandez M. A.)

### 3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La presente investigación se desarrolló en el preescolar Cajasan Colonitas, institución de carácter privado que atiende a población beneficiaria del programa de atención social a la primera infancia FONIÑEZ, la sede está ubicada en la carrera 35 # 33-71, barrio Álvarez.

La población corresponde a grupos sociales de estrato socioeconómico medio y bajo, la mayoría beneficiarios del subsidio educativo brindado por la Caja de Compensación Santandereana- CAJASAN y el programa FONIÑEZ, la muestra de niñas y niños oscila entre los 3 y 5 años de edad, correspondientes al nivel educativo de jardín y transición, quienes participaron de la investigación durante un periodo inicial de agosto a noviembre del 2017 y un segundo periodo de enero a mayo del 2018. A continuación se presenta el cuadro que sistematiza los valores poblacionales atendidos.

**Cuadro 9.** Población y muestra

		PERIODO: AGOSTO - NOVIEMBRE 2017						PERIODO: FEBRERO-MAYO 2018									
INST.	GRADO	POBLACIÓN (P) Y MUESTRA (M)						POBLACIÓN (P) Y MUESTRA (M)									
		NIÑOS		NIÑAS		TOTAL		NIÑOS ANTIGUOS		NIÑAS ANTIGUAS		NIÑOS NUEVOS		NIÑAS NUEVAS		TOTAL	
		P	M	P	M	P	M	P	M	P	M	P	M	P	M	P	M
PRE ESCOLAR COLONITAS	JARDÍN 1	20	-	12	-	32	-										
	JARDÍN 2	16	16	16	16	32	32										
	TOTALES	36	16	28	16	64	32										
	TRANSICIÓN							9	9	8	8	11	11	7	7	34	34
	TOTALES							9	9	8	8	10	10	7	7	34	34

### 3.4 ACTIVIDADES INVESTIGATIVAS REALIZADAS

A continuación, se realiza una descripción específica de cada una de las actividades investigativas realizadas para la y elaboración correcta realización del presente documento.

#### 3.4.1 Revisión bibliográfica sobre estrategias, actividades y recursos pedagógicos relacionados con desarrollo integral, arte, lúdica y ambientes educativos

En esta actividad investigativa se realizó una búsqueda exhaustiva de información resiente, innovadora e interesante que estuviese relacionada con las estrategias y actividades pedagógicas afines con los temas referenciados en el proceso investigativo, tales como: arte, lúdica, ambientes educativos y desarrollo integral. Parte de ellas se encuentran consignadas en el cuadro 10 del presente documento.

#### 3.4.2 Definición de técnicas de instrumentos para realizar la caracterización

Esta actividad consistió se realizó la búsqueda de técnicas e instrumentos pertinentes a la temática e investigación, el resultado permitió realizar una caracterización institucional y

poblacional. Las técnicas encontradas e implementadas en la presente investigación fueron: la observación, análisis sistémico, revisión documental, muestreo por conveniencia y triangulación de la información. Y los instrumentos implementados fueron, el diario pedagógico, documentos y selección no probabilística y justificación de la muestra.

### **3.4.3 Determinación de la población y muestra**

En esta instancia investigativa, se determinó una población como objeto de estudio, que a su vez contenía la muestra que inicialmente fue de 32 niños y niñas quienes contaban con sensibilización artística; variando a 34 niños y niñas al finalizar el proceso investigativo, donde se vincularon niños antiguos y nuevos, todos correspondientes al jardín infantil colonitas Cajasan.

### **3.4.4 Aplicación de técnicas e instrumentos definidos a la población muestra bajo estudio**

Esta actividad investigativa consistió en poner en práctica las técnicas e instrumentos previamente seleccionados, y aplicarlos con la población determinada, a medida que se desarrollaban las mismas se perfilaban y adaptaban de manera tal que la pertinencia en pro de los objetivos fuera adecuada. Este ejercicio permitió reconocer las necesidades que el proceso investigativo iba requiriendo, esto hace referencia a las instancias donde fue necesario modificar, indagar y reestructurar algunos instrumentos en función de las características y temas relevantes el presente proyecto

### **3.4.5 Análisis de la información recolectada**

En esta actividad investigativa se analizó cada una de las teorías, documentos, autores e investigaciones, que aportaban al proceso investigativo para el posterior cumplimiento de los objetivos planteados, junto a ellas se identificaron avances significativos que el estado Colombiano ha venido desarrollando en función de la atención integral de la primera infancia; los procesos innovadores que a nivel mundial soportan y argumentan la educación basada en el arte y ambientes educativos innovadores en todas las dimensiones que este

comprende, esta información sustentó la investigación y le dio un soporte teórico y referencial, a partir de esta derivaron documentos de estudio o lectura que hacían la investigación mucho más significativa, innovadora y relevante

### **3.4.6 Organización y síntesis de la información para la caracterización institucional**

En esta fase de investigación se tomaron todos los datos analizados previamente, y se realizó una síntesis de las características observadas en la institución y en la comunidad educativa, relacionadas con la lúdica, el arte, los ambientes educativos y el desarrollo integral, deriva de este proceso el siguiente cuadro:

**Cuadro. 10 Síntesis de la caracterización de la población en relación al desarrollo integral, el arte y la lúdica el preescolar Colonitas CAJASAN (Bucaramanga – Colombia)**

<b>Necesidad o característica</b>	<b>Descripción del problema</b>	<b>Evidencia de la necesidad o característica</b>	<b>Relación con el desarrollo integral</b>	<b>Relación con la creatividad</b>	<b>Relación con lo lúdico y pedagógico</b>
En la institución existen espacios de expresión limitada, la actividad pedagógica se resume al uso de cuadernos y fichas para evidenciar o sistematizar los procesos educativos.	Durante las intervenciones pedagógicas las actividades son primordialmente diseñadas para ser desarrolladas en guías o 4 cuadernos (pre matemática, pre escritura, comunicativa e inglés) no existen otros espacios que valoren los demás lenguajes de los niños.	Los niños manifiestan tedio al recibir nuevamente fichas o guías que deben rellenar o completar según instrucciones dadas por la docente.	El desarrollo integral busca la estimulación y crecimiento de todas las dimensiones del ser, esto compromete a la educación a la atención de todos los lenguajes de expresión y comunicación de los niños.	El uso de fichas prediseñadas con representaciones estereotipadas de la realidad inhiben la expresión creativa de los niños.	Los ambientes educativos en relación a lo físico solo se limitan al área del salón de clases, las estrategias. No existe un sentido estético y de goce que rija el aprendizaje en un proceso de primera Infancia.

### **3.4.7 Selección de estrategias didácticas encontradas en la revisión bibliográfica según su pertinencia con la caracterización**

Esta actividad investigativa permitió el tamizaje posterior a la lectura de documentos relacionados con estrategias lúdico-pedagógicas, en función de estas se seleccionaron aquellas que según la pertinencia y características de la muestra de la investigación, fuesen acordes al fin de atender las necesidades e intereses identificados.

### **3.4.8 Ajuste de estrategias didácticas**

Seguido a la selección de las estrategias didácticas, se procedió a la adaptación, cambios e incluso creación de nuevas, con el fin de hacer más pertinentes y reales las mismas. Estos ajustes mantienen la esencia de las estrategias revisadas previamente pero contienen cambios a nivel conceptual que hacen referencia a las temáticas relacionadas con el arte, el desarrollo integral, los ambientes educativos y la lúdica.

### **3.4.9 Diseño y ajustes de las actividades**

En función de las estrategias seleccionadas y los objetivos de la investigación se procedió al diseño de actividades en un 98% inéditas, cada una fue pensada e inspirada en la necesidad de alcanzar el desarrollo integral de los niños y niñas, vinculando proceso artísticos donde el valor estético, creativo y crítico fueran la constante. Es así como de manera progresiva iban surgiendo ideas y comentarios mencionados por los niños que inspiraban la creación de nuevas actividades o que develaban el agrado o no de las mismas. Las actividades

### **3.4.10 Implementación de actividades lúdico- pedagógicas en la población bajo estudio**

El ejercicio de investigación desde el componente cualitativo permitió la implementación de las actividades a los niños y niñas quienes en el transcurrir de las mismas generaban no solo vínculos y conexiones conceptuales y estéticas, si no a su vez vínculos afectivos con

las actividades que posibilitaron el desarrollo a nivel físico, cognitivo, social, el uso de los recursos artísticos develaba de manera progresiva la pertinencia y efectividad de las mismas

### 3.4.11 Valoración de la efectividad de la implementación realizada

En el proceso evaluativo se tuvo en cuenta tanto las estrategias lúdico pedagógicas implementadas como las actividades, las primeras fueron analizadas en función de los instrumentos investigativos (diarios de campo y registros audiovisuales), en cuanto a las actividades estas fueron evaluadas tanto en los instrumentos mencionados y también por las rejillas evaluativas de los descriptores de desempeño de los niños y niñas. A continuación se presenta el cuadro 10. Que contienen la efectividad de las estrategias

**Cuadro. 11 Valoración de la efectividad de la implementación de estrategias realizada**

Estrategia pedagógica	N° de actividades coherentes con la estrategia	N° de actividades efectivas en el desarrollo integral, relacionadas con la lúdica y el arte	Efectividad
Estrategias de pensamiento empírico	10	10	100%
Analogías estéticas	9	9	100%
Estrategias de manejo de recursos artísticos	11	11	100%
Estrategias coinstruccionales motivacionales	8	8	100%
Estrategias de preguntas analíticas	6	6	100%
Otras estrategias	10	8	98%

### 3.4.12 Selección de las estrategias y actividades pedagógicas más efectivas

A partir de la valoración previa se estipulan aquellas estrategias y actividades que fueron pertinentes y efectivas, las cuales sirven de referente y ejemplo de la posibilidad de crear ambiente educativos lúdico pedagógicos innovadores basados en el potencial expresivo del arte para alcanzar el desarrollo integral de los niños y niñas

### 3.4.13 Elaboración de una cartilla digital con las estrategias y actividades pedagógicas seleccionadas

Finalizando el proceso de sistematización se procede al diseño y elaboración de la cartilla digital que lograra representar y contener de manera estética y organizada las estrategias lúdico pedagógicas y actividades más significativas en el proceso investigativo.

### 3.4.14 Socialización de la cartilla elaborada

Finalmente se procede a comunicar a la comunidad educativa del preescolar colonitas Cajasan los alcances, procesos, actividades y descubrimientos alcanzados con el proceso investigativo a través de un taller donde niños y padres intervinieron.

A continuación se dará a conocer el cronograma de actividades realizadas en el presente proyecto de investigación.

**Cuadro 12. Cronograma de actividades realizadas**

Actividades y descripción	Semanas																							
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Revisión Bibliográfica	*	*	*	*																				
Definición de técnicas e instrumentos para la caracterización	*																							
Determinación de la población y muestra	*																							





## 4. RESULTADOS

### 4.1 Síntesis de la caracterización de la población en relación al desarrollo integral, el arte y la lúdica el preescolar Colonitas CAJASAN (Bucaramanga – Colombia)

Bajo el contexto de la investigación acción, cualitativa y sistémica, se realizó el siguiente cuadro que contiene de manera descriptiva y sintetizada la problemática identificada y el estado de la misma en la población bajo estudio, en este cuadro se pueden identificar los aspectos relevantes que revelaban la trascendencia de un estudio investigativo que mejorara los ambientes educativos, el desarrollo integral y el arte.

**Cuadro 13.**

Objetivos específicos de la investigación	Actividades investigativas realizadas	Resultados obtenidos
Caracterizar el estado actual de los procesos relacionados con el arte, los ambientes educativos y el desarrollo integral de la Institución bajo estudio	Revisión bibliográfica de estrategias, actividades y recursos pedagógicos pertinentes.	<b>Cuadro de caracterización</b> de la población en relación a el desarrollo integral, ambientes de aprendizaje y al arte.
	Definición de técnicas e instrumentos	
	Determinación de población y muestra	
	Aplicación de técnicas e instrumentos definidos a la muestra bajo estudio.	
	Análisis y síntesis de la información recolectada	
	Síntesis de la caracterización.	
Diseñar una propuesta de intervención pedagógica que permita la integración curricular con el arte.	Revisión, identificación, selección y determinación de las estrategias pedagógicas coherentes con la caracterización	<b>Cuadro de las estrategias didácticas</b> basadas en el arte para la intervención del ambiente educativo y el desarrollo integral de las niñas y niños del preescolar Colonitas CAJASAN

	Ajuste de las estrategias pedagógicas	
Implementar estrategias-lúdico pedagógicas basadas en el arte que contribuyan al desarrollo integral de los infantes en los ambientes educativos.	Diseño de las actividades lúdico pedagógicas	<b>Cuadro de actividades pedagógicas</b> implementadas en el ambiente educativo, basadas en el potencial expresivo del arte y el desarrollo integral de las niñas y niños
	Aplicación de actividades al grupo de muestra	
	Descripción de las actividades y su efectividad	
Crear una cartilla digital que contenga las estrategias más efectivas para aportar a la institución donde se realizó el estudio.	Revisión de cuadro de actividades implementadas	Publicación y socialización de la cartilla " <b>El Cachirulo Negro</b> " (Descubrir, sentir y crear) Estrategias lúdico pedagógicas basadas en el arte para el desarrollo integral de la primera infancia.
	Diseño y diagramación de la cartilla	
	Socialización de la cartilla de la cartilla	

## 4.2 Estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo integral basadas en el aprovechamiento del potencial expresivo del arte

Todas las intervenciones realizadas durante el presente proyecto de investigación, fueron sustentadas y fundamentadas en un proceso de selección detallada de documentación teórica que permitiera identificar la pertinencia de cada estrategia pedagógica que se pretendía implementar, de manera tal que fueran coherentes para la solución del problema de investigación.

Para lograr el desarrollo integral de las niñas y niños, es indispensable que la investigación sea una constante en todos los procesos pedagógicos, tal como lo menciona (Vecchi, 2013) “Cualquier proyecto que llevemos a cabo en la Escuela Infantil debe hacerse preguntas, demandas que, de alguna manera, guíen nuestra forma de acercarnos a comprender el tema que deseamos indagar”, para esto se presenta el siguiente cuadro que contiene

**Cuadro. 14 Estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo integral basadas en el aprovechamiento del potencial expresivo del arte**

<b>Nombre de la Estrategia</b>	<b>Autor</b>	<b>Característica</b>	<b>Vínculo con el proyecto de investigación</b>
<b>Estrategias de ilustración expresiva</b>	(Campos, 2000)	impacta en el estudiante considerando aspectos actitudinales y emotivos	Potencia el pensamiento crítico a partir de imágenes e ilustraciones
<b>Estrategias de pensamiento empírico</b>	(Bustamente rivera, 2007)	Unificación de criterios que posteriormente permiten el aprendizaje significativo	Permite confrontar pre saberes a partir de hipótesis y la expresión de diferentes puntos de vista favoreciendo las manifestaciones del conocimiento
<b>Estrategias cognitivas</b>	(Mayer, 1992)	Selección de datos relevantes, que se organizan y estructuran en esquemas pre existentes	Favorece la estructuración del conocimiento a través de inferencias
<b>Analogías estéticas</b>	(Campos, 2000)	Abstracción que surge al comparar y establecer relaciones	Permite relaciones de semejanza - diferencias y conexiones metafóricas (lenguajes poéticos)
<b>Estrategias pots instruccionales</b>	(Bustamente rivera, 2007)	Refiere la unificación de criterios después de una experiencias sensorial para el aprendizaje significativo	Los niños adquieren nuevos conceptos a través del cuestionamiento e interacción social
<b>Estrategias metacognitivas</b>	(Bravo Salinas, 2008)	Planificación, control y evaluación autónoma para lograr metas en el aprendizaje	Contribuye a la estabilidad de su propio yo, con énfasis en los DBA
<b>Estrategias manejo de recursos Artísticos</b>	(Symons, 2007)	Uso de materiales que permiten la construcción y de construcción en el proceso de aprendizaje	Dinamiza el ambiente educativo y permite la libertad de expresión, pensamiento divergente y capacidad creadora
<b>Estrategias Coinstruccionales motivacionales</b>	(Elosua y García, 1993)	Comprensión progresiva del conocimiento a través de diferentes actividades basadas en el interés de los estudiantes	Favorece el protagonismo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje integral
<b>Discusión guiada</b>	(Campos, 2000)	Permite la argumentación y problematización	Potencia el pensamiento crítico a partir de imágenes e ilustraciones
<b>Estrategias de preguntas analíticas</b>	(Campos, 2000)	Cuestionamiento de los estudiantes a lo largo de la situación de enseñanza	Capta la atención del niño por su interés al cuestionarse y generar conexiones que estimulan el pensamiento divergente y crítico
<b>Interacción con la realidad</b>	(González, Tourán, 1992)	Planificación, control y evaluación autónoma para lograr metas en el aprendizaje	Contribuye a la estabilidad de su propio yo, con énfasis en los DBA

### 4.3 Actividades lúdico-pedagógicas coherentes con las estrategias pedagógicas seleccionadas para el desarrollo integral de la población bajo estudio

En este espacio se encontrarán las 52 actividades lúdico-pedagógicas implementadas en el presente proyecto de investigación, estas fueron diseñadas bajo el marco de un proyecto pedagógico de aula, denominado: “EL CACHIRULO NEGRO”, enfocado al desarrollo integral de los niños y niñas a partir de los ambientes educativos diversos y el potencial expresivo del arte.

**Cuadro. 15 Actividades lúdico-pedagógicas de ambientes educativos coherentes con las estrategias pedagógicas seleccionadas para el desarrollo integral basadas en el arte**

<b>Denominación de la actividad:</b> ¡Bienvenido Cachirulo Negro!		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en presentar el objeto desencadenante del proyecto pedagógico (segmento de tela negra) y generar un vínculo emocional con el mismo.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia coinstruccional motivacional	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso del dibujo como medio de expresión gráfica libre, guiado por el asombro de presenciar el cambio de una tinta al parecer transparente y que al secarse se hace visible.	
<b>Pensamiento divergente</b>	Identificación de pre saberes y uso de los mismos para generar hipótesis de función y uso del segmento de tela negra, hasta denominarlo como: Cachirulo Negro.	
<b>Lúdica</b>	Goce, placer y disfrute de la acción creadora grafomotora y juego de danza con tela para conseguir un objetivo conjunto y vincularse emocionalmente como parte de una obra comunal	





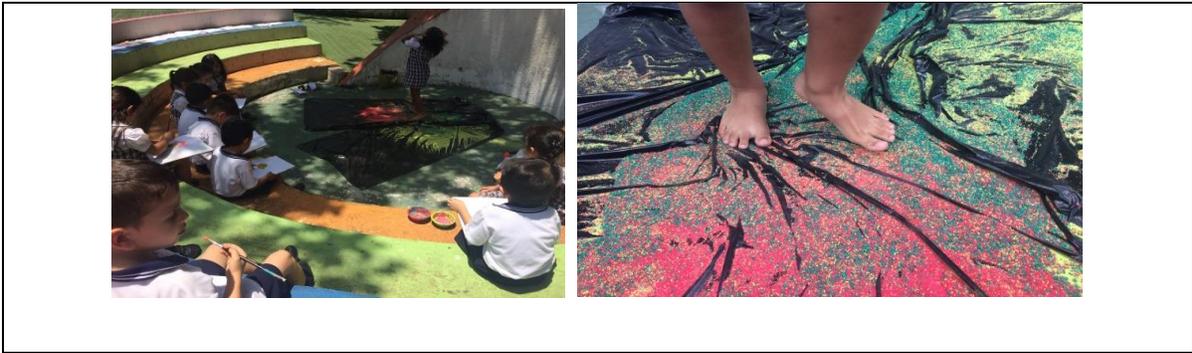
<b>Denominación de la actividad:</b> Los muelles flotantes/ inspirado en los artistas: Christo Vladimirov y Jeanne Claude		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en Conocer la obra: “El muelle flotante” de los artistas Chisto y Jeanne Claude al tiempo que se inspiraban a crear sus propias representaciones, esto con el fin de jugar y fortalecer el desarrollo de la noción de cardinalidad en ejercicios de conteo.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de pensamiento empírico	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la inteligencia espacial para la composición arquitectónica de muelles en un espacio grafico determinado y la inteligencia lógico matemática al realizar conteo y calculo e materiales y elementos que conforman la composición.	
<b>Constructivismo</b>	Uso de sus pre saberes y nociones para construir y de construir las composiciones en función de su objetivo creador y la correspondencia cardinal entre número y elementos.	
<b>Lúdica</b>	Placer estético desde la creación y expresión personal de sus composiciones, al tiempo que favorecían sus procesos cognitivos de concentración, atención, razonamiento, creatividad y memoria.	





