



**CREACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE
(O.V.A), PARA EL DOCENTE DE PRIMERA INFANCIA QUE LE PERMITA
EL DESARROLLO DE TALLERES DE ARTES PLASTICAS PARA POTENCIALIZAR
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DEL HOGAR INFANTIL RAFAEL GARCÍA
HERREROS.**

**PROYECTO DE GRADO
BOGOTÁ D.C., COLOMBIA
2014.**

**LUZ ANGELA HERNANDEZ RICO.
JEIMY ANDREA GAMBOA FIGEROA.**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN ARTÍSTICA**



**CREACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE
(O.V.A), PARA EL DOCENTE DE PRIMERA INFANCIA QUE LE PERMITA
EL DESARROLLO DE TALLERES DE ARTES PLASTICAS PARA POTENCIALIZAR
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DEL HOGAR INFANTIL RAFAEL GARCÍA
HERREROS.**

**PROYECTO DE GRADO
BOGOTÁ D.C., COLOMBIA**

2014.

**LUZ ANGELA HERNANDEZ RICO.
JEIMY ANDREA GAMBOA FIGEROA.**

**DIRECTOR (A) DE LA INVESTIGACION:
ANDREA KARINA GARCÍA.**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

Nota de aceptación.

Firma del presidente del jurado.

Firma del jurado.

Firma del jurado.

Ciudad y fecha: _____

AGRADECIMIENTOS GENERALES.

A todas las personas que dieron sus impulsos a la realización de este proyecto,

Muchas gracias por su sabiduría y guía en el proceso;

Lic. Karina eres una bacana, Directora del proyecto Investigativo,

Lic. Ruth Kattia por sus enseñanzas y apoyo,

Lic. Iván Moreno, sin usted la ética estaría incompleta y la tesis también

Lic. Diego Guayara,

Daniel Cortés Diseñador Gráfico.

Sin su colaboración no hubiese sido posible...

A quienes participaron en la etapa de la investigación:

Lic. Mayerly Rey Instructora

Nancy Mireya Cueca Coordinadora del Hogar Infantil

Grupo de niños de transición 1, Profesoras encuestadas

Hogar Infantil Rafael García Herreros

Gracias por su colaboración en este proceso de la investigación...

Facultad de Educación UNIMINUTO

Programa de Licenciatura Básica con Énfasis en Educación Artística

Luis Eduardo Motta, Director del Programa

Por el apoyo a la realización de esta monografía.

Amablemente:

Andrea Gamboa y Ángela Hernández

AGRADECIMIENTOS PERSONALES.

A Dios,

Por darme sabiduría en la realización de cada meta de mi vida.

A mi hija hermosa Janis Tatis,

Por regalarme los tiempos de estar juntas para la realización de esta meta, por ser mi impulso y ser el amor de mi vida.

Mi Abue,

Por ser mi madre, porque me has heredado tu fuerza y tu entrega, porque desde el cielo me estas cuidando, Nunca podré olvidarte, te amo.

Mi mamita Lidia,

Por ser una gran pedagoga, mi ejemplo a seguir y nuestros sueños a realizar, Te amo mamita.

Mi papito Luis,

Por tu amor, tu alegría y esa sonrisa que me contagia, te amo papito.

Juancho, Mancho y Chucho,

Por estar en cada momento especial en mi vida hermanitos los amo un montón!. Y recuerden como dice Juan: ¡Vamos pa rriba!.

Alexillo,

Por ayudarme con la nena en todos los momentos, que Dios te bendiga te aprecio mucho.

Tía Clara,

Gracias por tus enseñanzas y tu apoyo en las metas de mi vida, te amo mucho tia, Dios te

Bendiga!.

Tito,

Por todo muchas gracias, por tus ideas, tu infinita paciencia, tu entrega, tus conocimientos y tu inagotable apoyo, te quiero mucho.

Mi Lau y mi Tatan,

Me han enseñado el valor de la familia, gracias por ser amigos, cómplices y hermanos, los amo mucho.

Van Van,

Se te agradece todo a ti y a mis papis, a la familia entera, gracias de verdad por toda su entrega, por los cafés para quitarme el sueño y hacer esto realidad, los quiero un montón, por ser impulsores a que sea cada vez mejor... ¡Que Dios los Bendiga y los proteja hoy y siempre!.