<b>Denominación de la actividad:</b> Las líneas del movimiento / inspirado en los artistas: Anne Teresa de Keersmaecker y Steve Reich		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en observar el performance de la Artista: Anne Teresa de Keersmaecker y escuchar la pieza musical minimal de: Steve Reich / Violin Phase, como ejercicio previo a el uso de pinceles y pintura para representar el movimiento de manera minimalista y usar el cuerpo como medio de expresión a través de la danza.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso del movimiento corporal (I. Kinestésica), el lenguaje corporal (I. corporal) y el espacio (I. espacial) para interpretar, leer y comunicar a través de la danza y la pintura la percepción del movimiento de manera no figurativa.	
<b>Capacidad creadora</b>	Capacidad de representar los movimientos de otro compañero mediante trazos y figuras desarrollando la habilidad de representarlas sin ser figurativas de la acción, de igual manera la habilidad de comunicar con su cuerpo formas y figuras percibidas a través de la música.	
<b>Lúdica</b>	Placer estético de la danza sobre una superficie arenosa al compás de música minimal	





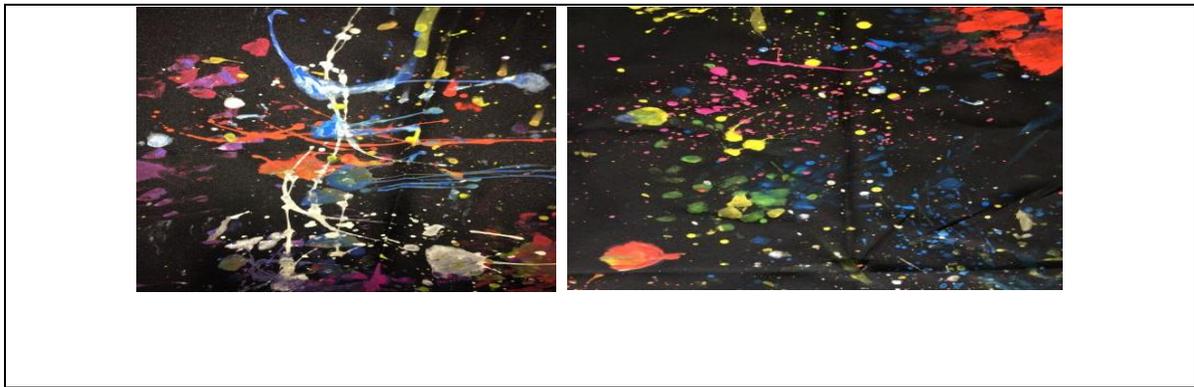
<b>Denominación de la actividad:</b> Obras en movimiento inspiradas en el artista Mark Rothko	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en disfrutar visualmente de las obras del artista: Mark Rothko y desarrollar un ejercicio de percepción visual atendiendo a la orientación espacial, siguiendo un patrón determinado para crear una secuencia.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de pensamiento empírico
<b>Inteligencias múltiples</b>	Implementación de la inteligencia Lógico matemática y Espacial para analizar e identificar patrones de movimiento de las obras del artista Mark Rothko y recrear los mismos siguiendo una secuencia espacial.
<b>Constructivismo</b>	Uso del error como ejercicio de autorregulación e identificación de las diferencias entre sus secuencias y el patrón previamente dado para corregir y reorganizar hasta llegar a la secuencia correcta
<b>Pensamiento lógico</b>	Los niños logran analizar las diferencias espaciales de las obras del artista, acomodando y analizando las figuras de manera lógica para obtener el resultado del patrón mostrado como referencia.





<b>Denominación de la actividad:</b> Dibujando la música Inspirados en el artista Jackson Pollock		<b>Fuente:</b> Inédita
<p><b>Descripción:</b> La actividad consistió en percibir de manera auditiva 3 géneros musicales que contrastaban entre si e implementar la técnica del Artista Jackson Pollock para expresar a través de la pintura la emociones sentidas con cada uno de los géneros musicales.</p>		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Los niños lograban percibir las melodías de los géneros presentados y discriminar entre ellos las emociones sentidas y el dominio del cuerpo en función de las mismas, en un ejercicio de pintura y control tónico postural	
<b>Capacidad creadora</b>	Los niños logran tener fluidez, flexibilidad y originalidad en la acción creadora inspirada en géneros musicales (jazz y dupstep) al dominar la inhibición de los movimientos para salpicar la pintura de manera armónica con la melodía.	
<b>Lúdica</b>	Goce, disfrute y placer del movimiento y el resultado grafico del contraste de la pintura de colores sobre el lienzo negro.	





<b>Denominación de la actividad:</b> Las Mariposas mágicas de Gabo inspiradas en el artista Gabriel García Márquez		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en presentar gráficamente al artista Gabriel García Márquez y asociarlo con las mariposas amarillas de una de sus obras, luego vincular la leyenda de las mariposas y usar pseudo letras para escribir en unas mariposas amarillas dibujadas por ellos un deseo que quisieran se hiciera realidad.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de preguntas analíticas	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia lingüística e Intra personal para comunicar desde su sentir y habilidades de representación simbólica (pseuo letras – etapa silábica) una idea o un deseo	
<b>Capacidad creadora</b>	Uso de la imaginación, pre saberes y nociones para recrear la representación de una mariposa, sin tener un modelo base más que su percepción de la misma confiando en sus habilidades y destrezas.	
<b>Lúdica</b>	Goce de la libertad expresiva en función de un ejercicio de pre escritura formal, motivado por sus deseos internos y representación de su propia mariposa amarilla.	



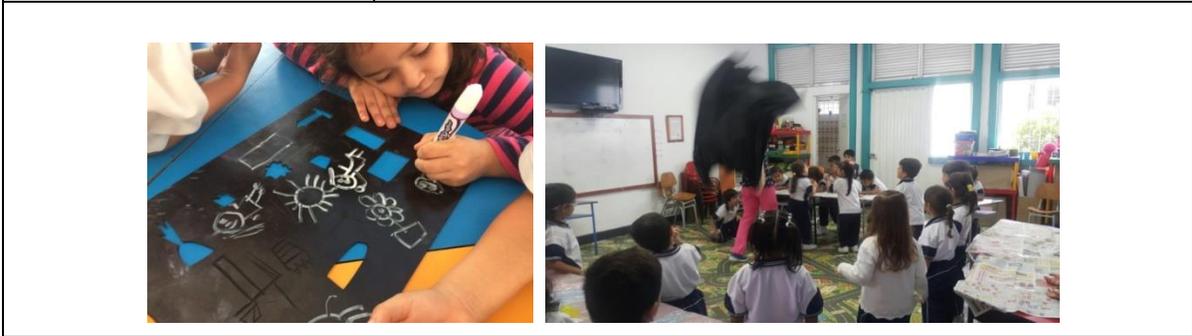


<b>Denominación de la actividad:</b> Receta para hacer amigos	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en jugar bajo el marco del día del amor y la amistad a crear una receta para ser un buen amigo y posterior a esto disfrutar de un espacio de juego y diversión acompañados de música Infantil del grupo Canto-alegre.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de interacción con la realidad
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia Interpersonal para relacionarse entre sus compañeros reconociendo su individualidad pero así mismo su rol social dentro de un grupo.
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad de generar espacios de respeto, interacción y diálogo bidireccional a través de acciones pro sociales que favorecen la interacción asertiva relacionada con la construcción de vínculos afectivos.
<b>Capacidad creadora</b>	Uso de las habilidades de creación y asociación e cuantificadores relacionados con las recetas, para crear un texto instructivo que simule “la creación de un amigo” o de “la amistad”





<b>Denominación de la actividad:</b> Fábrica de sellos inspirados en el colectivo de diseño: Raubdruckerin		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Se permitió a los niños plasmar sobre una lámina de caucho dibujos de imágenes aleatorias las cuales posteriormente se convirtieron en sellos que a partir de la observación del colectivo de artistas Raubdruckerin comprendieron su uso.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia coinstruccional motivacional	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la inteligencia espacial y corporal para expresarse a través de grabados sobre lienzos de tela a medida que generaban una composición artística e identificaban las nociones espaciales de sus figuras en el lienzo.	
<b>Capacidad creadora</b>	Habilidad de crear personajes o figuras desde su pensamiento y representarlas a través de ejercicios de dibujo sobre caucho sin cohibirse por las figuras prediseñadas de la realidad.	
<b>Lúdica</b>	Capacidad de disfrutar de la composición de obras en función de una lectura posterior de sus elementos y ubicación espacial.	





<b>Denominación de la actividad:</b> Arte botánico inspirado en la artista: Georgia O'keefe		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en presentar a los niños las obras de la artista Georgia O'keefe, y a partir de estas disfrutar de un espacio de exploración, composición y creación con flores naturales secas y frescas. Posterior a esto se realizó lectura de algunas composiciones identificando la ubicación espacial de las imágenes que la conformaban (arriba, abajo, al lado, en el centro)		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos	
<b>Pensamiento divergente</b>	Capacidad para concebir espacios o ambientes sin un patrón o relación grafica más que el deseo de expresar y complacer el gusto o preferencia por los elementos naturales.	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia naturalista a través del intercambio e interacción entre elementos de la naturaleza y la abstracción de información desde la recepción de información como: color, forma, tamaño, textura, cantidad...	
<b>Lúdica</b>	Se vinculan procesos artísticos desde el placer estético en la composición de obras naturales a medida que se desarrollan procesos cognitivos relacionados con cantidad de elementos en una colección, nociones de color, tamaño, figura y ubicación espacial.	





<b>Denominación de la actividad:</b> Mi cuerpo como escultura inspirado en el artista Fernando Botero	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en presentar a los niños el artista Colombiano Fernando Botero y jugar con el cuerpo a representar las posturas corporales identificadas en sus esculturas, seguido a esto los niños crearon sus propias obras haciendo lectura de las posiciones del cuerpo y la cantidad de elementos que componían su obra.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas
<b>Pensamiento divergente</b>	Capacidad de los niños para representar la figura del cuerpo y sus posturas sin cohibirse por la creación figurativa y logrando extraer la esencia de los movimientos
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso del cuerpo como herramienta intrínseca y externa para generar una representación estética y tridimensional de su noción de esquema corporal
<b>Lúdica</b>	Disfrute del ejercicio de modelado al tiempo que resultaban figuras caprichosas entre sus movimientos palmares.

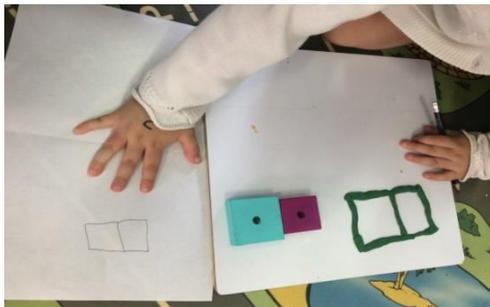


<b>Denominación de la actividad:</b> Sumas tropicales inspirado en la Artista: Ana Mercedes Hoyos		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad se relacionó con la presentación de la artista Colombiana Ana Mercedes Hoyos y sus composiciones artísticas basadas en las frutas y palenqueras de la región caribe, a partir de estas se invitó a los niños a crear sus propias composiciones y posterior a esto a crear situaciones de adicción con dichos elementos al tiempo que hacían uso de los signos de suma e igual (+, =)		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de preguntas analíticas	
<b>Pensamiento lógico</b>	Uso de la racionalidad y análisis para comprender una situación problemática de adicción creada y propuesta por el niño como protagonista el aprendizaje, haciendo uso de los símbolos convencionales como (+) y (=)	
<b>Constructivismo</b>	Posibilidad de crear una operación matemática a partir de la interacción con elementos concretos, que favorecen el error, la comprobación y la construcción del concepto.	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Libertad para crear sumas desde su Inteligencia naturalista y lógico matemática al interactuar con las frutas y reconocer en ellas características que permiten la descripción y la posibilidad de agruparlas en una operación matemática concreta para conocer la cantidad colectiva a realizar una operación de adicción	



<b>Denominación de la actividad:</b> El lenguaje de las texturas inspirado en el artista José Saramago		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en estimular la percepción háptica sintiendo elementos contenidos en bolsas misteriosas marcadas con los números del 1 al 5 los cuales fueron moldeados con plastilina aun sin conocer el verdadero objeto, solo con la información percibida con las manos, después conocían el objeto real y lo contrastaban generando		

una representación gráfica en el papel la cual les permitía identificar la representación correspondiente al antes y al después.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de pensamiento empírico
<b>Pensamiento divergente</b>	Capacidad de representar las sensaciones a través de la escultura y el dibujo, constituyendo estas técnicas en lenguajes capaces de comunicar sobre objetos desconocidos.
<b>Capacidad creadora</b>	Habilidad de construcción haciendo uso de recursos plásticos en función de recrear su percepción de la realidad
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la inteligencia corporal y lingüística para moldear y representar desde las habilidades grafomotoras la percepción de objetos reales.



<b>Denominación de la actividad:</b> Cocinando palabras inspirado en la artista: Julie Child	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en representar el nombre de cada que los niños representaran sus nombres usando Mazapan para moldear las letras para escribirlo ubicándolo sobre un segmento de cartón en el que se determinaba el punto de inicio y orden de orientación espacial para escribir.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos
<b>Lúdica</b>	Representación de los símbolos gráficos de sus nombres bajo el contexto del juego, la creación y la manipulación de texturas variadas que posibilitan la comprensión y relación de la semiología de las palabras y la relación Intra personal con estos al

	organizarlas en conjunto para representar sus nombres
<b>Capacidad creadora</b>	Capacidad de recrear una receta al cuantificar y aproximarse a relaciones de cantidades, también el uso de su coordinación dinámica específica para comunicar a través del moldeado los símbolos que representan su nombre.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia corporal y lógico matemática en la preparación de una receta y uso de dicho producto para usarlo como herramienta de moldeado de un ejercicio grafomotor



<b>Denominación de la actividad:</b> La línea del viento/ Slackline y equilibrio inspirado en el artista Philippe Petit	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en disfrutar de una presentación de Slackline y posteriormente realizar el ejercicio de control tónico postural (equilibrio) acompañados y apoyados por los compañeros, docente y artista del deporte.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia coinstruccional motivacional
<b>Lúdica</b>	Goce y disfrute desde la participación y enfrentamiento a un nuevo reto que provoca adrenalina y motiva al equilibrio físico y mental
<b>Competencias ciudadanas</b>	Desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la convivencia en espacios diversos, tales como espera del turno, paciencia, tolerancia y solidaridad ante un par que participa en una actividad física.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia espacial, emocional, interpersonal y kinestésica al ubicar su eskena corporal en un espacio reducido y determinado por una línea recta que reta y a la vez genera incertidumbre pero que ese el control físico y emocional es posible de recorrer y alcanzar el objetivo de cruzar hasta la meta.



<b>Denominación de la actividad:</b> Un cuerpo mil figuras inspirado en el grupo musical Major Lazer		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Los niños observaban y danzaban el video musical del Mayor Lazer ( light it up) con diferentes representaciones de texturas del esquema corporal, luego elegían material de un bufet de materiales (arena, lana, lentejuelas, plumas y recortes de papel) para recrear su percepción de la figura humana.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas	
<b>Pensamiento divergente</b>	Capacidad de representar de maneras figurativas y no figurativas que mantengan la esencia del cuerpo humano, utilizando herramientas grafomotoras y texturas variadas, comunicando a través del lenguaje artístico su percepción del esquema corporal.	
<b>Capacidad creadora</b>	Habilidad para percibir y representar desde el lenguaje artístico y herramientas plásticas, figuras variadas y únicas que contengan la esencia y partes del cuerpo principales para reconocerla	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la Inteligencia Corporal, lingüística y espacial al percibir con su cuerpo los diferentes movimientos inspirados por la música para representar la figura humana usando variadas en técnicas mixtas o individuales	



<b>Denominación de la actividad:</b> Cuerpo como lienzo / números el 80 al 89		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistía en percibir a través de sus espaldas uno de los números de la serie del 80 y graficarlo según lo sentido.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia cognitiva	
<b>Pensamiento lógico</b>	Desarrollo de las habilidades de representación iconográfica y de asociación para representar uno de los números de la serie del 80	
<b>Capacidad creadora</b>	Capacidad de representar con diferentes elementos grafomotores (soporte vertical, instrumentos grafomotores naturales y artificiales y trazos con conservación)	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso del cuerpo (espalda) como receptor de información que posteriormente pasa a ser representada con marcador sobre un lienzo de papel en posición vertical.  Realizando la abstracción de la forma del número sentido y el número escrito.	



<b>Denominación de la actividad:</b> Los colores de la amistad		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Los niños participaran de una actividad de pintura simultánea en un espacio determinado logrando compartir con sus compañeros los materiales y el espacio grafico generando relaciones cordiales y armónicas.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de ilustración expresiva	
<b>Lúdica</b>	Placer estético a partir de la creación de figuras libres y espontaneas guiadas por el color y composición individual	
<b>Capacidad creadora</b>	Desarrollo de la creatividad inspirada en el tema de la amistad generando diferentes representaciones gráficas y composiciones cromáticas que comunican su sentir y percepción sobre el concepto de amistad.	
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad para desarrollar competencias sociales que permitan la convivencia en un espacio limitado.	



<b>Denominación de la actividad:</b> juego cromático y Círculos inspirados en el artista Vasily Kandinski		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en reconocer y leer las obras del artista Vasili Kandinski y a partir de estas generar nuevas composiciones haciendo uso de las tijeras para crear círculos de diferentes tamaños y ubicarlos teniendo en cuenta una clasificación previa (mayor tamaño a menor tamaño) y ubicándolas delante de o detrás de.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos	
<b>Pensamiento lógico</b>	Capacidad de analizar y organizar por criterio de tamaños (de más grande a más pequeño) ) círculos de tamaños aleatorios seleccionados, recortados con tijeras y sobre puestos por cada uno de ellos	
<b>Constructivismo</b>	Manejo y dominio autónomo de los recursos, con la capacidad de reorganizar sus productos en función del criterio de organización ( de más grande a más pequeño)	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Dominio de la Inteligencia espacial para organizar en una composición su noción e círculo y la organización por un criterio inspirados en las obras del artista	
		

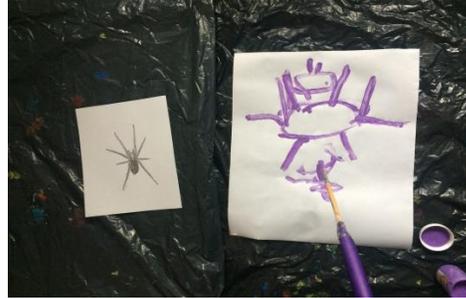
<b>Denominación de la actividad:</b> Las hormigas de Guillermo Spinosa	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Los niños observaron la obra plástica del artista Santandereano Guillermo Spinosa: Hormigas culonas, percibían un camino de hormigas culonas reales y creaban sus propias representaciones con plastilina hasta crear 10 de estas y asociar la correspondencia biunívoca entre hormiga de plastilina y número natural.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas
<b>Pensamiento divergente</b>	Uso de material plástico: Plastilina, para crear sus propias representaciones de una escultura de hormiga desde su percepción
<b>Constructivismo</b>	Participación protagónica en un juego de reconocimiento de un animal autóctono de la región y goce de la obra del artista presentado.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Mediante la degustación de las hormigas se Estimularon los receptores sensoriales: Gusto, olfato, tacto y visión, al mencionar cuantas hormigas habían utilizado en el conteo se favoreció el proceso de internalización de cantidad de objetos o elementos que conforman una colección y su correspondencia.
	