Dina,

Mi hermosa gata, por acompañarme las noches de desvelo en la elaboración del proyecto.

Mi Juan Kixx,

Por ser mi mejor amigo guiarme en mis proyectos y creer en mí te quiero un resto.

Mi Andre y mi Dayis,

Por ser casi mamás para mí las quiero un montón, sin ustedes esto no hubiese sido posible gracias totales.

A todos los amigos, compañeros y maestros de UNIMINUTO, que estuvieron en todo el proceso de mi crecimiento profesional, por las enseñanzas y los buenos momentos que me quedaron como grandes recuerdos, por mi beca y todos los apoyos recibidos.

Con todo mi amor.

Angelita

El agradecimiento es poco para las personas que estuvieron ahí para mí,
Le agradezco a Dios y el alma de mi madre porque son mi motivación para culminar esta etapa

tan importante de mi vida. Madre te amo.

A mi papá por su dedicación y apoyo, por soportar mi malgenio y estrés con los temas
universitarios, mi vida entera para ti.

A mi Angelito, mi niña que sería de nuestra tesis in las risas y las torpezas con las que la
ejecutamos, mil gracias.

A Dayanna, Ruca sin usted esto sería todo un desorden, gracias por los tintos y los cigarrillos.

A Fabian Castillo por soportar mis chocheras y acompañarme en mis trasnochadas.

A mis compadres de filosofía por estar ahí para sacarme una sonrisa en medio de tanto caos. El
vino con ustedes sabe mejor.

A todos mis conocidos y familiares mil gracias por estar ahí, física y espiritualmente.

Mil gracias a los que no estuvieron, gracias por no estorbar.

Con respeto

Andrea.

DEDICATORIA.

Principalmente dedicamos este proyecto investigativo a Dios, por darnos la sabiduría y paciencia en la realización de este.

Dedicamos a la memoria de la mamá de Andrea, que desde el cielo nos guía con toda su sabiduría y buenos deseos, a nuestros padres, puesto que nos brindaron el amor, la paciencia, apoyo y fortaleza en realización y culminación de este proyecto investigativo.

A Tatis y a Pappo, te lo dedicamos por ser nuestros hermosos bebés y fieles compañeros, por estar trasnochando o roncando en la realización de este proyecto.

También lo dedicamos a nuestra directora de proyecto, por guiarnos con su conocimiento, para la elaboración de esta monografía así como que esta investigación se hiciese realidad.

TABLA DE CONTENIDO

R.A.E

INTRODUCCIÓN.....	Pág.
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	1
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
2. OBJETIVOS.....	2
2.1. GENERAL.....	2
2.2. ESPECÍFICOS.....	3
3. JUSTIFICACIÓN.....	4
4. MARCO CONTEXTUAL.....	6
4.1. MACRO CONTEXTO.....	7
4.1.1. HISTORIA DE LA CORPORACIÓN MINUTO DE DIOS.....	7
4.1.2. HISTORIA DE LOS HOGARES INFANTILES.....	10
4.2. MICRO CONTEXTO.....	11
4.2.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO SOCIAL, CULTURAL Y ECONÓMICO DE LA INSTITUCION.....	12
4.2.2. COMPONENTE LEGAL QUE SUSTENTA: EL PEI, SIE (SISTEMA INTEGRAL DE EVALUACIÓN), ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA Y FINANCIERA, Y ESTATUTO DOCENTE.....	13
4.2.3. CONOCIMIENTO DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL PEI.....	14
4.2.4. MOMENTOS PEDAGÓGICOS.....	15
4.2.5. COMPONENTE CONCEPTUAL (HORIZONTE INSTITUCIONAL).....	15
4.2.6. PROYECTOS INTERNOS (HOGAR INFANTIL RAFAEL GARCÍA	

HERREROS).....	18
5. MARCO REFERENCIAL.....	18
5.1 ANTECEDENTES.....	19
6. MARCO TEORICO	
6.1. EDUCACIÓN.....	23
6.1.1 TIPOS DE EDUCACION.....	23
6.2. EDUCACIÓN ARTÍSTICA.....	28
6.3. PRIMERA INFANCIA.....	31
6.3.1 CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO COGNOSITIVO DESDE EL ENFONQUE PIAGETANO.....	32
6.4. MOTRICIDAD.....	34
6.4.1 MOTRICIDAD FINA.....	35
6.4.1.1 OBJETIVO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDUCACION INICIAL.....	36
6.5. ARTES PLÁSTICAS.....	38
6.6. TÉCNICAS GRAFO-PLASTICAS.....	40
6.6.1 TIPOS DE TECNICAS GRAFOPLASTICAS.....	40
6.7 EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA.....	42
6.8 (O.V.A.) OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE.....	43
8. MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
8.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	46
8.2 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	47
8.3 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....	48
8.4. LINEA DE INVESTIGACIÓN.....	50
8.5. POBLACION.....	51
8.6 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN (ENCUESTAS).....	52
8.7 TABULACION DE DATOS.....	56

8.8 INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	58
9. CREACION DEL OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE.....	59
9.1. INTRODUCCION.....	59
9.2. DIAGNÓSTICO INICIAL.....	60
9.3. METODOLOGÍA DESDE LA PRAXEOLOGIA	
ESTRUCTURA DE TALLERES	62
9.5. DISEÑO GRAFICO DEL OVA.....	76
10. CONCLUSIONES.....	86
11. RECOMENDACIÓN.....	86
12. PROPECTIVA.....	87
13. BIBLIOGRAFIA – REFERENCIAS.....	88

TABLA DE GRAFICAS

	Pág.
1. GRAFICA 1: ENTIDADES PERTENECIENTES A LA OBRA MINUTO DE DIOS.....	8
2. GRAFICA 2: UNIDAD DE PLANEAMIENTO ZONAL. LOCALIDAD DE ENGATIVÁ	9
3. GRAFICA 3: ESTADÍSTICA 1.....	56
4. GRAFICA 4: ESTADÍSTICA 2.....	56
5. GRAFICA 5: ESTADÍSTICA 3.....	57
6. GRAFICA 6: ESTADÍSTICA 4.....	57
7. GRAFICA 7: ESTADÍSTICA 5.....	58
8. GRAFICA 8: PLANTILLA BASE O.V.A	76
9. GRAFICA 9: MODULO O.V.A.....	77
10. GRAFICA 10: MODULO O.V.A	79
11. GRAFICA 11: MODULO O.V.A	80
12. GRAFICA 12: MODULO O.V.A	82
13. GRAFICA 13: PORTADA DEL O.VA	83
14. GRAFICA 14: INTERIOR DE O.V.A	84
15. GRAFICA 15: PARTE POSTERIOR O.V.A	85

R.A.E

RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO	
Titulo	CREACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (O.V.A), PARA EL DOCENTE DE PRIMERA INFANCIA QUE LE PERMITA EL DESARROLLO DE TALLERES DE ARTES PLASTICAS PARA POTENCIALIZAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DEL HOGAR INFANTIL RAFAEL GARCÍA HERREROS
Autora	Jeimy Andrea Gamboa Figueroa Luz Ángela Hernández Rico
Edición	Corporación Universitaria Minuto de Dios
Fecha	Mayo 2014
Palabras claves	Educación, Educación Artística, Primera Infancia (4 – 5 años), Motricidad, Motricidad Fina, Arte Plástico (Técnicas Grafoplásticas), Metodología, Educación y Tecnología y Objeto Virtual de Aprendizaje O.V.A.
Descripción	Monografía para optar al título de Licenciadas en Educación básica con énfasis en educación Artística.
Contenido	La presente monografía contiene el desarrollo de un proceso contextual, teórico y metodológico para la creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje a beneficio de los docentes de primera infancia, con el fin de mejorar los procesos metodológicos dentro de las didácticas para implementar la educación artística en la educación inicial
Metodología	El presente proyecto atiende epistemológicamente al modelo investigativo de Sabino Carlos (2000), se empleará el tipo de investigación mixta el cual tendrá un corte descriptiva y exploratorio se clasifica dentro la investigación cualitativa a nivel educativo de contraste didáctico y metodológico en ambientes de aprendizaje. Acogiendo las líneas de investigación planteadas por la Corporación Universitaria Minuto de Dios, se ha optado por la línea de ambientes de aprendizaje, aplicando a partir de esta un trabajo didáctico para el desarrollo de nuevas didácticas metodológicas de aprendizaje desde el arte plástico, la primera infancia, la motricidad y el uso de las nuevas tecnologías. Finalmente cada capítulo atiende al modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto para la realización estructural y la propuesta metodológica.
Conclusiones	La creación del O.V.A se culmina con éxito en su diseño metodológico y gráfico, atendió a todas las necesidades planteadas en el presente proyecto, siendo funcional y accesible para la población beneficiada, en este caso el Hogar Infantil Rafael García Herreros.