<b>Denominación de la actividad:</b> Polluted water popsicles inspirado en los artistas: Hung I-chen, Guo Yi-hui, and Cheng Yu-ti	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Los niños realizan hipótesis e inferencias a partir de la observación de paletas de helado contaminadas basadas en el proyecto de los estudiantes Hong Yi-chen, Guo Yi-hui y Zheng Yu-di de la National Taiwan University of the Arts y un cuento inspirado en las mismas, luego participan de un experimento de contaminación acuática y organizan el conocimiento y conclusiones a partir de lo observado.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de preguntas analíticas
<b>Pensamiento lógico</b>	Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico a través del análisis de una situación problemática con proyección hacia las causas, consecuencias y posibles soluciones de la misma
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad de razonar las consecuencias de la contaminación del agua causada por

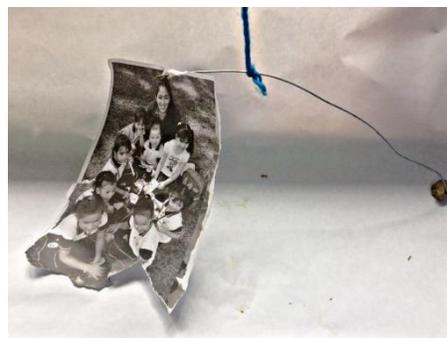
	la humanidad y desarrollar solidaridad con el medio ambiente para corregir acciones destructivas con el mismo.
<b>Pensamiento Crítico</b>	Conciencia crítica en función de las acciones negativas que causan la polución del agua y creación de posibles soluciones para mejorar dicho impacto ambiental a partir de una experiencia real e inquietante.



<b>Denominación de la actividad:</b>	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Ejercicio de pintura, control tónico postural y percepción visual con instrumento grafomotor largo, los niños observan imágenes de insectos y del performance de la artista Joan Jonas para recrear los insectos seleccionados desde su perspectiva y desarrollo individual.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia coinstruccionales motivacionales
<b>Pensamiento divergente</b>	Valor al pensamiento diferente a partir de la capacidad de representación gráfica de insectos, de igual manera el uso de una herramienta grafomotora que reta el uso cotidiano y habitual de un pincel.
<b>Capacidad creadora</b>	Desarrollo de la creatividad a partir el valor de sus grafías para representar los insectos elegidos por cada uno de ellos, reconociendo en estas representaciones un lenguaje comunicativo de su realidad y noción de la imagen.
<b>Competencias Ciudadanas</b>	Desarrollo de habilidades sociales a partir de la consecución de normas básicas de convivencia (espera del turno, respeto por las representaciones propias y ajenas) en pro del dominio y autonomía en conductas adaptativas.



<b>Denominación de la actividad:</b> Escultura emocional inspirada en la artista Sarah Sze	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Los niños realizarán esculturas con materiales variados como fotografías, arcilla y alambres inspirados en el concepto de la amistad y la artista plástica Sarah Sze.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas
<b>Pensamiento divergente</b>	Valor de las representaciones no figurativas y el lenguaje escultural para comunicar vínculos afectivos entre sus grupos sociales y su percepción sobre la amistad
<b>Competencias ciudadanas</b>	Desarrollo de habilidades sociales desde la empatía y el valor de la amistad en pro de la unidad social y respeto de derechos individuales.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la Inteligencia intrapersonal e interpersonal estimulando en los niños habilidades de auto reconocimiento y descentralización



<b>Denominación de la actividad:</b> El Cachirulo Negro está de vuelta!!	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Ejercicio de pintura al parque y competencias ciudadanas inspiradas en las emociones y percepción de los primeros días de vuelta al colegio.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de ilustración expresiva
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad de mediación y creación de acuerdos para la convivencia en ejercicios de creación con recursos limitados y espacios físicos específicos.
<b>Capacidad creadora</b>	Uso de la expresión gráfica con el dominio de pintura sobre una superficie

	transparente que favorece el ejercicio de percepción visual- discriminación figura fondo.
<b>Pensamiento divergente</b>	Desarrollo de las habilidades de expresión y comunicación plástica haciendo uso de las representaciones figurativas y no figurativas que informan sobre sus percepciones en función de sus experiencias vividas en los primeros días en el preescolar.



<b>Denominación de la actividad:</b> El mundo de Yayoi Kusama	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Actividad de discriminación visual entre círculos y óvalos presentes en las obras de la artista y creación colectiva inspirada en el estilo de la misma.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de preguntas analíticas
<b>Pensamiento lógico</b>	Uso de la racionalidad mejorante y analítica al analizar y comparar diferencias físicas entre círculo y ovalo
<b>Constructivismo</b>	Habilidad de construir el concepto de círculo y ovalo a partir de la observación y clasificación de siluetas según el concepto determinado.
<b>Capacidad creadora</b>	Habilidad para crear una obra colectiva que conjugue los dos conceptos ( ovalo y círculo) y aun así ser capaz de identificar las figuras en un ejercicio de percepción visual

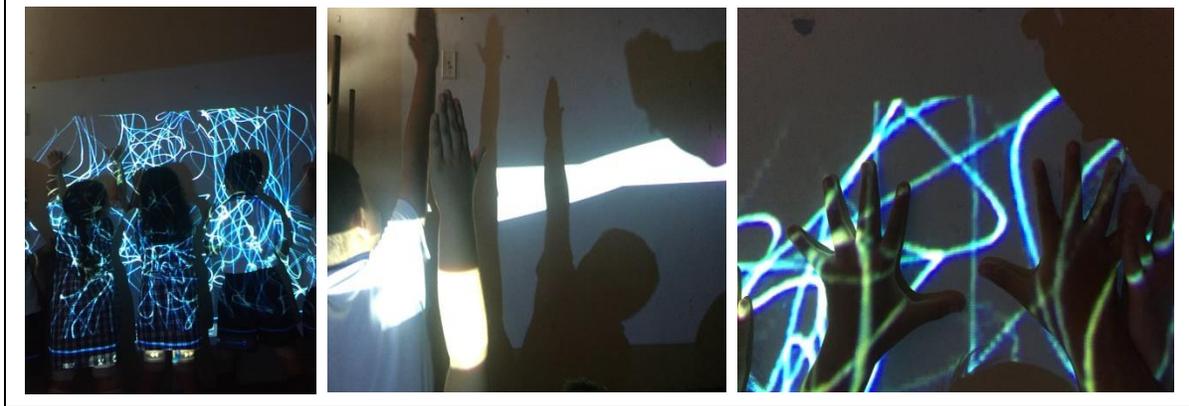


<b>Denominación de la actividad:</b> Expresión Karateka, fuerza y movimiento.	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en identificar las expresiones de fuerza como las patadas de manera positiva y reflexionar sobre el movimiento.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas
<b>Pensamiento divergente</b>	Capacidad de representar y pensar las emociones a través de la expresión de la fuerza física y el arte marcial.
<b>Lúdica</b>	Goce y placer de un ejercicio físico y de expresión corporal que permite la modulación emocional y el conocimiento de sus habilidades y necesidades físicas.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Reconocimiento de sus emociones y uso de la fuerza aplicada de manera estética para la comunicación y comprensión de sus cuerpo como elemento rector y emisor de lenguajes físicos.





<b>Denominación de la actividad:</b> Líneas en video mapping		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Experiencia en cuarto oscuro con proyección de líneas (curvas, rectas verticales, rectas horizontales) y asociación de las características de las líneas con el sonido de la flauta dulce.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas	
<b>Pensamiento divergente</b>	Capacidad de representar a través de la música características de las líneas y percibir un concepto racional a través de las manifestaciones sonoras de la flauta dulce	
<b>Constructivismo</b>	Valor de los pre saberes, hipótesis y lenguajes poéticos en la construcción de las características de las líneas, usando las experiencias sensoriales para generar conexiones que les permitan conocer las propiedades de las líneas y el movimiento de las mismas para usarla en representaciones iconográficas ( letras, palabras y números)	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia musical como lenguaje estético de conceptos, teniendo dominio de la expresión sensorial auditiva en relación a la direccionalidad y características de la línea.	





<b>Denominación de la actividad:</b> “ Colores al viento”		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Ejercicio de creación individual inspirado en el libro “Colores al viento” de la Universidad Industrial de Santander UIS, representando con hojas de colores y rotuladores su ave predilecta extrayendo su esencia inspirada en la percepción individual y gusto.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de ilustración expresiva	
<b>Competencias Ciudadanas</b>	Habilidad de convivir en ambientes que valoran el pensamiento pluralista y diverso, reconociendo u individualidad pero a si mismo sintiéndose como parte de una comunidad a través de las exposiciones de las obras representadas.	
<b>Capacidad creadora</b>	Lenguaje estético basado en las representaciones graficas que comunican su noción y percepción de un ave elegida en función de la empatía, gusto y predilección.	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia interpersonal al relacionarse con sus semejantes para generar vínculos afectivos y sociales que permitan el dialogo y reconocimiento de diferentes puntos de vista de una misma ave.	



<b>Denominación de la actividad:</b> La cumbia de Totó.		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Ejercicio de conteo a partir del 20 al 29 basado en el paso básico de la cumbia		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de coinstruccionales motivacionales	
<b>Pensamiento divergente</b>	Capacidad de percibir el concepto numérico y e conteo a través del cuerpo como instrumento receptor inspirado en la cumbia Colombiana y el movimiento de caderas básico.	
<b>Lúdica</b>	Goce de la danza y música en un ejercicio de relación e tiempo sonoro y rítmico	
<b>Inteligencias múltiples</b>		



<b>Denominación de la actividad:</b> composiciones matemáticas orgánicas	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Actividad de creación de composiciones de 20 a 29 elementos naturales con conteo y correspondencia numero cantidad.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de preguntas analíticas
<b>Pensamiento lógico</b>	Capacidad de analizar de manera lógico el uso y selección de materiales para generar composiciones con la cantidad de elementos correspondientes a el número de la familia del 20
<b>Capacidad creadora</b>	Habilidad para crear y comunicar desde la creación de formas y figuras con elementos orgánicos, una composición que contenga y comunique en valor cuantitativo de un número, pasando el símbolo al valor.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Aprovechamiento de la inteligencia lógico matemática para crear teniendo en cuenta la lógica y el razonamiento numérico, generando procesos de asociación entre número y cantidad.



<b>Denominación de la actividad:</b> Mi nombre hecho Mola.		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Ejercicio discriminación visual (figura fondo) inspirado en las molas y nombres propios de cada niño		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos	
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad para convivir y socializar en un grupo determinado compartiendo materiales y construyendo un producto diferente que permite la valoración y respeto de la expresión de sus semejantes.	
<b>Constructivismo</b>	Generación de un ambiente creativo que posibilite el reconocimiento de su nombre propio y así mismo contenga un nivel de dificultad de discriminación visual figura-fondo que requiere de sus habilidades para la construcción y creación de su nombre	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la inteligencia espacial y habilidad grafomotora para dominar el uso del pincel en la composición de formas y letras correspondientes a su nombre propio en un lienzo de tela y usando pintura de colores variados	



<b>Denominación de la actividad:</b> Palimpsesto “palabras de agua para vivir en paz” inspirado en los artistas Doris salcedo y Robert Pennington		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Ejercicio de reflexión a partir de fotografías del conflicto Colombiano y escritura con agua a partir del método global y transcripción significativa		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategias de analogías estéticas	
<b>Pensamiento crítico</b>	Uso del razonamiento en la construcción analítica de la situación social y problemática del desplazamiento, generando hipótesis a partir de las imágenes, sobre las razones y causas de la problemática	
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad de descentralizarse y sensibilizarse a partir de la lectura y percepción sensitiva de imágenes del desplazamiento y sus consecuencias sociales.	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Apoyo en la inteligencia inter personal e intra personal al usar capacidades de introspección en función de la reflexión para construir palabras con contexto e interactuar en espacios abiertos respetando las manifestaciones graficas de otros.	
		

<b>Denominación de la actividad:</b> “ORGULLO DE MI PATRIA”	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Taller físico en triciclos e identificación de números de la serie del 20 inspirado en la canción “orgullo de mi patria” de Carlos Vives y los deportistas Nairo Quintana Y mariana Pajón.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia coinstruccional motivacional
<b>Dispositivos básicos de aprendizaje</b>	Desarrollo de la memoria, relación y atención al recepcionar las imágenes del símbolo gráfico del número y llevar la misma durante el recorrido del circuito hasta encontrar el mismo símbolo visto al inicio.
<b>Lúdica</b>	Estimulo emocional a partir el goce, placer y emoción inspirado por un ejercicio físico que reta intelectual y físicamente.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la inteligencia Cinestesica al usar el cuerpo incentivado por la adrenalina que genera el deseo de llegar hasta una meta y como herramienta que permite alcanzar objetivos cognitivos.



<b>Denominación de la actividad:</b> Dibujando y escribiendo sentimientos		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Taller de lectura visual de fotografías de niños víctimas del conflicto, expresión gráfica de los sentimientos motivados por las imágenes y escritura de los sentimientos sobre espejo		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas	
<b>Pensamiento lógico</b>	Habilidad para analizar y asociar imágenes según sus nociones y presaberes, en un contexto social determinado por un conflicto social.	
<b>Constructivismo</b>	Uso de los símbolos gráficos para comunicar palabras que sean pertinentes y deriven del contexto social inspirado por la serie fotográfica. De igual manera el desarrollo de independencias segmentarias para el dominio gráfico al escribir haciendo uso de instrumentos grafómotores artificiales.	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Capacidad de comunicar desde el desarrollo del componente pragmático y semántico del lenguaje oral. Palabras que argumenten y se relacionen con la lectura de las imágenes vistas en las fotografías.	



<b>Denominación de la actividad:</b> jardín de flores para las mujeres	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Taller de expresión plástica sobre lienzo de cartulina para desarrollar detalle del día de la mujer	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia coinstruccional motivacional
<b>Capacidad creadora</b>	Habilidad para representar creativa. Te composiciones coloridas y semióticas para decorar intervenir un molde estándar y aun así que este mantenga su esencia e identidad.
<b>Constructivismo</b>	Capacidad para usar herramientas plásticas en la creación de un concepto representativo que transmita su sensibilidad inspirada en el cariño hacia la mujer.
<b>Pensamiento divergente</b>	Uso del conocimiento sensible para crear representaciones únicas entre las demás, usando los mismos recursos pero obteniendo resultados diferentes y creativos.



<b>Denominación de la actividad:</b> Líneas del movimiento		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad se relacionó con la exploración del cuerpo e independencias segmentarias y control tónico postural en un ejercicio de grafomotricidad inspirado en música de Chet Baker y Quick step.		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos	
<b>Lúdica</b>	Disfrute, goce y placer del movimiento corporal al compás de la música y sus diferentes géneros, acompañados de la libertad del trazo sobre lienzo de papel.	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Estímulo de la inteligencia cinestésica- corporal, espacial y musical al emplear el cuerpo como canal receptor de estímulos musicales que son traducidos es trazos caprichosos que se plasman al compás de la emoción generada por diferentes géneros musicales.	
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad de interactuar y convivir en un mismo espacio con compañeros, posibilitando la habilidad de empatía y respeto.	



<b>Denominación de la actividad:</b> Retratos al parque	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Taller de composición y creación grafica a partir de la lectura corporal de sus compañeros bajo la técnica del retrato a carbocillo.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de pensamiento empirico
<b>Pensamiento lógico</b>	Uso de los procesos de pensamiento para representar gráficamente la composición corporal y física de un compañero
<b>Capacidad creadora</b>	Desarrollo de la habilidad creativa para retratar desde sus habilidades y libertad la figura de su compañero
<b>Inteligencias múltiples</b>	Estimulo de la inteligencia interpersonal al desarrollar competencias comunicativas de interacción y relación con un par.



<b>Denominación de la actividad:</b> “1,2,3 salto como Ibarguen”	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Ejercicio de asociación entre el deporte triple salto, la medallista Colombiana Caterine Ibarguen , la longitud recorrida y los números que la representan en una cinta métrica	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de preguntas analíticas
<b>Pensamiento lógico</b>	Habilidad para relacionar, analizar y comparar distancias en función de un valor numérico y su cuerpo.
<b>Constructivismo</b>	Posibilidad de uso ejecutivo y con sentido de los números, los niños recrean el símbolo numérico y lo asocian a un patrón de medida que les permite comparar distancias, orden y valor cuantitativo de los números.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso del cuerpo y el movimiento como receptor del conocimiento en función de las distancias recorridas y las referencias numéricas de la serie del 1 al 20



<b>Denominación de la actividad:</b> 30 obras, un conjunto	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Taller de percepción y lectura de las obras del artista Mark Rothko para generar conjuntos de 30 elementos con composiciones inspiradas en el artista	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de pensamiento empírico
<b>Capacidad creadora</b>	Habilidad para generar composiciones vibrantes a partir del color y variantes de diseño inspirados en las creaciones del artista mencionado
<b>Constructivismo</b>	Posibilidad de errar, contar, reestructurar en el proceso de asimilación del valor cuantitativo del número 30 y el concepto de conjunto
<b>Inteligencias múltiples</b>	Estimulo de la inteligencia lógica y matemática en pro de la creación de un conjunto de 30 elementos que difieren en sus diseños pero conservan sus características de composición y cantidad



<b>Denominación de la actividad:</b> “ Viaje al mundo el RV”		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Taller de Percepción visual con head-set de realidad virtual visualizando entornos gráficos de espacios asombrosos del mundo y representación gráfica de los mismos		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia coinstruccional motivacional	
<b>Capacidad creadora</b>	Desarrollo y valor de la capacidad representativa del dibujo de una realidad percibida.	
<b>Competencias ciudadanas</b>	Posibilidad de asociar entornos gráficos individuales y poder compararlos con las representaciones de un mismo espacio realizado por otro compañero, reconociendo la individualidad y valorando la diferencia	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Estímulo de la inteligencia espacial, a partir de la recepción visual de un mundo virtual y la abstracción del mismo para la representación grafica	



<b>Denominación de la actividad:</b> joyería infantil	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> taller de diseño y creación de accesorios donde el diseño cumple la función de darle un valor al uso de los numero y el conteo para la composición y materialización del producto	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos
<b>Pensamiento lógico</b>	Capacidad de análisis de los elementos y materiales necesarios para la creación de la pieza de joyería
<b>Constructivismo</b>	Posibilidad de crear y asociar el diseño a los números y cantidades, construyendo y de construyendo el producto en función del diseño inicial.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia lógico matemática y espacial en la elección de elementos, la composición, la creación y la correspondencia.



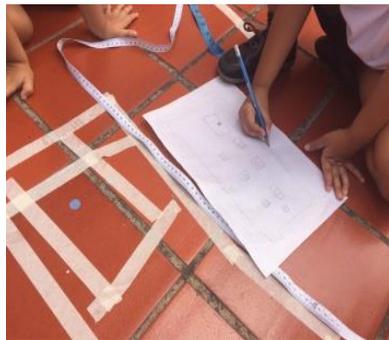
<b>Denominación de la actividad:</b> El olor de los números		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> taller de exploración sensorial (olfativa) y asociación número y aromas de los números 10, 20, 30,40 y 50		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas	
<b>Pensamiento divergente</b>	Capacidad de recrear de manera gráfica la percepción de un aroma sin conocer su origen real y basándose en sus experiencias o nociones previas	
<b>Lúdica</b>	Goce y disfrute a través de un circuito olfativo al aire libre, que invita a estimular la memoria olfativa y la relación de los mismos aromas con números.	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Dominio de la inteligencia corporal y el sentido del olfato para relacionar el símbolo numérico con aromas diversos y luego contrastar y comparar entre compañeros las representaciones de los aromas y llegar a un consenso de las mismas.	



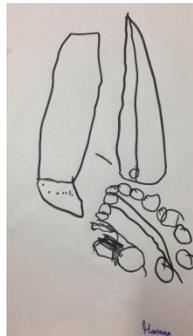
<b>Denominación de la actividad:</b> el lenguaje social de la moda		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> taller de confección y diseño de prendas a partir de la visualización de la pasarela de una de las casas de diseño más icónicas: Chanel y su representante Karl Lagerfeld, generando así un ambiente de empatía, socialización y creación		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos	
<b>Capacidad creadora</b>	Desarrollo de la habilidad de composición y creación de prendas de vestir en función de un interés de comunicación y goce.	
<b>Competencias ciudadanas</b>	Participación en un ambiente dialógico de mediación y comunicación entre los intereses propios y la necesidad de sus compañeros	
<b>Pensamiento divergente</b>	Habilidad de pensamiento diferente e innovador para crear prendas de vestir diferentes	



<b>Denominación de la actividad:</b> arquitectura ejecutiva	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> taller de exploración basado en el arquitecto y artista Frank Gehry inspirando la composición de nuevos espacios arquitectónicos representados al aire libre con segmentos de cinta de papel sobre el suelo que posteriormente son medidos con el apoyo de una cinta métrica.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de pensamiento empírico
<b>Pensamiento lógico</b>	Habilidad de asignar medidas convencionales o cercanas a estas a partir de la relación métrica y los símbolos numéricos convencionales.
<b>Constructivismo</b>	Exploración de las líneas, dimensiones y longitudes apoyadas en valores numéricos de medida
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia espacial a partir de dominio de espacios gráficos, métricos y materialización de diseños en espacios exteriores.