INTRODUCCIÓN.

El presente proyecto nace en el campo de la práctica profesional otorgado en la Corporación Universitaria Minuto de Dios para la facultad de Educación dentro del Hogar Infantil Rafael García Herreros, donde en la experiencia como practicantes se logró evidenciar una falencia en la estrategia metodológica empleada por la docente de primera infancia para potencializar la motricidad fina en los niños e incluir la educación artística en sus primeros años de vida.

Los recursos metodológicos y didácticos que se emplean para el desarrollo de las facultades motoras con fines lecto-escriturales en la primera infancia tienen relevancia con el desarrollo cognitivo, social y cultural del adulto. Las facultades artísticas desarrolladas en la primera infancia dentro del campo educativo están ligadas al desarrollo motor del mismo por medio de las técnicas grafoplásticas que se emplean en la educación inicial.

Se realiza una observación y un análisis de las necesidades educativas de la actualidad encontrando que dentro de la primera infancia los recursos tecnológicos como las TIC's son escasas, las creaciones tecnológicas para educación son centradas a la básica, media y superior. La contextualización inicial del presente proyecto nos lleva a la recolección de datos por medio de una encuesta que dentro de su contenido nos sustenta la necesidad de incluir a la primera infancia en las nuevas tecnologías.

La idea de realizar un recurso a la vanguardia de las necesidades y el desarrollo social al cual el niño se enfrentara en su adolescencia y adultez nos invitó a crear desde las nuevas tecnologías un Objeto Virtual de Aprendizaje (O.V.A) para los docentes de primera infancia con el fin de entregar un material didáctico que aporte a su estrategia metodológica y le permita

incluir a la primera infancia en el fenómeno de las Tic's; aunque el presente proyecto busca en su prioridad entregar un recurso didáctico para el maestro, su uso en el aula le permitirá al niño incluirse en un proceso virtual y novedoso de aprendizaje, en un trabajo conjunto con su maestro.

La creación de un objeto virtual de aprendizaje para la primera infancia, se desarrolla en el presente documento en un orden que data desde la contextualización, la revisión teórica, la estrategia metodológica y la creación del O.V.A. en este orden de ideas logramos entrelazar la educación, las estrategias metodológicas con las nuevas tecnologías para la primera infancia.

La presente es una investigación cualitativa realizada desde las políticas y los referentes éticos de la Corporación Universitaria Minuto de Dios y su Facultad de Educación, se realiza este proyecto desde la línea de investigación general hacia la transformación educativa y los ambientes de aprendizaje, respectivamente. Las estrategias metodológicas serán empleadas y desarrolladas desde la praxeología. Lo anterior haciendo una referencia y cohesión de los temas sobre educación, los aportes a la misma y la inclusión de las tecnologías a un ambiente de aprendizaje en este caso específico para la primera infancia.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Los espacios donde se generan las prácticas profesionales para la facultad de educación en el programa de la Licenciatura básica con énfasis en Educación Artística, son lugares con diversidad de población y género, algunos competen en la educación básica y media y otros en la educación inicial, la población utilizada para la presente investigación se encuentra en el Hogar Infantil Rafael García Herreros. Una población que oscila entre los primeros meses de vida hasta los 6 años llamada primera infancia.