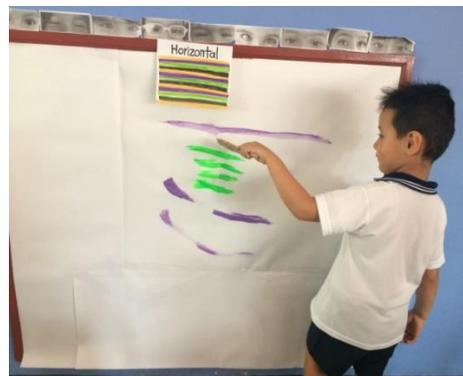
<b>Denominación de la actividad:</b> Capoeira, la fuerza del guerrero		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> taller de danza y expresión estética en pro del conocimiento corporal y dominio de emociones, encontrando así una manera artística de manifestar la furia, la fuerza y la autodefensa		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos	
<b>Lúdica</b>	Goce y placer de la danza y la música en función de la expresión corporal y el ritmo	
<b>Competencias ciudadanas</b>	Habilidad para expresar sus emociones de manera estética sin lastimar, herir o ofender a sus compañeros	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia interpersonal e Intra personal en pro de autor reconocimiento y socialización de sus emociones y su socialización en ambientes múltiples	



<b>Denominación de la actividad:</b> sembrando vida		<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> taller de siembra y cuidado de un ser vivo (rosal)		
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de interacción con la realidad	
<b>Competencias ciudadanas</b>	Convivencia y relaciones sociales al rededor del proceso de siembra y cuidado de un ser vivo.	
<b>Constructivismo</b>	Manejo de recursos naturales en la siembra y proceso de regado y cuidado de una planta	
<b>Inteligencias múltiples</b>	Dominio de la inteligencia naturalista para comprender el cuidado y respeto por un ser vivo	



<b>Denominación de la actividad:</b>	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> La actividad consistió en reconocer las obras del artista Cruz Diez e identificar la constante grafica dentro de las mismas, luego generar composiciones colectivas leyendo la dirección de las líneas del lienzo que elegían para pintar.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de ilustración expresiva
<b>Pensamiento lógico</b>	Habilidad para reconocer e identificar la direccionalidad de las líneas en función de dos criterios (vertical recto y horizontal recto)
<b>Constructivismo</b>	Manejo de recursos plasticos para la representación conceptual y dominio de los mismos inspirados en las obras de un artista.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la inteligencia corporal para experimentar y vivenciar el concepto de direccionalidad



<b>Denominación de la actividad:</b> telaraña numérica	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> actividad de juego, dominio corporal (arrastre y gateo) durante el recorrido de reconocimiento de los números naturales indicados por la docente	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de pensamiento empírico
<b>Lúdica</b>	Juego y goce al tiempo que se activan los dispositivos básicos del aprendizaje en función de una indicación dada.
<b>Constructivismo</b>	Posibilidad de errar y rectificar la identificación del símbolo numérico o apoyarse en la ayuda de un compañero para identificarlo.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso del cuerpo y el movimiento para jugar al tiempo que se identifican los números indicados por la docente
	

<b>Denominación de la actividad:</b> arte para la paz	<b>Fuente:</b> Segni Mossi
<b>Descripción:</b> Se realiza un ejercicio de trabajo en equipo donde los niños cooperan entre si para mantener sobre un lienzo de papel determinada cantidad de pintura sin que se salga del área del lienzo.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de manejo de recursos artísticos
<b>Competencias ciudadanas</b>	Habilidad para comunicar, mediar y trabajar en equipo en pro de un fin específico y comunal
<b>lúdica</b>	Goce y disfrute de la emoción de ver correr la pintura a punto de desbordar y aun así tener control para impedir que se derrame
<b>Inteligencias múltiples</b>	Desarrollo de la inteligencia interpersonal para compartir en sociedad y egnerar vínculos trabajando en equipo y escuchando a los otros.



<b>Denominación de la actividad:</b> fuerza de expresión	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Boxing painting Taller de expresión tónico emocional con pintura al aire libre y “guantes de boxeo” inspirado en el performance de Ushio Shinohara	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de analogías estéticas
<b>Pensamiento divergente</b>	Uso del cuerpo como herramienta de comunicación de emociones fuertes representadas en golpes de color sobre un lienzo, entendiendo que las emociones pueden generar impulsos pero es necesario encaminarlos e manera positiva sin reprimirlos
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad de compartir espacios reducidos con un compañero, mediando entre los intereses y necesidades presentados
<b>Inteligencias múltiples</b>	Conocimiento interno de la reacción de su cuerpo ante emociones fuertes y capacidad de explorarlas y manifestarlas sin afectar ni personal ni socialmente



<b>Denominación de la actividad:</b> Series comelonas	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Ejercicio de percepción y discriminación visual donde los niños realizan secuencias de frutas a partir de una imagen estipulada ubicándolas dentro de un palo de madera con alimentos reales.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia post instruccionales

<b>Pensamiento lógico</b>	Razonamiento y uso de los dispositivos básicos de aprendizaje (memoria y atención) al observar la secuencia, analizar el orden de la misma y asociando las imágenes con los ingredientes reales
<b>Constructivismo</b>	Manejo de recursos que posibilitan la construcción del conocimiento al permitir el error como elemento trascendental en el desarrollo cognitivo.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la Inteligencia lógico matemática para construir relaciones de elementos y para recrear secuencias de elementos gráficos en elementos reales.



<b>Denominación de la actividad:</b> Bisutería matemática	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> Los niños usan elementos de bisutería, canutillos y cordón chino para el desarrollo de la coordinación dinámica específica en función del dominio de nociones matemáticas como: conteo, correspondencia, ubicación, orden y secuencia en función de un diseño propio	
<b>Relación con el proyecto</b>	Estrategia con la que se relaciona: Estrategia de pensamiento empírico
<b>Pensamiento lógico</b>	Uso de la racionalidad mejorante inspirada en la construcción de un accesorio, usando en su proceso operaciones mentales como: observar, ordenar, contar y comparar.
<b>Constructivismo</b>	Capacidad de usar sus nociones pre matemáticas para la construcción y uso de conceptos específicos y funcionales en las operaciones mentales y creación del

	accesorio.
<b>Inteligencias múltiples</b>	Uso de la inteligencia lógico matemática para organizar redes conceptuales de menor a mayor complejidad según el diseño creado.



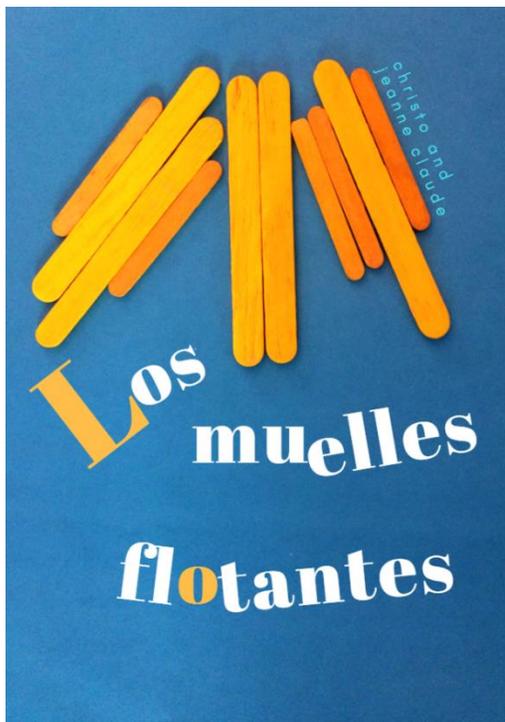
<b>Denominación de la actividad:</b> pintura al aire libre	<b>Fuente:</b> Inédita
<b>Descripción:</b> taller de creación artística usando pinturas y pinceles para representar libremente graficas o creaciones simbólicas.	
<b>Relación con el proyecto</b>	<b>Estrategia con la que se relaciona:</b> Estrategia de ilustración expresiva
<b>Competencias ciudadanas</b>	Capacidad de convivir y respetar el espacio grafico o físico de sus semejantes
<b>lúdica</b>	Goce y disfrute de la expresión artística y manejo el espacio grafico
<b>Inteligencias múltiples</b>	Dominio de la inteligencia interpersonal al relacionarse en espacios compartidos con sus semejantes



#### **4.4 Cartilla: Estrategias lúdico -pedagógicas basadas en potencial expresivo del arte para el desarrollo integral en niños y niñas de 3 a 5 años el preescolar Colonitas CAJASAN (Bucaramanga, Colombia)**

Como resultado el proceso investigativo, deriva la cartilla digital que contiene las estrategias lúdico pedagógicas y actividades más eficaces con el fin de que sean públicas y de dominio de la comunidad educativa en pro del cambio pedagógico de los ambientes educativos y la posibilidad de crear escenarios lúdicos que favorezcan el desarrollo integral al tiempo que se vincula y soporta el aprendizaje en el arte y el valor estético.





## FUNDAMENTO CONCEPTUAL

Según: Rochel Gelman y Randy Gallister (1978; 1993): "El niño es capaz de contar si posee una representación del número natural, al menos en la medida que sea capaz de demostrar la aprehensión de los principios de conteo básicos, que guían la adquisición y ejecución de esta acción matemática: Principio de correspondencia biunívoca, principio de orden estable, principio de cardinalidad y principio de abstracción" Estos principios como el autor lo menciona son fundamentales en el desarrollo de las habilidades de conteo de los niños, en esta actividad se pretende favorecer el principio de cardinalidad, en el que el niño comprende que para contar los objetos de un conjunto, todos los elementos del mismo deben ser contados y contarlos una sola vez.



**OBJETIVO**  
favorecer el principio de cardinalidad, de conteo de objetos de un conjunto, donde todos deben ser contados una sola vez.

### RECURSOS

- Palos de madera en tonalidades variadas del amarillo
- Hojas o superficie de tonalidades variadas del azul
- Laminas de la obra del artista

**TEMÁTICA**  
Orientación espacial  
Conteo de elementos  
Composición

**DESCRIPTOR DE SEMPEÑO**  
Realiza conteo de elementos uno a uno y en orden numérico.

**RECOMENDACIÓN**  
tener mas de dos imágenes impresas por equipo.

### INICIO

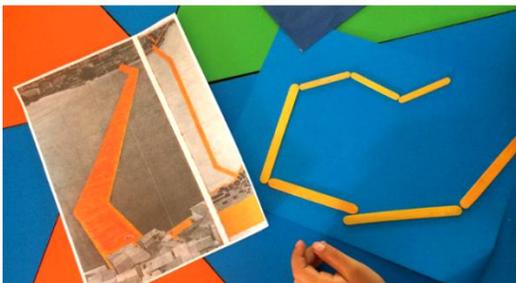
Se invita a los niños a ubicarse en las sillas junto a las mesas del salón, allí se visualiza una serie de fotografías de la obra de los artistas Chisto y Jeanne Claude (Claude, 2016) cubiertas con el "cachirulo negro" como preámbulo y provocación; seguido a esto se dialoga sobre lo observado y se consolidan los acuerdos y normas para desarrollar la actividad.

### DESARROLLO

la docente socializa el uso de los materiales de la actividad y hace entrega de los mismos, invitando a los niños a iniciar una representación de lo percibido desde la obra de los artistas, se acompaña el proceso de los niños y trascurridos 8 minutos les comenta que pronto será momento de detener las composiciones, se calculan 2 minutos más y se invita a los niños a realizar el conteo uno a uno de los palos de paletas que conforman sus composiciones usando la tira de lana para identificar el inicio del conteo, una vez se consolida el resultado se escribe sobre el rectángulo de papel. (esta acción se modela en el tablero)

### FINALIZACIÓN

La docente menciona que para finalizar pasara por los puestos verificando el resultado y recogiendo el material dentro de un recipiente.



## 5. CONCLUSIONES

- El problema de investigación identificado logró mejorarse a nivel local, la directora de los preescolares Cajasan manifestó su interés y apoyo para invertir en la mejora de los ambientes educativos, y la capacitación del equipo docente.
- La pregunta de investigación ha obtenido respuesta a través de la implementación de las estrategias y actividades que han permitido evidenciar el desarrollo integral, mejora de los ambientes educativos y el arte que se evidencia en el proyecto desarrollado.
- Los resultados obtenidos son una muestra significativa que devela la posibilidad de crear ambientes educativos innovadores que atiendan al currículo y necesidades de los niños desde el potencial expresivo del arte.
- El impacto del proyecto se evidenció en los cambios y adaptaciones curriculares que durante las jornadas pedagógicas se han realizado basados en los resultados de la presente investigación
- El impacto en la población se manifiesta en la capacidad que mantienen los niños para comunicarse de manera plurilingüística, en la sensibilidad estética y las locaciones físicas con mayor material de expresión.
- En el ámbito personal la investigación favoreció el dominio de contenido conceptual, teórico y artístico para continuar aportando a la educación propuestas de desarrollo educativo basadas en el potencial expresivo del arte
- La presente investigación ha obtenido reconocimiento nacional en Bogotá bajo el premio Marta Arango, de esta se derivaron socializaciones a nivel local en instituciones públicas y privadas, junto a una ponencia internacional.

## **6. RECOMENDACIONES**

- Se recomienda para la implementación de las intervenciones lúdico pedagógicas propuestas, ser constante en la socialización de acuerdos para el desarrollo de conductas adaptativas en los ambientes fuera del salón de clases.
- Es importante socializar con los padres de familia y comunidad educativa los avances y procesos que se benefician desde el aprovechamiento del potencial expresivo del arte en las intervenciones pedagógicas.
- Se sugiere realizar cambios desde la estructura física de mobiliarios y materiales que estén a nivel de manipulación de las niñas y niños y permitan el desarrollo de actividades artísticas.

## 7. REFERENCIAS

- Maria Alejandra Morales, Monica Monica Tatiana Sanchez . (2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura*. Bucaramanga , Colombia : Universidad Autonoma de Bucaramanga.
- Anim, J. O. (2012). The role of drawing in promoting the children's communication in early childhood education. En J. O. Anim, *The role of drawing in promoting the children's communication in early childhood education*. Oslo: University College of Applied Sciences.
- Arranz, A. B. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. España: Universidad de Valladolid.
- Arslan, A. A. (2013). A study into the effects of art education on children at the socialisation process. En A. A. Arslan, *A study into the effects of art education on children at the socialisation process*. Turquia: Gazi University, Faculty of Vocational Education, Department of Applied Arts.
- Arte, e. y. (2015). Fernanda Katherine Córdova Covarrubias, Karen Andrea Salas Balcázar. En K. A. Fernanda Katherine Córdova Covarrubias, *Arte, educación y primera infancia. Relevancia e la educación por el arte en la educación general básica*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Baumgarten, A. G. (1750). *Aesthetica*. Berlín .
- Bravo Salinas, N. (2008). *ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS DINAMIZADORAS*. Universidad del Sinú.
- Bustamente rivera, P. A. (2007). *LA IMPORTANCIA DEL USO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE PROCESOS DE ENSEÑANZA*. Medellin.

- Campos, Y. C. (2000). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. 10- 14.
- Castañeda, A. A. (2002). Las artes plasticas como herramienta integral para el aula- Una propuesta para el preescolar . En P. A. Ayda Arismendy Castañeda. Medellín: Universidad de antioquia.
- Chato, G. I. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. Chile: Universidad Austral de Chile.
- Ciolan, L. H. (2013). Play to Learn, Learn to Play. Creating Better Opportunities for Learning in Early Childhood. En L. H. Ciolan, *plat to learn, learn to play*. Rumania: University of Bucharest, 90 Panduri str, Bucharest, Romania.
- Claudia Yanneth Beltrán Rodríguez. (2016). Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños. Colombia, Caldas: Universidad Distrital Francisco Jose de Cladas .
- Constitucional, C. (1990). Constitución Política . Bogotá, Colombia : Consejo Superior de la Judicatura.
- Cora Castro Perez, A. B. (2014). Antropología del niño : concepciones que se promueven desde las artes plásticas en la primera infancia. *Antropología del niño : concepciones que se promueven desde las artes plásticas en la primera infancia*. Bogota, Colombia : Universidad de San Buenaventura Bogota.
- Cowman , S. (1993). *Triangulation: a means of reconciliation in nursing research*. Journal of Advanced Nursing.
- Diana Carolina Peña Zuñiga, M. P. (2016). Implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del liceo mixto nuevo siglo soledad – atlántico (Colombia) . En M. P. Diana Carolina Peña Zuñiga, *Implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del*

*liceo mixto nuevo siglo soledad – atlántico (Colombia)* . Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena.

Dias, G. G. (2017). The effect of outdoor learning activities on the development of preschool children. En G. G. Dias, *The effect of outdoor learning activities on the development of preschool children*. Coimbra: Förlag Routledge.

Diccionario filosófico. (1984). *Diccionario filosófico el Brasileiro*. Recuperado el 8 de marzo de 2018, de Sitio web del Diccionario Filosófico: <http://www.filosofia.org/enc/ros/ana3.htm>

Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje; una aproximación conceptual . En *Ambientes de aprendizaje; una aproximación conceptual* . Universidad Austral de Chile.

Duian. (s.f.).

Flórez, D. V. (2011). El diseño intersticio del mundo de la vida : una apuesta educativa en la primera infancia. Cali, Colombia: Universidad de San Buenaventura.

Gardner, H. (1994). Educación artistica y desarrollo humano . En H. Gardner. madrid : Paidós.

Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples* (Segunda ed.). Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica.

Gardner, H. (2016). Obtenido de [https://howardgardner01.files.wordpress.com/2016/08/project-zero-history\\_spanish-translation\\_8-161.pdf](https://howardgardner01.files.wordpress.com/2016/08/project-zero-history_spanish-translation_8-161.pdf)

Glazner, G. M. (2014). *Ministerio de Educación Nacional* . Obtenido de Colombia Aprende : [http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion\\_inicial/2016/Juego\\_EducacionInicial.pdf](http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion_inicial/2016/Juego_EducacionInicial.pdf)

- González, M. d. (2012). El arte en las escuelas no es juego de niños. *ERRATA*, 25.
- Goodman, N. (1968). Los lenguajes del arte. En N. Goodman. Barcelona: Seix Barral .
- Guilford, J. p. (2009). *Redacción publicitaria*. Obtenido de Norka Guevara: <https://redpub2.wordpress.com/cv-norka/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill / Interamerican.
- Hernandez, M. A. (2018). Tecnicas e instrumentos de analisis y recolección de datos. (47), 49-70. Bucaramanga, Colombia.
- Hernandez, V. G. (2014). El desarrollo de la sensibilidad estética a través de la imagen artística en tercer grado de preescolar. En V. G. Hernandez, *El desarrollo de la sensibilidad estética a través de la imagen artística en tercer grado de preescolar*. Ciudad de Mexico: Universidad Pedagógica Nacional.
- Herrscher, E. (2003). Pensamiento sistémico . En E. Herrscher, *Pensamiento sistémico, caminar el cambio o cambiar el camino* . Buenos Aires - Argentina : GRANICA.
- Jimenez, C. A. (2018). *Lúica Colombia*. Obtenido de <http://www.ludicacolombia.com/autor.html>
- Julia de Lourdes, S. G. (2017). Ambientes de aprendizaje no convencionales que promueven el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro Infantil Small Leaders . En S. G. Julia de Lourdes, *Ambientes de aprendizaje no convencionales que promueven el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro Infantil Small Leaders* . Quito: Universidad Técnica particular de Loja.
- Kefi, S. (2017). Procedia Social and Behavioral Sciences 1 (2009) 2408–2410 Available online at [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com) World Conference on Educational Sciences 2009 The implementation of creatively art activities in pre-school education, for supporting the children's creativ. En S. Kefi, *Procedia Social and Behavioral*

*Sciences 1 (2009) 2408–2410 Available online at www.sciencedirect.com World Conference on Educational Sciences 2009 The implementation of creatively art activities in pre-school education, for supporting the children's creativ.* Izmir: The Proficient of Child Development and Education Science Preschool Directress of Foça Municipality,.

Kemmis, S. (2005). ¿Qué es la investigación acción? En A. Latorre, *La investigación acción, conocer y cambiar la practica educativa* (pág. 23). Barcelona: Graó.

Kisida, B. B. (2017). Cultivating interest in art: Causal effects of arts exposure during early childhood. En B. B. Kisida, *Cultivating interest in art: Causal effects of arts exposure during early childhood*. Texas: Texas A&M University.

Lavrenteva, I. (2017). New Forms and Methods in the Pedagogic of Art: Creative Interaction between the Teacher and Children. En I. Lavrenteva, *New Forms and Methods in the Pedagogic of Art: Creative Interaction between the Teacher and Children*. Moscú: The rusian Academy of Education and Arts.

Liliana Calderón, S. M. (2014). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué . En S. M. Liliana Calderón, *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué* . Ibagué: Universidad del Tolima.

Llinás, R. (Abril de 2017). La educación de niños y jovenes no es óptima. (F. Hernandez, Entrevistador)

Lowenfeld, V. (1956). La importancia del arte en la educación . En *Psicología de las materias escolares y evaluación* . Buenos Aires : PAIDOS.

M.E.N. (2008). Mineducacion. *Orientaciones Pedagógicas para la educación artistica y cultutral*. Bogotá, Colombia: Mineducación.

- M.E.N. (s.f.). *Ministerio de Educación Colombiano*. Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177827.html>
- Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia* . Madrid: Octaedro.
- Malaguzzi, L. (2013). Organización y formas de trabajo. En V. Vecchi, *Arte y creatividad en Reggio Emilia, el papel de los talleres y su posibilidades en educación infantil* (págs. 49-50). Madrid: MORATA.
- Malaguzzi, L. (2017). *Elige Educar* . Obtenido de <http://www.eligeeducar.cl/11-frases-de-loris-malaguzzi-para-reflexionar-sobre-como-aprenden-los-ninos>
- Maree, L. G. (2017). *Art is Experience: An Exploration of the Visual Arts*. Australia: University of Wollongong.
- Margelia Sandoval Santana, E. R. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt). En E. R. Margelia Sandoval Santana, *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt)*. Cartagena : Universidad de Cartagena .
- MEN. (2014). *serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Bogotá: MINEDUCACION.
- MEN, M. d. (2016). *Derechos Basicos de Aprendizaje para Transición* . Bogota : Colombia Aprende.
- MINEDUCACIÓN. (2014). El arte en la educación infantil . En M. d. Nacional, *Documento N° 21- Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral* (págs. 13-14). Bogotá: MINEDUCACIÓN .

- MINEDUCACIÓN, M. d. (2016). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026*. Bogotá: MINEUCACION.
- Montes, D. T. (2014). Guía de estrategias y actividades didácticas para promover el pensamiento creativo de niños y niñas de 4 a 5 años. Quito, Ecuador : Universidad Politécnica Salesiana .
- Montoya, M. E. (2017). Las Artes Plásticas como Estimulación Creativa en la Educación Inicial. Pereira, Colombia : Universidad Tecnológica de Pereira.
- Nacional, G. (2016). *Informe anual de implementación de la política de Desarrollo Integral " De cero a Siempre"*. Bogotá.
- Ospina, H. F. (1999). Educar, el desafío de hoy . En H. F. Ospina, *Cosntruyendo posibilidades y alternativas*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio .
- Peréz, M. C. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. Heredia , Costa Rica : Universidad Nacional .
- Richard Florida, C. M. (2015). *The Global Creativity INDEX* . Rotman.
- Robert Bringhurst, M. G. (2012). *Mayte Santana*. Obtenido de Concepto de diseño: <https://maytesantana.wordpress.com/2012/08/21/concepto-de-diseno-a-partir-de-tres-autores/>
- Roberto Hernandez Sampieri, C. F. (2010). Metodología de la investigación . En C. F. Roberto Hernandez Sampieri, *Metodología de la investigación, Quinta Edición* (pág. 364). Ciudad de Mexico: Mc Graw Hill.
- Robinson, K. (1989). *The Arts in Schools: Principles, Practice and Provision*. Calouste Gulbenkian Foundation.

- Soley Eraso Jamauca, J. A. (2017). *Ambientes de aprendizaje en el aula un camino hacia la excelencia*. Puerto Asis , Putumayo: Universidad Pontificia Bolivariana .
- Stowell, D. (2014). "Walorf Kindergarten and Reggio-inspired Kindergarten: Documenting value an effectiveness of two Arts- based approaches". En D. Stowell, "*Walorf Kindergarten and Reggio-inspired Kindergarten: Documenting value an effectiveness of two Arts- based approaches*". Denver: University of Denver.
- Tatiana Gómez Rodríguez, O. P. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. En O. P. Tatiana Gómez Rodríguez, *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- UNESCO. (s.f.). En UNESCO, *El niño y el juego - Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas* (pág. 21). UNESCO .
- UNICEF. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. Madrid, España : UNICEF.
- Univerisdad de los Andes. (2016). *Universidad de los Andes*. Recuperado el 05 de Mayo de 2018, de Departamento de Diseño: <https://design.uniandes.edu.co/pregrado/que-es-diseno/>
- Vecchi, V. (2013). Arte y creatividad en Reggio Emilia. En A. Hoyos, "*Cada uno crece solo si es soñado*" (págs. 22-23). Madrid: MORATA.
- Vecchi, V. (2013). Estética/Poética. En V. Vecchi, *Arte y creatividad en Reggio Emilia* (pág. 59). Madrid : Morata.
- vecchi, V. (2013). La estética como activadora del aprendizaje. En V. Vecchi, *Arte y creatividad en Reggio Emilia* (págs. 62-63). Madrid: Morata.
- Vicktor Lowenfeld, B. L. (1980). *El desarrollo de la capacidad Creadora*. Buenos Aires : Kapeluz .

Victor Lowenfeld, B. L. (1980). Desarrollo de la capacidad creadora. En B. L. Victor Lowenfeld. Buenos Aires: Kapelusz.

Viviana Burbridge. (2008). MARK ROTHKO. *Revista de Artes No. 9*.

Vivieros, P. I. (2016). Ambientes educativos "Una opción para mejorar la calidad de la educación". En P. V. Acosta, *Ambientes educativos "Una opción para mejorar la calidad de la educación"*. Xalapa: Universidad de Xalapa.

Zapata, E. V. (2017). Pintura, escultura, dibujo y expresión corporal en el pensamiento creativo de los niños. Medellín , Colombia: Universidad Sam Buenaventura Colombia.

## **8. ANEXOS**

### **Anexo 1. Diagnostico institucional**

En un proceso de intervención pedagógica se hace necesario reconocer los espacios y zonas donde el ejercicio de práctica se va a desarrollar, esto permite la identificación de características y condiciones que pueden incidir en el proceso de enseñanza y aprendizaje; por esta razón a continuación se realiza un diagnostico a nivel de riesgos y otro del campo físico de la Institución, los cuales enmarcan el espacio donde se intervendrá y detalla especificaciones que son necesarias al momento de planear un Proyecto Pedagógico de Aula o una Intervención Pedagógica en general.

### **DIAGNOSTICO DE RIESGOS**

Las salas de clases presentan no presentan deterioro pisos, paredes ni techos, por el contrario cuentan con tapetes antideslizantes, tampoco se evidencia deterioro en ventanas ni puertas. En relación a los baños, si se identifica riesgo por lo liso que es el piso del mismo, no tiene piso antideslizante y cuando se moja es muy resbaloso, los baños son acordes a la estatura de los niños y tanto estos como lavamanos se encuentran en buen estado, funcionamiento, limpieza e higiene.

En las salas, los materiales y objetos están protegidos contra caídas sobre los niños puesto que los estantes no son tan altos y los materiales que los niños pueden usar se encuentran al nivel de ellos sin riesgo que la estantería los lastime, sin embargo el material que distribuyen las docentes se encuentra guardado en recipientes etiquetados y seguros para prevenir que los niños los alcancen y puedan hacer un mal uso o lastimarse con ellos.

La institución cuenta con ventiladores en cada uno de los salones, dichos objetos se encuentran ubicados en la parte superior de las paredes, instalados con tornillos que los aseguran a las paredes y con protección de las aspas del ventilador.

No existen cunas, ni camas, los niños duermen sobre colchonetas de 6 cms de altas, y las docentes prevén que los niños pasen un tiempo haciendo digestión después del almuerzo para prevenir el reflujo.

Los juegos infantiles están elaborados en madera y acrílico, son fijos y estables sin embargo se evidencia que el resbaladero tiene una fisura que hace que se desvíe y sea más débil hacia el lado derecho, se encuentran en una zona de pasto natural y otro espacio de pasto sintético, esta última por el agua que se acumula ha generado un deterioro en el mismo y ese espacio se torna resbaloso para los niños cuando llueve durante la madrugada y regresan al día siguiente.

Los enchufes se encuentran al alcance de los niños pero se usan tapones de seguridad para prevenir que intenten introducir objetos o meter sus dedos. Aunque estos no aseguran que algún niño lo retire y pueda suceder un accidente.

Los baños de los niños (4 de niños- 4 de niñas) se encuentran cerca al baño de adultos, el cual se ubica en la entrada al costado derecho y cuenta con puerta y seguro. En cuanto al sistema de cañerías, desagües y alcantarillado, todo se encuentra en buen estado, con tapas y rejillas.

La cocina y su equipamiento se encuentran en buen estado de limpieza y sin deterioro, hace una semana se le realizó un cambio estructural para cumplir con las normas de sanidad y salubridad que la Secretaría de Salud de Bucaramanga dispone. Las instalaciones eléctricas están en buen estado y no ofrecen riesgos para los niños ni el personal educativo. Las instalaciones de gas, están en buenas condiciones y no ofrecen riesgos. Los cierres divisorios del sitio del establecimiento son adecuados y se encuentran en buen estado.

Los patios como lugares de juego son adecuados para la edad de los niños, están dotados de pasto sintético y natural para amortiguar caídas y prevenir laceraciones en el cuerpo de los niños, el parque de juegos de Párvulos se encuentra techado junto a la Ludoteca, pero el patio central se encuentra sin techar y cuando llueve se convierte en un espacio donde el agua se empoza y el piso se torna resbaloso, los niños no cuentan con otra vía para transitar

a sus salones, así que es obligatorio cruzar por este espacio a pesar de sus condiciones. En cuanto al estado de la superficie de los mismos, no se evidencian desniveles que puedan causar accidentes.

## 8.2 DIAGNOSTICO INSTITUCIONAL

### 8.2.1 Físico

La institución se denomina: Preescolar Colonitas Cajasan, se encuentra ubicada en el municipio de Bucaramanga en el barrio Álvarez (Cra 35 No 33-71), zona de estrato social 4, el sector hace referencia a la zona oriental de la meseta. Es de tipo mixto, es decir atiende población del sector privado proveniente de las afiliaciones a caja de compensación santandereana en cada una de las categorías A, B, C o, D según los ingresos del cotizante; de igual manera atiende población del sector oficial, beneficiaria del Servicio de Atención Integral FONIÑEZ, cuyos aportes son realizados por el Gobierno Departamental, bajo el marco de la Atención Integral a la Primera Infancia.

**Cuadro 16. Descripción de la planta física.**

	CANTIDAD	ESTADO	FUNCIONALIDAD
OFICINAS	1	Espacio de 4 metros por 3 metros aproximadamente, cuenta con aire acondicionado, tiene buena iluminación, computador e impresora y una pequeña sala de recibimiento	Se usa para recibir padres de familia y otros visitantes; para realizar reuniones o juntas con el personal de la institución.
DEPORTIVAS	1	El espacio es bastante amplio, es abierto, tiene césped y en este los niños pueden explorar y mover su cuerpo libremente. Se encuentra ubicado en el patio de la institución	Se usa para hacer ejercicios que involucren correr, saltar, bailar, hacer rondas, canciones y actividades al aire libre.

RECREATIVAS	3	Se cuenta con tres zonas para este fin, son amplias y con elementos adaptados para el uso y necesidades de los niños y niñas de la institución, aunque el pasto sintético de una de las zonas se encuentra deteriorado	Se busca que en esta área los niños jueguen, se recreen, exploren, corran y tengan un espacio diferente a su salón para divertirse y relacionarse con niños de otros grados
BAÑOS (NIÑOS-NIÑAS Y ADULTOS)	5 baños de niños – 6 baños de niñas – 11 lavamanos  2 Baños de Adultos	Los baños para los niños están adaptados para su edad, es decir, los inodoros, lavamanos y orinales son acordes a las necesidades de los niños y buscan la autonomía.  Los baños de adultos se encuentran en buen estado, ubicados uno junto al baño de los niños y otro en la oficina de coordinación.	Este espacio busca que los niños sean independientes y autónomos a la hora de hacer sus necesidades. Además promueve la higiene y el uso adecuado de los lugares para realizar las necesidades fisiológicas.
AULAS DE CLASE	7	Los espacios son adecuados, tienen buena iluminación y ventilación, hay mesas y sillas en buen estado y polifuncionales también cuentan con algunos estantes, en donde los niños ubican sus cuadernos y bolsos, en otros se ubican materiales como cuentos y rompecabezas, cada aula tiene un tablero acrílico. Las docentes cuentan con un escritorio apto para su nivel corporal y funcionalidad pedagógica.	En este espacio se realizan actividades pedagógicas y lúdicas, las docentes ubican a los niños según las necesidades de sus PPA y se realiza la bienvenida y ambientación todas las mañanas.
ENFERMERIA	1	La enfermería es un espacio reducido ubicado al final del pasillo de entrada hacia el lado derecho, allí se encuentra una camilla fija y una móvil, un botiquín dotado con las últimas leyes de especificación para botiquines (resolución 0705 de 2017)	Cada que se presenta un episodio que requiere servicios de primeros auxilios los niños son llevados a este lugar y los atiende la docente o si el nivel de complicación es mayor, viene la docente capacitada como brigadista y primeros auxilios.
		A este espacio solo pueden acceder adultos y deben vestir cofia y bata, está	Se usa para preparar las tres meriendas del día de

COCINA	1	bien distribuida, cuenta con mesones amplios de acero inoxidable, licuadora industrial, y cocina industrial, bandejas para ubicar las loncheras o almuerzos y buena ventilación.	los niños y niñas, también se prestan los hornos para desarrollar alguna actividad que la docente planee en su proyecto pedagógico.
OTRAS AULAS	2	Ludoteca y sala de informática, el primer espacio se encuentra en la zona interna del preescolar junto al salón de párvulos y pre jardín 1, allí se leen cuentos y se desarrollan actividades de promoción de lectura. En cuanto al salón de informática ubicado en el intermedio del pasillo de entrada al lado derecho, allí se llevan a los niños de transición y para que jueguen con un software interactivo de CD. ROM que tienen las docentes.	Son espacios alternos a las aulas de clase los cuales permiten expandir los procesos de enseñanza y aprendizaje con otras herramientas y espacios lúdico- pedagógicos. Se usan según acuerden las docentes para no coincidir dos grupos en el mismo lugar.
OTROS ESPACIOS	1	El patio del preescolar se encuentra en la zona interna al finalizar los salones de párvulos y pre jardín 1, allí tienen lavadora y lavadero para asear los materiales como sabanas, toallas y traperos de la institución.	Este espacio contribuye con el orden y aseo de la institución, también sirve en casos donde los niños se ensucian por circunstancias adversas y allí es posible lavar su ropa y otros implementos.

### 8.2.2 Administrativo

**Rectora:** Yaneth Serrano de Contreras (Psicóloga, pedagoga y Magister en Educación)

**Coordinadora:** Aura Gladys Pinto Pinto (Trabajadora Social y Magister en Pedagogía)

**Docentes:** 7 docentes distribuidas de la siguiente manera:

- 1 docente de párvulos (Janley Johana Galvis)
- 2 docentes de pre jardín (Luisa María Báez – Claudia Liliana Acosta)
- 2 docentes de jardín (Martha Cecilia Parra – María Alexandra Cabeza)

- 2 docentes de transición (Yenni Paola Flórez – Martha Liliana Arias)

El mayor nivel académico entre docentes corresponde a: maestría en educación preescolar y gestión de proyectos y el menor grado académico: normalista superior.

**Misión:** generar bienestar y felicidad prestando servicios sociales integrales con una red de talentos y aliados, para satisfacer las necesidades de nuestros afiliados y la comunidad, logrando vínculos duraderos y mejorando su calidad de vida.

**Visión:** Cajasan será una organización confiable, dinámica y sostenible que trabaja por el progreso de las familias y la sociedad, garantizando la accesibilidad a bienes y servicios de valor superior.

Este apartado hace referencia a los principios ubicados en la agenda del preescolar que se envía y distribuye a los padres de familia para reconocer los valores de la institución, sin embargo también se encuentran otros aspectos tratados más a fondo con la coordinadora de la institución:

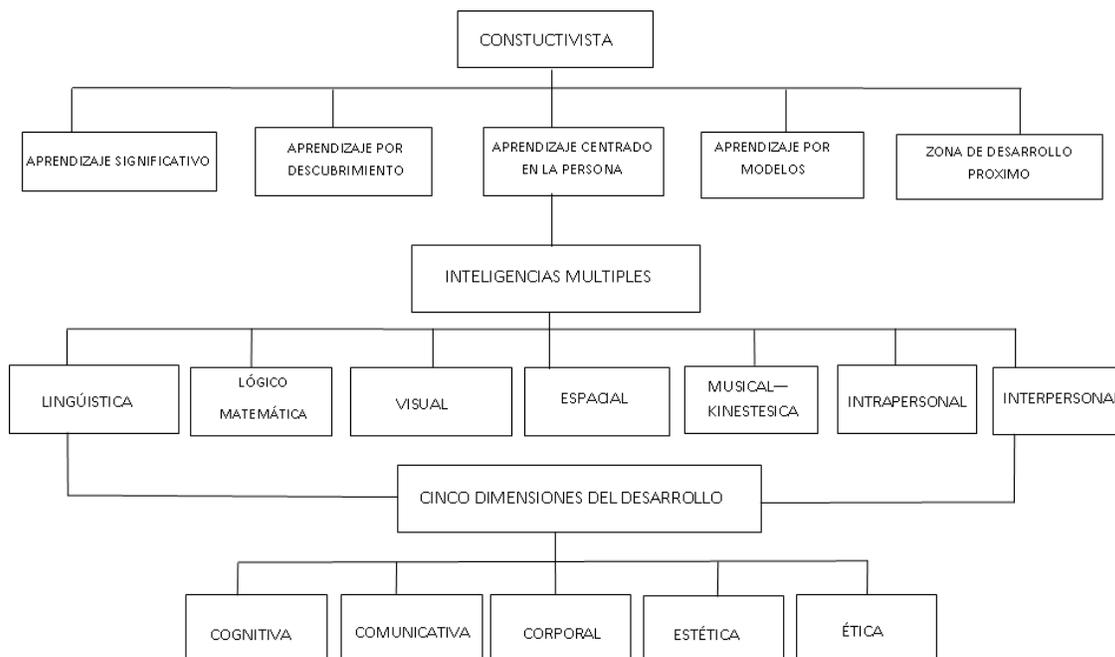
**Modelo pedagógico:** Constructivista las maestras son facilitadoras del proceso educativo y orientadoras para que los infantes aprendan a cuestionarse, investigar, interactuar y tomar sus propias decisiones en compañía de sus compañeros.

**Método de enseñanza:** desarrollo del aprendizaje autónomo Con el apoyo de los proyectos pedagógicos de aula se adopta el principio de la educación constructivista en el cual el niño y la niña son protagonistas de su aprendizaje.

**Filosofía:** Contemplan la filosofía Reggio Emilia, en la que se parte de los derechos de los niños como protagonistas de los procesos de enseñanza y aprendizaje, se conciben como personas con capacidades, potenciales y derechos. Según (Malaguzzi, 1920) se afirma que: "La escuela, debe ser diferente para educar a los niños de diversas maneras. La ecuación es

simple: si los niños tienen verdaderos derechos, entonces deben tener las oportunidades para desarrollar sus inteligencias y poder estar listos para el éxito".

**Figura 4. Esquema pedagógico de los preescolares Cajasan.**



**Recursos didácticos:** El preescolar cuenta con una ludoteca ubicada en la zona interna hacia la dirección norte, es un espacio pequeño que cuenta con una reducida biblioteca de enciclopedias de primera infancia y pocos cuentos de literatura infantil, también tiene un salón de Informática en dirección sur entre el pasillo principal de la entrada , allí se encuentran 20 computadores sin conexión a Internet y sin software para la educación infantil; se identifica una biblioteca ubicada en el salón de transición 2, esta surtida con cuentos algo deteriorados y poco atractivos para los niños; la institución cuenta con

### **8.2.3 componente académico**

Datos y formación de la docente Directora de grupo:

**Nombre:** María Alexandra

**Apellidos:** Cabeza Hernández

**Edad:** 27 años

**Fecha de Nacimiento:** 16 de Junio de 1990

**Grado académico:** Normalista Superior / Estudiante de Licenciatura en Educación de la UNAB

**Experiencia laboral:** 8 años en la institución Educativa Cajasan

#### **Descripción del aula / Mapa**

El espacio de aprendizaje denominado como salón de clase, está comprendido en unas medidas de 4 metros de ancho por 5 metros de profundidad aproximadamente, se encuentra ubicado al lado derecho final del patio del preescolar, cuenta con dos puertas de acceso, una comunica el salón con el interior de la institución y otra que comunica la calle o zona publica con el mismo. La ventilación está dispuesta por dos ventiladores y rejillas de aluminio ubicadas en la zona superior de las ventanas, dichas ventanas están selladas, son de vidrio transparente pero sin posibilidad de abrirse. A pesar de esto se siente un clima agradable en el salón, esto en razón de la altura entre el piso y el techo del salón (4 metros), que permite la circulación del aire y climatización óptima.

También hacen parte del espacio: un tablero acrílico ubicado al nivel de los niños y niñas, junto con tres paneles de espejo (espejo de seguridad para niños), un armario o estante altos para ubicar material justo detrás del escritorio; al lado derecho del mismo se encuentra otro estante de menor altura en el que se ubican los cuadernos de los niños, dos estanterías

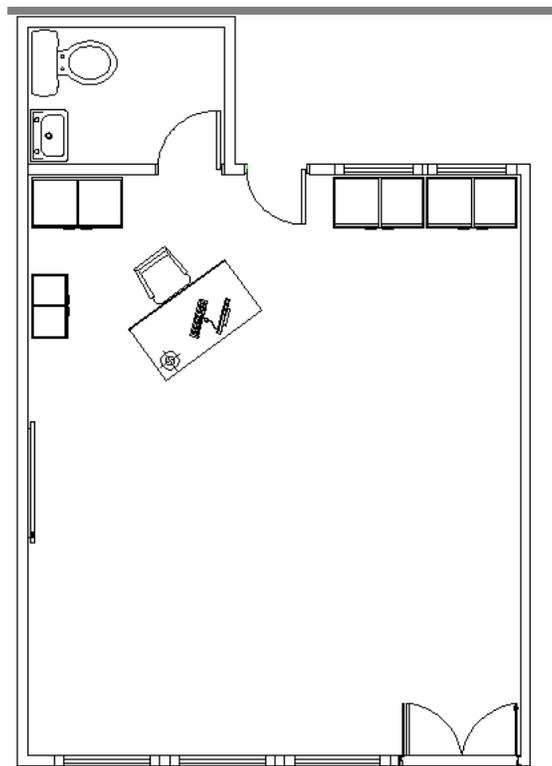
más, ubicadas en la esquina occidental, allí se ubican juegos lúdicos, pinturas, pinceles, brochas, rodillos y otros materiales en general que usan tanto los niños como la docente.

Cuenta con mobiliario dinámico, en relación a las sillas y mesas (mesas triangulares individuales con posibilidad de reacomodación). Está ambientado con imágenes alusivas los proyectos pedagógicos cursados. También se observan la serie de números del 0 al 10 con el nombre de cada uno de los mismos y escritos en letra legible negra. Se puede observar que la decoración del espacio no es mucha y la mayoría son imágenes de trazos o dibujos que realizan los niños y niñas, los cuales relatan los procesos de aprendizaje y le hacen de estos mismos los protagonistas del salón de clases. Igualmente existe una tabla expuesta junto al tablero, la cual contiene los acuerdos de clase escritos en letra legible.

El espacio es reducido sin embargo se hace el intento de modificar la disposición de las mesas donde los niños y niñas realizan sus actividades permitiendo la construcción de circunferencias, grupos de tres, filas y trabajo individual.

El salón cuenta con materiales didácticos tales como: fichas de arma todos, bloques lógicos, fichas de seriación y rompecabezas.

A continuación se relaciona un mapa diseñado personalmente desde de la percepción del salón de clases con vista superior.

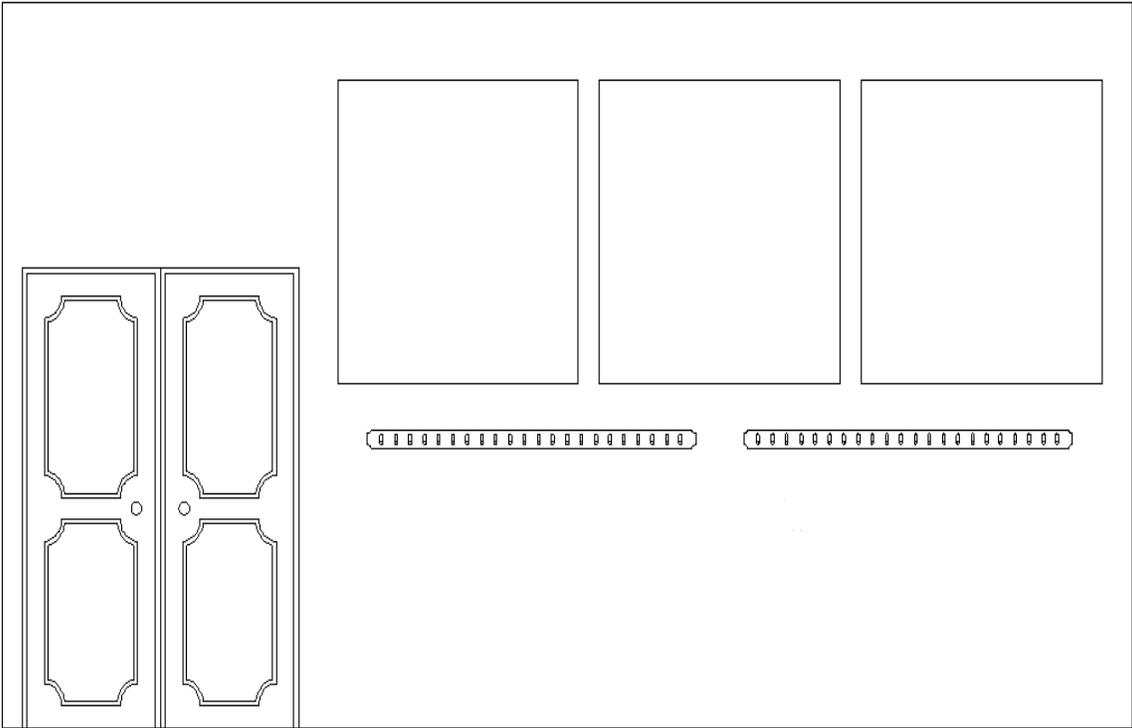


Las siguientes imágenes corresponden a las vistas del salón de clases por caras: Norte, oriente, sur y occidente:

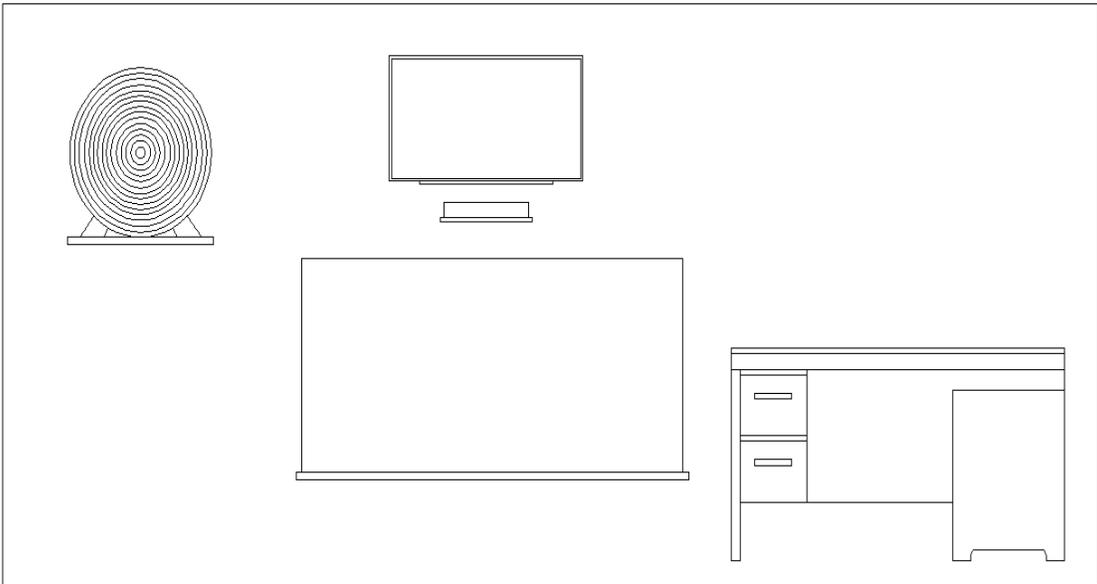
- Vista Norte



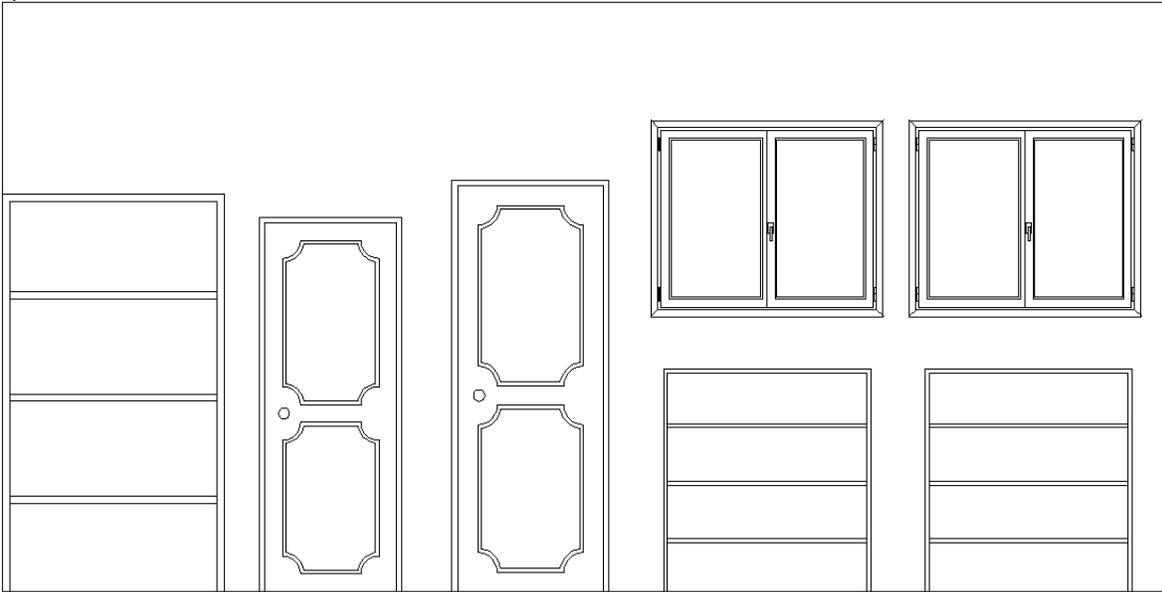
- Vista oriental



- vista sur



- vista occidental



1.1.1 Grupos, número de niños y niñas: Existen los grados desde párvulos hasta transición, en relación al grado jardín cuentan con dos grupos: Jardín 1: (32 niños/as) y Jardín 2: (16 niñas y 16 niños)

1.1.2 Edades: 3 años 10 meses – 4 años 3 meses

1.1.3 Horario de actividades:

7:00 – 8:00 a.m. - ingreso al preescolar

8:00 – 8:30 a.m. – bienvenida, oración, ambientación y lectura activa

8:30 – 9:30 a.m. – desarrollo de actividades del P.P.A

9:30 – 10:00 a.m. – Refrigerio de la mañana

10:00 – 10:30 a.m. – turno de visita al parque del preescolar

10:30 – 11:30 a.m. - desarrollo de actividades del P.P.A

11:30 – 12:00 a.m. – actividades de juegos de roles o dirigidos

12:00 – 1:00 p.m. – almuerzo

1:00 – 1:30 p.m. – cepillado de dientes

1:30 – 2:30 p.m. – siesta

2:30 – 3: 20 p.m. – refuerzo lúdico

3: 20 – 3:45 p.m. – refrigerio de la tarde

3:45 – 4:30 – salida del preescolar

El horario varia el miércoles por clase de educación física y expresión corporal (9:00– 9:30 a.m.) y viernes por clase de Ingles (10:00 – 11:45 a.m.)

## **Anexo 2.**

### **8.3 DIAGNOSTICO GRUPAL**

#### **8.3.1 Descripción por dimensiones**

El grupo de Jardín 2 está conformado por 16 niñas y 16 niños, quienes oscilan en las edades de 4 años, 3 de ellos usan gafas recetadas: Sofía Camila Acuña (astigmatismo e hipermetropía), Alejandro Cepeda (astigmatismo) y Tomas Alejandro Ortiz (hipermetropía). Sus composiciones familiares se caracterizan por ser: nucleares, monoparentales y extendidas; a la fecha no se registran cambios de separaciones o alteraciones familiares. Sus condiciones de vivienda son óptimas, cuentan con los servicios públicos básicos, acceso a computadores, internet, celulares y otros medios tecnológicos. El 95% de los padres de familia laboran, el otro 5% estudian. A la fecha dos niños se encuentran en terapias interdisciplinarias: Maximiliano Lizcano y Juan Andrés Sánchez, quienes asisten a terapias de lenguaje por factores en el desarrollo que indican dificultades

en el componente fonológico, más específicamente la pronunciación de consonantes fricativas y en relación al componente gramatical presentan alteraciones al organizar una oración para expresarse.

Igualmente se cuenta con 8 niños y niñas del programa FONIÑEZ, Estrategia de Atención Integral a la Niñez, quienes presentan un cuadro social de vulnerabilidad y a quienes es importante acompañar en los todos los sistemas de desarrollo: microsistema, mesosistema, macrosistema (Bronfenbrenner, 1987) con el fin de asegurar el desarrollo integral de esta población en particular.

### **8.3.1.1 Dimensión corporal**

#### Descriptor de desempeño:

- Camina siguiendo marcha rápida o lenta.
- Subir escaleras sin apoyo alternado ambos pies
- Eleva una rodilla y a continuación la otra.
- Realiza rasgado, arrugado libre
- Sigue ejercicios de punzado con espacios amplios
- Usa las tijeras para cortar papel
- Dibuja líneas y hace dibujos con contornos
- Salta con dos pies simultáneamente
- Encaja figuras
- Ensarta materiales
- Realiza movimientos rítmicos con palmas y pies
- Enrosca y desenrosca una botella
- Utiliza pulgar e índice para separar objetos pequeños
- Realiza dibujos de la figura humana con la aparición del tronco e integra rasgos faciales con las orejas. Reconoce las partes de su cuerpo

#### **Grafomotricidad y coordinación dinámica manual:**

El grupo de jardín 2, viene de un proceso pedagógico enmarcado bajo el anterior P.PA : “Líneas”, con el cual de abordaron aspectos esenciales a nivel de las habilidades grafomotores relacionadas con los procesos de pre escritura y reconocimiento de los aspectos esenciales de la misma; según (Mussen, 1963), “los procesos de maduración

grafomotriz se relacionan con el desarrollo del cerebro y el sistema nervioso y requieren ser estimulados de manera pertinente teniendo en cuenta los periodos críticos y ventanas emergentes en los procesos de aprendizaje”; es así como gracias a esta intervención, a la fecha los niños cuentan con mayor claridad al momento de graficar y reconocer los trazos necesarios para reproducir de manera escrita palabras.

El grupo varía entre: La Etapa del Garabato con Nombre que según: (Lowenfeld y Brittain, 1980) “le da un sentido y razón a los dibujos y representaciones gráficas de los niños, estos les asignan un nombre y se pasa del placer por el movimiento al pensamiento imaginativo, existiendo una intención previa a la acción”; otros integrantes del grupo ya se encuentran en la Etapa Pre esquemática en la que según: (Lowenfeld y Brittain, 1980) : “las representaciones del niño, respecto a las cosas o personas, son realizadas con mayor detalle y se asemejan más a la realidad, aunque se omiten ciertas partes”; Las características del dibujo anteriormente mencionadas, se evidencian en los trazos de quienes representan la figura humana con “monigotes” y quienes estructuran imágenes más detalladas e incluso de perfil, o en los paisajes que una vez observados plasman a través de sus dibujos, algunos más nutridos de detalles y otros no.

De igual manera se identifica que cuentan con un buen dominio de Independencias segmentarias (Estrada, 2006) indica que: “La quinta etapa de maduración corresponde a la segmentación del índice, pulgar, medio y Posición pinza” lo cual indica que los niños dominan la inhibición y poseen un control tónico postural y grafomotor. Este principio relacionado al nivel de desarrollo de los niños, se evidencia en la capacidad de enroscar y desenroscar una botella con tapa, en el uso del pulgar en índice para al separar objetos pequeños, al ensartar y encajar objetos o materiales, y otros ejercicios en los que se identifica un buen desempeño, ejemplo de ellos: el uso instrumentos grafomotores artificiales ( borrador, tijeras, lápices, pinceles) con los cuales e tuvo el desempeño esperado en presión tridigital de índice-pulgar- medio y la presión digital.

## **Esquema Corporal:**

En relación al dominio del esquema corporal y la postura corporal se identifica en los niños y niñas un buen dominio manual, podal y e indicios de dominancia de lateralidad. Se identifican alteraciones relacionadas con la lateralidad grafomotora como: La escritura especular, también conocida como escritura en espejo, la cual hace referencia a un tipo de escritura caracterizado porque la persona que escribe, plasma fragmentos en orden invertido (Ruiz, 2017) . Sin embargo esta es una alteración natural que emerge en algunos niños (en especial a los Zurdos) durante el proceso de escritura.

Se identifica que gran parte de los niños y niñas se encuentran en la Etapa del Cuerpo Percibido, según (Boulch, 2013): “En esta etapa predominan los aspectos perceptivos sobre los motores. Hay una mayor diferenciación entre su cuerpo y el entorno, se produce un progreso en la lateralidad y equilibrio. El niño también se encuentra preparado para tener una imagen externa del esquema corporal, pero le cuesta trabajo representarla mentalmente; es entonces el cuerpo la referencia sobre la que el niño organiza y se relaciona con el entorno”. Hecho que se identifica en la acción física donde los elementos del esquema corporal de los niños y las niñas (control-tónico postural – Equilibrio – Coordinación Psicomotriz – Lateralidad) juegan un papel fundamental: correr, sortear obstáculos, saltar con las dos piernas o seguir indicaciones de movimiento a partir de la lateralidad. En esto se desempeñan con un mejor dominio aunque se chocan con los obstáculos (organización espacial). En cuanto a la representación del esquema corporal, se identifican detalles como: accesorios, longitud de cabello acorde a su identidad, pestañas, tronco, brazos, piernas, aparece la imagen de cuello, dedos incluso dientes. Los cuales denotan el manejo de las nociones de su cuerpo y el cuerpo de sus semejantes.

### **8.3.1.2 Dimensión comunicativa**

#### **Descriptores de desempeño:**

- Se identifica por el nombre
- Se expresa oralmente con fluidez y claridad
- Realiza preguntas
- Utiliza el “yo” incipiente
- Describe laminas, cuentos, objetos o imágenes
- Reconoce el nombre el sonido y la escritura de cada una de las vocales

#### **Desarrollo del lenguaje oral:**

En relación al componente del desarrollo comunicativo, existen dos factores incidentes, la comunicación oral y la escrita; en la primera el grupo tiene un dominio adecuado a la edad, claramente aún se evidencian algunas dificultades en el aspecto fonológico, este en relación al proceso sustitutorio en la pronunciación de consonantes fricativas, ejemplo de ellas: ( flor - fol, fresa - fesa, frío - fío ); relacionado con los otros dos procesos fonológicos ( reducción y simplificación de la estructura silábica - procesos de asimilación ) se evidencia un mayor dominio del competencias y habilidades, las cuales usan a diario para expresarse en cualquier contexto. De igual manera se evidencia un mayor dominio en la pronunciación de la “R” fuerte, en palabras como: perro, rota, rápido, carrera.

Se evidencia que los niños con menor dominio en las competencias comunicativas también poseen un círculo social más estrecho (tomas Alejandro Ortiz, Daniel Lozano y Samuel Rondón) tal como (Laguado, 1997) lo menciona: “el lenguaje como proceso cognitivo básico, influye en el desarrollo de otros procesos evolutivos, intelectuales, afectivos y sociales”, de esta manera el lenguaje impacta al nivel social e incide estrechamente con la vinculación entre pares. Sin embargo la mayoría de estos niños no presentan alteraciones en ningún componente, solo la interacción comunicativa es menor.

Relacionado al componente gramatical y el vocabulario, los niños usan lenguaje apto para sus edades y así mismo vinculan nuevas palabras a su léxico a medida que estas surgen según el contexto o las actividades que se desarrollan en casa o en preescolar (Vigotsky ,1934) son asertivos y tienen la capacidad de regularse al momento de desear comunicar algo, respetan la palabra de sus compañeros aunque existen espacios donde a razón de la emoción suelen querer manifestarse de primeros y desear que su palabra prevalezca sobre la de los demás. Se evidencia la presencia de lenguaje egocéntrico que según: (Vigotsky, 1934): “La función del lenguaje egocéntrico es semejante a la función del lenguaje interior: no es el simple acompañamiento de la actividad del niño, sino que ayuda en la orientación mental y en la comprensión consciente, ayuda a superar las dificultades; se trata del lenguaje para sí estrechamente ligado, con beneficio para el niño, a su pensamiento. El lenguaje egocéntrico se convierte en un fenómeno más frecuente y mucho más desplegado cuando ante el niño surgen dificultades que exigen el enfoque consciente y la reflexión”. Dicho esto se percibe que existe una estrecha relación entre los procesos de pensamiento y este lenguaje, el cual se expresa al momento de realizar ejercicios de pensamiento lógico, al evocar o recordar historias incluso en la resolución de conflictos, en los cuales reflexiona sobre su actuar.

También se identifican en el grupo algunos errores de Sobregeneralización los cuales según (Marta Giménez, 2008): “Implican la extensión de una regla gramatical más allá de lo permitido por la lengua. Consisten en la aplicación de dicha regla a palabras que son una excepción a la misma”, ejemplo de ello: “yo sepo”, “yo le diji”, “yo traji” o “yo si sabo” usados durante el desarrollo de las actividades de caracterización y en contextos de interacción social externa, estos “errores” son indicios que el niño ya conoce las reglas gramaticales. Por tanto, son signos positivos de un buen desarrollo lingüístico.

En el componente Pragmático y las habilidades para narrar, acorde con la tendencia constructivista (Vigotsky, 1934) habla sobre la ley de doble formación de las funciones

psicológicas superiores en la cual la función reguladora del lenguaje como forma de pensamiento surge en un contexto interpersonal ( conversación con los demás) y luego se traslada a un plano intrapersonal ( lenguaje egocéntrico- lenguaje interiorizado); es así como la capacidad de ellos niños de pensar verbalmente, planificar acciones futuras y evaluar los hechos pasados contribuyen al dominio del lenguaje y al uso del mismo en el contexto social y oral para darse a entender y transformar de alguna manera su medio en función de sus intereses y necesidades, esto se evidencia en diálogos de persuasión para conseguir un juguete o incluirse en un juego de roles a través de intercambios de comunicación basados en los intereses compartidos con sus interlocutores, en espacios de juego, de clase incluso en el comedor.

En cuanto al segundo factor de la comunicación, es decir lo escrito, el proceso aún continúa adaptándose, esto quiere decir que el manejo del renglón y el tamaño de la letra en relación al mismo aún se deben moderar, las grafías son legibles pero el tamaño y disposición espacial de las mismas aun es desproporcionado. Se presentan algunas alteraciones de lateralidad, las cuales son acordes al proceso de maduración de este mismo componente en el que aún se encuentran

### **8.3.1.3 Dimensión socio-afectiva**

#### **Descriptor de desempeño:**

- Adquiere hábitos de autocuidado: Lavado de manos y limpieza de dientes y corporal
- Respetar normas
- Respetar su turno y el de los demás compañeros.
- Se reconoce como niño o niña
- Identifica las emociones básicas: Alegría, tristeza, enojo, sorpresa

#### **Desarrollo de la personalidad:**

Partiendo de la Teoría del desarrollo Psicosocial (Erikson, 1902) se identifica que los niños se encuentran entre la Etapa de Iniciativa Vs Culpa<sup>1</sup> y la Etapa de Laboriosidad Vs Inferioridad<sup>2</sup>, esta última según el rango cronológico, atiende a niños de 6 a 7 años, pero analizando el comportamiento de los niños en acciones como: Búsqueda de compañeros para conformar equipos de trabajo, en los que demuestran sus habilidades, conocimientos e intereses para ser elegidos por los mimos o hacerse ver como un candidato potencial que agrade al grupo al que quiere pertenecer. También demuestran un interés por tener un excelente desempeño en tareas que emprenden por sí mismos, ejemplo: durante el moldeado con plastilina al recrear objetos o animales, posterior a esto lo exponen para ser valorados por sus habilidades.

También se identificó que el grupo se divide en pequeños sub- grupos, liderados por los niños que se identifican con mayor personalidad basada en la aprobación de los demás incluso en el mejor dominio de habilidades o Competencias, esta inferencia se basa en el carácter y esquema psicológico de estos niños que según (Santos, 2009) : “Es aquello que nos diferencia de nuestros semejantes y que es el resultado del aprendizaje social, el cual está relacionado con los hábitos de cada individuo y la forma en la que reacciona frente a las experiencias” y que acompañado de la teoría del Estadio del Personalismo (Wallon, 1976): “El niño va tomando conciencia de la personalidad en la construcción del yo y es por ello que siente la necesidad afectiva de cariño, apoyo y reconocimiento de los demás ( 3 – 4 años) .Se busca la aceptación” se infiere que este proceso de socialización corresponde a un proceso normal en el desarrollo de la personalidad y de los esquemas de relación sociales.

### **Adquisición de normas y valores:**

---

<sup>1</sup> El niño empieza a desarrollarse muy rápido, tanto física como intelectualmente. Crece su interés por relacionarse con otros niños, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades. Los niños sienten curiosidad y es positivo motivarles para desarrollarse creativamente.

<sup>2</sup> Se muestra un interés genuino por el funcionamiento de las cosas e intentan llevar a cabo muchas actividades por sí mismos, con su propio esfuerzo y poniendo en uso sus conocimientos y habilidades. Por esa razón es tan importante la estimulación positiva que pueda ofrecerle la escuela, en casa o por el grupo de iguales. Éste último comienza a adquirir una relevancia trascendental para ellos.

Los niños y niñas comprenden la función de las normas como aquel postulado o que no es posible negociar y que usualmente atiende a razones de seguridad y cuidado, también reconocen los acuerdos como el resultado del dialogo y puesta en común de posibilidades de flexibilizar ciertos aspectos de la actividad determinada como por ejemplo: el tiempo de estar en el parque, la posibilidad de comer solo un aparte de la porción de comida o incluso las sanciones que cumplirá quien incumpla las normas. Como se mencionaba anteriormente el carácter y el periodo crítico de su desarrollo en esta etapa, hacen que algunos niños se quieran rebelar ante las normas manifestando rabietas o llanto al tener que asumir las sanciones que se acordaron como consecuencia de incumplir bien sea una norma o un acuerdo.

Los niños reconocen Señas de Lengua Colombiana <sup>3</sup> como: Sentarse, Juiciosos, Guardar, Comer, Saltar, Correr, Suave, Bailar entre otras, que sirven como estrategia reguladora en campos abiertos y cerrados donde no se hace necesario el grito y se favorece la lectura del lenguaje corporal en la adquisición de normas y Valores. Manejan la anticipación como otro recurso que los ubica temporal y espacialmente en esquemas de acción según los contextos ejemplo de ello: antes de salir al parque siempre se sientan y socializan las normas, antes de realizar una salida pedagógica se dialoga sobre el fin y el objetivo de la misma con los niños y niñas.

También manejan la figura de: Mediadores de Paz (UNESCO, 2001), quien señala: “La cultura de paz está vinculada a la prevención de los conflictos y a su solución por medio no violentos. Es una cultura fundada en la tolerancia, la convivencia y la solidaridad, garantizan la libertad de opinión y que se orienta esencialmente a prevenir los conflictos en sus raíces... La cultura de paz trata de resolver los problemas a través del diálogo, la negociación y la mediación” este principio es reconocido por los niños y niñas y contribuye

---

<sup>3</sup> reconocida oficialmente en el año 1996, mediante la Ley 324. El artículo 2 reza así: "El Estado colombiano reconoce la lengua de señas como propia de la comunidad sorda del país". Esta lengua se caracteriza por ser visual y corporal, es decir la comunicación se establece con el cuerpo en un espacio determinado. (Cuervo)

al dialogo como primera medida de atención ante un conflicto, hecho que permite la resolución de riñas o discusiones banales a través de la comunicación.

### **Afectividad:**

Los niños han creado un vínculo afectivo bastante significativo con la docente, quien ha creado la costumbre de recibir la jornada con un abrazo fraternal como saludo; otro aspecto como el uso de lenguaje en positivo, les genera empatía e intensidad de agrado ante una figura de apego (García, 2011) quien menciona: “ El maestro debe implicarse emocionalmente con sus alumnos de una forma especial, debido a las características y necesidades de estas edades”, de esta manera la docente les menciona constantemente que confía en ellos, que lo pueden lograr, que son inteligentes y desde su lenguaje corporal tanto niños como docentes denotan empatía y sincronía emocional a través de abrazos, contacto visual durante el dialogo, espacios de escucha y comunicación.

Este referente actitudinal se refleja en el actuar de los niños y niñas quienes tienen como principio el buen trato, el reconocimiento de su espacio como territorio de paz y primera norma de cualquier contexto: el cuidado de su propio cuerpo, de esta manera se prevén situaciones de riesgo desde la autonomía y el autocuidado, incluso se logra el manejo de la autoimagen al reconocerse como un ser espacial, importante que merece cuidado y atención.

### **Manejo de Emociones:**

Se identifica que los niños en cuanto al componente social y emocional se han alcanzado logros bastante significativos, el grupo es bastante autónomo, son fieles a la confianza que deposita la figura de autoridad en ellos, reconocen las normas y acuerdos en el contexto

educativo, se regulan y median en los pequeños conflictos que se presentan durante las actividades o juegos, son defensores del buen trato y las normas; estas últimas se les recuerdan de manera periódica con el fin de mantenerlas presentes en su pensamiento.

### **Autorregulación y Autonomía:**

Son niños y niñas con buenos modales y comportamiento en la mesa, comen sus alimentos y así mismo llevan los recipientes al lugar que corresponde, este ejercicio favorece no solo la autonomía si no a su vez apartar la monotonía que puede significar el tiempo de espera mientras lo compañeros terminan de comer sus alimentos. Otro ejercicio que favorece que el grupo sea autónomo ha sido el permitirles asumir riesgos bajo el reconocimiento de las consecuencias, estos pequeños riesgos los hacen sentir libres, pero a su vez les invitan a regularse; ejemplo de ellos: el ir corriendo o caminando al comedor con el conocimiento de hacerlo con precaución y mirar por donde van para no golpearse o chocar con alguien, otro ejemplo el poder jugar en el parque usando piedras y ramas puntudas con la precaución de no herir ni lastimar a algún compañero. Estos son detalles que favorecen la convivencia y hacen del grupo niños con resiliencia.

También existe una característica particular que he empezado a identificar en estos últimos meses, la cual difiere del patrón de comportamiento recurrente que en años anteriores les caracterizaba, el desarrollo social de los niños y niñas de jardín 2 ha cambiado, a la fecha es posible identificar como se sectorizan y sub divide el grupo durante los espacios de juego o actividades en general, los niños solo se quieren juntar con los niños y así mismo las niñas solo quieren estar con las niñas. Esto ha permitido que aspectos de comportamiento sociales salgan a relucir y surjan pequeñas discrepancias a nivel competitivo y de roles de género en el salón; las niñas no permiten que los niños usen elementos de juego de la cocina o de muñecos o bebes de juguete porque argumentan que son solo para niñas, mientras que los niños se apartan de las niñas y no las dejan jugar en sus actividades como correr, atraparse

o carreras, porque de igual manera les dicen que esos son juegos de niños. Por esta razón son pocos los niños que se atreven a alzar muñecos o jugar a la cocinita y pocas las niñas que se atreven a jugar a los coches o competencias.

Esta conducta también ha generado que al momento de ubicarse libremente en el salón de clase se evidencie la separación entre niños y niñas y a razón que los niños conciben el juego brusco como característica de sus personalidades, suelen distraerse más en las actividades porque buscan jugar de esta manera en todos los espacios.

#### **8.3.1.4 Dimensión cognitiva**

##### Descriptor de desempeño:

- Reconoce los colores
- Clasifica atendiendo a: Color –Tamaño - Forma
- Realiza juegos de roles
- Realiza juego simbólico
- Recuerda una historia
- Arma rompecabezas de tres o más fichas
- Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.

A partir de la observación y las actividades desarrolladas durante las primeras semanas de intervención con el grupo de Jardín 2 se identifica que los niños se encuentran en la Etapa de Desarrollo Cognitivo Pre Operacional Según: (Piaget, 1937) “Etapa de transición hacia el pensamiento lógico o la etapa operacional. En la etapa pre operacional el niño ya no está únicamente centrado en acciones, sino más bien en intuiciones, ya que puede evocar experiencias pasadas y acomodarlas en su aprendizaje para anticiparse a la acción con su pensamiento el niño usa lo que se denomina como “pre conceptos”. Esto se identifica durante el desarrollo de las actividades cuando el uso de las nociones juegan un papel fundamental al para la construcción de pensamiento lógico en la medida que reconstruyen

sus experiencias previas y las anclan a las experiencias inmediatas. (Juego simbólico, juego de roles y nociones generales).

Se evidencian en el grupo aspectos inmaduros del desarrollo cognitivo tales como: Centración, Irreversibilidad, Egocentrismo, Animismo. El primero de estos se identificó en ejercicios como: reubicación de 10 botones de un envase grande a uno pequeño, cuya observación infirió que el contenido ahora era menor en cantidad, fue necesario sacar los botones nuevamente e invitarlos a que los contaran. El segundo aspecto se identificó en procesos de secuencia de números de manera inversa, el dominio es significativamente mejor, pero no ausente, requieren más tiempo para analizar y reestructurar sus esquemas mentales. El siguiente aspecto correspondiente al egocentrismo fue evidente en un ejercicio de percepción donde la mitad del salón fue ubicada en la zona oriental y la otra en la zona occidental y se les invito a ver un numero 6, que según la perspectiva iba a variar, todos mencionaban el nombre del número que correspondía al que visualizaban desde sus perspectivas, pero no tenían en cuenta la variable de la ubicación. Finalmente el animismo se evidencio durante el juego libre, durante el cual atribuían características o sentimientos humanos o vivos a objetos inanimados como muñecas o figuras de acción.

### **Procesos Cognitivos:**

-Pensamiento y Memoria: el grupo cuenta con el dominio de procesos fundamentales de memoria los cuales son según (Lara, 2011): Proceso de adquisición<sup>4</sup>, proceso de almacenamiento<sup>5</sup> y Proceso de recuperación<sup>6</sup>; procesos evidenciados durante el desarrollo de actividades de solución de adivinanzas, desarrollo de actividades de correspondencia o concéntrese. El desempeño se acompañaba de las estructuras de memoria sensorial,

---

<sup>4</sup> recepción de la información a través de los sentidos, estímulos sensoriales y percepción, esta última organiza los estímulos y permite diferenciar la cualidad de los objetos.

<sup>5</sup> La información es retenida temporalmente a corto o largo plazo

<sup>6</sup> Se extrae o recupera la información almacenada (consiente o no) a través de la evocación ( abstracta) o el reconocimiento (identificación de la información y percepción)

memoria a corto plazo y memoria a largo plazo, las cuales juegan un papel fundamental en la evocación y construcción del conocimiento a partir de las experiencias.

-Atención: En relación a este dispositivo básico de aprendizaje el grupo tiene un rango de 18 minutos de atención concentrada y enfocada totalmente, rango que se encuentra acorde a los estándares según la edad (Caraballo, 2016), sin embargo esta esta directamente relacionada con el tipo de estímulo y condiciones previas del contexto. Esto fue posible identificar en ejercicios desarrollados como: memoria de una historia o secuencia narrada, escucha durante la socialización de las actividades y la concentración durante los ejercicios de dibujo libre, juego libre y coloreado. De esta manera se infiere que el grupo cuenta con atención focalizada, sostenida, alterna y dividida a partir de la discriminación de los estímulos que realizaron.

-Razonamiento: El razonamiento se define según (Lara, 2011) como: “capacidad de la persona que le permite solucionar problemas, extraer conclusiones y aprender de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas; puede ser voluntario y consiente”, en función de este concepto se infiere que el grupo cuenta con un nivel de razonamiento lógico básico, que les permite la abstracción del pensamiento, aunque en este aspecto se identifican dificultades a nivel de abstracción de los valores cuantitativos de números superiores a 40, cuyas secuencias aún se encuentran en proceso de dominio, esto en relación al pensamiento lógico matemático de asociación número cantidad.

En cuanto a el Pensamiento Inductivo <sup>7</sup> y Pensamiento Deductivo <sup>8</sup> fundamentales también en los procesos de razonamiento, se presentan en los niños pero de manera muy empírica, atendiendo a la condición investigativa innatista, pero el razonamiento transductivo si es

---

<sup>7</sup> Se realiza desde el análisis de situaciones o casos concretos para establecer una conclusión de carácter general.

<sup>8</sup> Razonamiento que se lleva a cabo tomando en consideración un principio general, una conclusión, sobre el que se analizan los casos o situaciones particulares.

evidente y recurrente y se evidencia en momentos como: “como el numero 23 termina en tres entonces si ubico tres elementos estos son los que corresponden al número”, “como no dormimos entonces saldremos temprano a casa”.

-Creatividad: Esta es difícil de cuantificar, pero se reconoce que aumenta el nivel cuando se une al pensamiento lógico y generan ideas que llevan a la innovación incluso en ejercicios de resolución de conflictos que los invitan a concebir nuevas vías de solución, en lo cual los niños del grupo son bastante ingeniosos y recursivos, esto se evidencio en ejercicios de imaginación de nuevos finales para las historias o creación de espacios a través del dibujo o la representación de objetos moldeando plastilina.

#### **8.3.1.5 Dimensión estética**

##### **Descriptor de desempeño:**

- Dibuja libremente
- Valora su trabajo y el de los demás
- desarrolla la imaginación y el gusto estético
- Valora la belleza en objetos u obras de arte.

-Percepción: De acuerdo a la teoría, se trata de un concepto relacionado a los sentidos y al conocimiento, ya que la percepción es una sensación que el ser humano experimenta a nivel interior y que descubre a partir de un estímulo externo. Como se trata de una noción de amplio alcance que puede surgir por muchas razones y tener diversas particularidades, es habitual clasificar a la percepción en función del origen, las características y el contexto en el cual se produzca. (Ramos, 2017)

**Percepción Visual:** El grupo cuenta con un nivel de sensibilidad y percepción visual adecuado para la edad, son capaces de discriminar estímulos visuales de tipo figura fondo, al colorear imágenes contenidas y cruzadas entre sí o al identificar objetos y detalles pequeños en un paisaje y atribuirles un color específico por su relevancia e identificación; también en el desarrollo de ejercicios de semejanza diferencia o diferencia de imágenes usando material concreto, donde identifican de manera correcta los criterios de análisis establecidos.

La orientación espacial está muy bien desarrollada se ubican muy bien en el espacio gráfico desde la perspectiva visual, sin embargo la lateralidad aún se encuentra en proceso de maduración y perspectiva, pues de identifica que requieren de un tiempo significativo para pensarlo y no siempre la respuesta es asertiva. En ejercicios de integración parte todo tienen un desempeño adecuado para la edad, esto se identifica al armar rompecabezas de incluso 12 fichas.

**Percepción Auditiva:** El grupo cuenta con un desempeño adecuado para la edad desde las relaciones onomatopéyicas, memoria auditiva y relación auditiva de palabras iniciales y finales; los sonidos intermedios les puesta trabajo identificarlo y discriminarlos de manera escrita pero no oral. No se identifican anomalías en la percepción de la intensidad de los estímulos ni hiperestesia (por exceso) – Hipoestesia (por defecto), el umbral de dolor es el habitual de los niños y niñas lo cual permite inferir que no se presentan anestias por la ausencia absoluta de percepción de la intensidad estimular. Anomalías en la percepción de la cualidad

#### **8.3.1.6 Casos especiales**

Existen casos particulares del desarrollo que a la fecha se han comentado con los padres de familia, para que realicen un apoyo extra a sus hijos en casa con el fin de posibilitar y potencializar las habilidades de desarrollo en relación a las destrezas necesarias para el nivel de jardín, estos niños son: Maximiliano Bautista, Samuel Rondón, Joseph Almeyda y Javier Osma, quienes presentan dificultades en el reconocimiento, escritura de las familias

de números vistas y las combinaciones fonéticas. Con estos niños se está realizando un acompañamiento específico durante el desarrollo de las actividades y en casa cuentan con refuerzos extras apoyados por sus padres de familia.

En cuanto a la dimensión Comunicativa tres niños se encuentran en terapia ocupacional con el fin de contribuir en el proceso lingüístico: Maximiliano Lizcano, Isabel Cristina Tijaro y Juan Andrés Sánchez Pava.

Uno de los niños presenta un cuadro de aprendizaje Kinestésico significativamente superior y evidente al del grupo, con él es importante valorar el movimiento durante el aprendizaje y permitirle hacerlo mientras cumpla y se encuentre dentro de las normas y acuerdos del espacio donde se encuentre.

A la fecha no se referencian otros casos particulares que puedan incidir en el proceso de enseñanza y aprendizaje del grupo de niños y niñas del grado Jardín 2.

### **Anexo 3. Formato de consentimiento informado**

Cordial saludo,

El propósito del presente documento es brindar información acerca del proyecto titulado:

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN LÚDICO-PEDAGÓGICA DE AMBIENTES  
EDUCATIVOS, BASADA EN EL ARTE, PARA EL FOMENTO DEL DESARROLLO  
INTEGRAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DEL PREESCOLAR  
COLONITAS - CAJASAN DE BUCARAMANGA (COLOMBIA)

Y a su vez solicitar aprobación para que su hijo/a \_\_\_\_\_ participe en la implementación del mismo. El estudio estará bajo la orientación de la estudiante practicante \_\_\_\_\_ de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB.

Las fotografías tomadas de su hijo(a) durante la realización de actividades escolares grupales o individuales puedan ser publicadas en informes o presentaciones del proyecto.

La realización de las actividades contará con total confidencialidad, sólo serán de conocimiento y manejo de la persona responsable del proyecto y utilizados como insumo para contribuir a un mejor desarrollo social y cognitivo de su hijo(a).

Me comprometo a:

Acompañar a mi hijo (a) en el proceso, apoyándolo en los compromisos escolares que requiera

Participar en el proyecto no genera riesgos, costos, ni efectos no deseados para usted ni para los niños y niñas. Si está de acuerdo con lo informado, por favor firmar y aportar los datos solicitados.

Nombre completo:

Teléfono de contacto:

Firma:

## Anexo 4. Diario de campo

<b>DIARIO DE PEDAGÓGICO</b> <b>María Alexandra Cabeza Hernández</b>	
<p><b>Fecha:</b> 19 ,20, 21 y 22 de Septiembre</p> <p><b>Lugar:</b> Salón de clase y parque del preescolar</p> <p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b></p> <p><b>Actividad 1:</b> Se permitió a los niños plasmar sobre una lámina de caucho dibujos de imágenes aleatorias las cuales posteriormente se convirtieron en sellos que a partir de la observación del colectivo de artistas Raubdruckerin comprendieron su uso.</p> <p><b>Actividad 2:</b> La actividad consistió en presentar a los niños las obras de la artista Georgia O'keefe, y a partir de estas disfrutar de un espacio de exploración, composición y creación con flores naturales secas y frescas. Posterior a esto se realizó lectura de algunas composiciones identificando la ubicación espacial de las imágenes que la conformaban (arriba, abajo, al lado, en el centro)</p> <p><b>Actividad 3:</b> La actividad consistió en presentar a los niños el artista Colombiano Fernando botero y jugar con el cuerpo a representar las posturas corporales identificadas en las esculturas, seguido a esto los niños crearon sus propias obras haciendo lectura de las posiciones del cuerpo y la cantidad de elementos que componían su obra.</p> <p><b>Actividad 4:</b> La actividad se relacionó con la presentación de la artista Colombiana Ana Mercedes Hoyos y sus composiciones artísticas basadas en las frutas y palenqueras de la región caribe, a partir de estas se invitó a los niños a crear sus propias composiciones y posterior a esto a crear situaciones de adicción con dichos elementos al tiempo que hacían uso de los signos de suma e igual (+, =)</p>	<p><b>Registro de la información:</b></p> <p><u>Actividad #1</u></p> <p>Se dio inicio a la actividad con la tan esperada y aclamada intervención del cachirulo negro, quien en esta oportunidad llevó un sello en caucho y un segmento de tela, a partir de estos objetos surgieron dudas e hipótesis de los niños sobre el uso de los mismos (puede ser para pintar, puede ser para hacer un lindo moño, puede ser para jugar). Así que se les presentaron tres videos de intervenciones del colectivo Alemán Raubdruckerin, a medida que el video transcurría era posible escuchar sus expresiones de asombro al descubrir como la pintura e imagen quedaban grabadas sobre las camisetas que usan estos artistas del grabado.</p> <p>Fue así como se dio paso al siguiente momento donde se mencionaron los acuerdos para participar en la actividad, se ubicaron los delantales y se entregaron los materiales, que los niños tenían muy claro como los usarían por el estímulo visual del video. Lo característico de los sellos era que representaban sus grañas que un día antes habíamos aprovechado para adelantar, hecho que les emocionó y motivo a querer intervenir lo más pronto posible para descubrir los resultados. Fue entonces como se les facilito pintura acrílica para que compartieran en grupo mientras elegían los colores que conformarían sus obras.</p> <p>Era posible escuchar expresiones como: -woww! Mira lo que me salió! – súper!! – profe mira! Mira! Mi pintura! , estaban muy felices y sorprendidos, a medida que terminaban con un sello querían pasar a otro y el reto estaba en lograr crear un dialogo asertivo con el dueño del sello en cuestión y generar un trato para intercambiarlo, el resultado fue positivo, los niños lograban pactar acciones de compartir y esperar el turno para conseguir lo que deseaban. Finalmente se comentó que quien ya sintiera que había terminado podría llevar su obra para exponerla sobre el tablero del salón, se ubicaron frente a las mismas y compararon colores, tamaños y diferencias de figuras en dialogo con sus compañeros, luego se les indico retirarse el delantal y se les invito a dar un aplauso por su excelente desempeño</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div>

## DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO

### Actividad #1

- Expresa libremente sus pensamientos y emociones a través de dibujos.
- Domina con precisión sellos para realizar ejercicios de grabado.
- Respeta el espacio y el turno de sus compañeros durante el ejercicio

### Actividad #2

- identifica nociones espaciales como dentro, fuera, arriba, abajo y a un lado dentro del espacio gráfico.
- manipula elementos de la naturaleza para crear composiciones artísticas inspiradas en un referente artístico.

### Actividad #3

- Domina sus independencias segmentarias para imitar una postura.
- Expresa con su cuerpo la lectura corporal que hace de una escultura.
- identifica algunos números naturales

### Actividad #4

- Determina la cantidad de objetos que conforman una colección al establecer acciones de adición.

- Representa de manera gráfica su percepción de la realidad haciendo uso de materiales variados.

## VALORACIÓN OBJETIVA:

*Autor: Vea Vecchi*

*La estética como activadora del aprendizaje*

Vea cita a Kant un estudiado filosofo que argumenta: “la estética es un área fronteriza en que la razón e imaginación no coinciden excepto en una tensión”. Esto se refiere al pensamiento como un umbral móvil que va y viene entre lo nuevo y lo creado, dicha danza de creación acontece a diario en nuestros ambientes educativos, pero suele verse coartada por la imposición de la realidad y la subestimación de las percepciones de los niños.

Es entonces donde la estética cobra protagonismo pos su capacidad de promover la sensibilidad y “conectar cosas muy alejadas entre sí” (vecchi, 2013), es allí donde surge lo nuevo o lo inexplorado, lo que parece no relacionarse pero si se detiene a observar es posible



### Actividad #2

Iniciamos la actividad compartiendo en el salón de clase y disfrutando de la intervención del Cachirulo Negro, quien en esta oportunidad les llevo una flor y un pincel, se les cuestionó sobre las posibilidades de uso de estos objetos, ellos mencionaban: -para pintar, para adornar tu cabello profe- para sembrar...entre otros, el hecho fue que a partir de estas inferencias pasamos a la presentación de la artista Georgia O'Keefe, cuyas obras atienden la característica de ser flores y plantas naturales pintadas en oleos sobre lienzos, los niños las observaron leyeron sus colores y figuras y posterior a esto se les indicó que el cachirulo había llevado la magia al parque del preescolar y que era necesario que todos nos dirigiéramos hacia allí; con anterioridad había dispuesto unas mesas grandes y los materiales que necesitaran para la actividad, solo les guarde la mejor parte de la sorpresa para el momento en el que ya se encontraran ubicados, entonces les lleve de donde tenía escondido un cuadro con flores naturales, al verlas se emocionaron querían tocarlas, olerlas sentir las y explorarlas razón por la cual se les permitió un espacio para que pudieran hacer esto de manera libre y espontánea, también se les facilitaron lupas para que las exploraran con más detalle, tal como las obras de la artista.

Después de esto les permití jugar en el parque y fui llamando grupos de 5 o 6 niños para que crearan sus composiciones usando las flores que más les gustaran, surgieron obras hermosas y aprovechamos para identificar nociones espaciales, figuras geométricas, colores, tamaños, semejanzas, diferencias y el conteo de los elementos que conformaban sus colecciones. A continuación pasaban a la zona de pintura donde expresaban a través del pincel y el vinilo su percepción de las flores, algunos usaban las flores como sellos. Finalmente ubicamos las obras en un espacio del parque para que fuera posible que todos las contemplaran y dialogaran sobre sus experiencias durante la creación.



identificar la conexión y activar el aprendizaje.

Este aprendizaje no lo se evidencia en los cuaderno, sino que es expresado desde los lenguajes poéticos de los niños (100 lenguajes), los cuales se activan en talleres donde el ambiente aprendizaje es pensado para que se obtenga el aprendizaje, pero sin que los niños necesariamente tengan que enfrentarse de frente con este, si no que por el contrario lo descubran, lo sientan y lo constituyan de manera autónoma.

### REFLEXIÓN PEDAGÓGICA DE LA SEMANA:

Las actividades propuestas para esta semana fueron todo un reto a mi estado físico, en ocasiones planeamos ideas maravillosas en el papel pero que al llevar a la realidad toman un nuevo sentido, sin embargo me ayudaron a ratificar que siempre valen la pena!, que ver como los niños disfrutan y de manera simultánea aprenden es siempre el compromiso de nuestra labor educativa.

También logre identificar momentos claves en las actividades como el hecho de haber usado las flores como sellos, esto sucedió un día después de haber jugado con los sellos grabados con sus trazos, pero de manera inmediata se apropiaron del ejercicio y lo llevaron a la práctica al pintar las flores para ver el resultado, esto evidencia lo rápido que vinculan un aprendizaje y lo contextualizan en espacios donde lo puedan implementar.

También la habilidad que se ha desarrollado para crear vínculos y asociaciones conceptuales entre lo que poco a poco aprenden y observan, hecho que se evidencio cuando respondieron en coro: para hacer esculturas! , y asociar el uso de la arcilla en dicha actividad.

Finalmente es pertinente mencionar como la creación de ambientes que estimulen otros sentidos les permite despertar otras habilidades que son iguales o mejores que las que desarrollan con los estímulos habituales. Hecho que sucedió cuando lograron pasar a signos gráficos lo que habían sentido con sus manos y sin tener más información que esta.



### Actividad # 3

La actividad de este día se basaba en el descubrimiento de un artista Colombiano, famoso por sus esculturas y pinturas, para esto el cachirulo las imágenes de las obras del artista con las cuales jugamos a imitar las posturas corporales manteniendo el equilibrio sobre las sillas del salón y una bolsa llena de arcilla, al verla todos se preguntaban que era, así que empezaron a surgir sus hipótesis a partir de la exploración del contenido, uno a uno fueron tocándolo, oliéndolo, sintiéndolo de manera que comentaban: - es arena-es plastilina- es masa- es chicle- es playa aplastada – es piedra. De esta manera fuimos anotando todas su hipótesis en el tablero y luego se les pregunto que para que podríamos utilizar ese material que habían sugerido podría ser, a lo cual respondieron: - para hacer figuras – para hacer pan- para amasar- para jugar. Así que usando todas sus ideas fuimos descartando a través de preguntas, si fuera arena, podrían amasarla? –si! Y si fuera arena podrían comerla? –no!, entonces creen que es para hacer pan? – no! ...y así sucesivamente fuimos preguntando para que llagaran a la conclusión que se trataba de arena y que todo sentían cierta razón en su percepción, solo que sus usos variaban, de manera que les conté que se llamaba arcilla y les pregunte para que suponían que se podría usar, a lo que respondieron en coro: para hacer esculturas!

Así que los invite a ir al parque para crear sus obras, también llevamos las imágenes de las esculturas del artista y poco a poco fueron recreando figuras, que pasan de ser planas a tener volumen al contemplar lo posibilidad de hacerlas gordas. Sus esculturas variaban entre figurativas y no figurativas, estas últimas representaban muy bien la esencia de los movimientos que caracterizaban la postura de las esculturas. Finalizamos ubicándolas al sol mientras contábamos las partes que conformaban las obras (dos brazos, una cabeza, dos pies...)

### Referencias Bibliográficas

vecchi, V. (2013). La estética como activadora del aprendizaje. En V. Vecchi, *Arte y creatividad en Reggio Emilia* (págs. 62-63). Madrid: Morata.

**No hay ninguna fuente en el documento actual.**



### Actividad # 4

La actividad conto con pocos participantes (15), pues a razón del día sin carro la asistencia al preescolar no fue masiva, sin embargo ellos solicitaron jugar con el Cachirulo Negro, así que realizamos la tan esperada intervención y en esa oportunidad la magia trajo una bolsa oscura con un contenido misterioso, los niños se cuestionaban que podría haber en su interior así que jugamos a vendarles los ojos y permitir que la percepción háptica les brindara la información necesaria para crear una imagen mental del contenido. A medida que sentían, lanzaban sus hipótesis e inferencias: - hay una piña!- hay un a banana- hay plastilina- hay una piña fria...cada uno sintió e imagino su contenido, después de esto les facilite un ahoja y un lápiz para que representaran de manera gráfica el objeto mental que habían creado desde la percepción háptica.

Los resultados fueron hermosos, variados y únicos, desde piñas con ojos manos y pies, hasta figuras minimalistas que reflejaban a la perfección lo que habían sentido. Lograron pasar a signos gráficos lo que habían sentido. Ahora si era momento de ver el contenido misterioso, al sacarlo se asombraron, reían y constataban sus ideas con la fruta que realmente era: pitaya

Así que después de este ejercicio les presenté la sobras de la artista Ana Mercedes Hoyos, logaron leer y asociar que sus obras se trataban de frutas como la que les había traído el cachirulo, así que les mostré una bolsa llena de aun más frutas, bananos, naranja, guayaba, limones, pitaya, manzana y sandía, les pregunte si querían saber que haríamos con ellas y respondieron emocionados que si! entonces nos dirigimos al parque del preescolar, allí jugamos a crear composiciones como las de la artista usando ollas para ubicarlas, después de esto pasamos a los ejercicios de adicción, siendo la docente la modeladora de un primer ejercicio e invitando luego a los niños a crear sus propias propuestas de sumas, el ejercicio con material concreto facilitaba la abstracción mental y permitía evidenciar los procesos de suma de elementos dando finalmente un símbolo numérico al resultado, se presentó una particularidad con uno de los niños quien a pesar de ver los elementos se mantenía en que la suma de 5+1 era igual a 5, intente de muchas maneras, contando juntos, que tocara uno a uno los elementos, levantado uno a uno los elementos, agrupando los elementos, pero él se mantenía en que la suma era igual a 5, fue entonces cuando se me ocurrió que los tomara uno a uno sobre sus brazos a medida que yo los ubicaba sobre estos,

	<p>el iría contándolos, de esta manera salió de este estado cognitivo y lo supero, es cierto que este niño se caracteriza por su inteligencia kinestésica, lo más obvio que debía hacer para que el comprendiera el proceso de adición era involucrar el movimiento de sus músculos en el mismo.</p> <p>Finalizamos el ejercicio seccionando las frutas para aprovechar y sumarlas de esta manera también y por supuesto para degustarlas.</p>    
--	--

## Anexo 5. Planeación

**Fecha:** 7 de Septiembre del 2017

**Nivel:** Jardín

**Dimensiones:** cognitiva

**Fundamento Conceptual:** El pensamiento lógico matemático implica procesos de pensamiento y percepción que posibilitan el desarrollo de procesos de pensamiento asertivos, tal es el caso de las secuencias graficas comprendidas como: conjunto ordenado de elementos, donde cada uno ocupa una posición en la que se puede distinguir el primero, el segundo, el tercero...toda secuencia tiene una propiedad o ley de formación de sus elementos, también llamado patrón. Esta estrategia contribuye a vincular el placer del goce estético del arte y el razonamiento lógico desde la percepción visual. De igual manera como plantea: (Glazner, 2014): “Entre más elementos tiene el juguete, más se empobrece el juego de la niña y el niño”, es posible analizar esta proposición desde la perspectiva no solo de los juguetes, si no de los materiales que les brindamos a los niños, estos no deben ser siempre figurativos o intentar representar una realidad que en si procede de nuestra percepción y se le impone a los niños, en la medida que las herramientas sean más sencillas pero estéticas, posibilitarán la creatividad e imaginación de los niños.

TEMA	COMPETENCIA	DESCRIPTOR DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Pintura/secuencia de imágenes	Lógico-Matemática	<p>-identifica patrones de acuerdo a un criterio.</p> <p>-Realiza secuencias graficas a partir de un patrón determinado.</p>	<p>INICIO: se invita a los niños a ubicarse sentados sobre el tapete del salón, allí se entona la canción: “da 3 palmas” para favorecer la atención y concentración de los niños y se presenta el artista: Mark Rothko (Viviana Burbridge, 2008) y las imágenes digitales de sus obras cubiertas por el “cachirulo negro”</p> <p>DESARROLLO: a continuación la docente socializa el uso de los materiales de la actividad e invita a los niños a trasladarse al patio del preescolar y ubicarse en equipos de 6 integrantes, allí los niños desarrollaran las secuencias graficas basados en la percepción y observación de las obras contenidas en un patrón base. Se acompaña el proceso acompañando a los equipos y se permite la conformación de secuencia grafica hasta dos o tres veces, siendo siempre un niño diferente el protagonista.</p> <p>CULMINACIÓN: se indica a los niños que la actividad está próxima a terminar, se invita a los niños a organizar el material dentro de la bolsa donde se les fue entregado y se realiza un aplauso del pañolín como reconocimiento a su buen desempeño.</p>	<p>- 6 sets de seriación ( tarjeta con el patrón de 4 obras – tarjetas con las 4 obras )</p> <p>-imágenes digitales de las obras del artista</p>	30 minutos

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

M.E.N. (2016). Derechos Basicos de Aprendizaje . En MINEDUCACION, DBA (págs. 8-9).  
Bogota : MINEDUCACION.

Glazner, G. M. (2014). Ministerio de Educación Nacional . Obtenido de Colombia Aprende :  
[http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion\\_inicial/2016/Juego\\_EducacionInicial.pdf](http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Temas%20estrategicos/Educacion_inicial/2016/Juego_EducacionInicial.pdf)

Viviana Burbridge. (2008). MARK ROTHKO. Revista de Artes No. 9.

## Anexo 6. Evidencias fotográficas de la socialización de la cartilla