La educación inicial tiene como objetivo principal iniciar el proceso cognitivo, social y cultural del niño en el campo de la educación; la primera experiencia que tiene el infante a nivel educativo se vivencia entre lo académico durante sus primeros años de vida y se referencia como educación inicial. La importancia que tiene esta para el desarrollo de la personalidad es relevante, sus contenidos académicos inician con etapas exploratorias y de reconocimiento personal y colectivo.

Dentro de la práctica docente en el campo de la educación inicial se evidencian ausencias relevantes de proyectos que logren entregar una propuesta tecnología que sirva como apoyo indispensable en los procesos metodológicos de aprendizaje de la educación inicial. La iniciativa gubernamental se limita a la entrega de pilares que guíen la creación de un objeto virtual de aprendizaje (O.V.A) pero la producción como tal únicamente se evidencia desde la educación básica donde se considera sería más útil el recurso tecnológico, obviando la importancia que tiene el proceso formador en la primera infancia para la niñez adolescencia y adultez.

La observación y cuestionamiento de las mejoras al sistema metodológico utilizado por los docentes nos traen a la necesidad de incluir dentro de estas prácticas educativas un Objeto Virtual de Aprendizaje (O.V.A) con el fin de complementar ese proceso inicial educativo tan relevante y constituyente dentro del desarrollo de las capacidades motrices y cognitivas que capacitaran al niño en su formación académica y social, con las innovaciones tecnológicas de la actualidad. Es de manera importante resaltar la ayuda metodológica que será el O.VA, frente a la unión de conceptos desde la educación artística como herramienta para potencializar la motricidad fina en la primera infancia.

La inclusión de la tecnología en la primera infancia se ve desde la necesidad de incluirles en la realidad y el avance que ha tenido la educación con estas herramientas, resaltando la importancia de las mismas y comprendiendo que las necesidades educativas de los infantes son igual de importantes a las de los adolescentes y adultos incluidos en el sistema de educación.

Por lo tanto el presente proyecto investigativo y de aporte a la educación plantea la realización de O.V.A para los docentes de primera infancia que les permita fortalecer su estrategia y metodología didáctica para el desarrollo de la motricidad fina y la inclusión de la educación artística en estas primeras etapas de desarrollo del niño.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA.

De acuerdo con lo anterior y en aras de entregar una solución efectiva y duradera a las falencias presentadas en la práctica metodológica de las docentes del Hogar Infantil Rafael García Herreros; nace la pregunta guía para la presente investigación:

¿Cómo crear un (O.V.A.) Objeto Virtual de Aprendizaje, para el docente de primera infancia que le permita el desarrollo de talleres de artes plásticas para potencializar la motricidad fina en los niños del Hogar Infantil Rafael García Herreros?

2. OBJETIVOS

2.1. GENERAL:

Crear un Objeto Virtual de Aprendizaje (O.V.A.), para el docente de primera infancia que le permita el desarrollo de talleres de artes plásticas para potencializar la motricidad fina en los niños del Hogar Infantil Rafael García Herreros.

2.2. ESPECÍFICOS:

- Generar una contextualización para identificar las metodologías empleadas por las docentes de primera infancia en el campo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 con el fin de realizar un diagnóstico inicial dentro del Hogar Infantil Rafael García Herreros
- Reconocer teóricamente las nociones: Educación Artística, Primera Infancia (4 – 5 años), Motricidad Fina, Arte Plástico (Técnicas Grafoplásticas), Metodología, Educación / Tecnología y O.V.A.

- Diseñar una estrategia metodológica desde la teoría para la creación del O.V.A, aplicándola en la creación estructural de talleres de artes plásticas en el campo de la motricidad fina para la primera infancia
- Crear la estructura física del O.V.A desde el diseño gráfico hasta la programación del mismo.

3. JUSTIFICACIÓN.

La experiencia docente nos permite y exige, no solamente la ejecución de una carrera profesional o la función de un rapsoda y/o maestro en el aula, también nos licencia para ser un constructor de estrategias pertinentes en pro de un cambio metodológico con consecuencias positivas en el estudiante, el alumnado y la sociedad en general. La didáctica, siendo esta el punto de referencia entre el maestro y el concepto, está implícita en todo momento, por lo tanto se hace necesario que el recurso utilizado para enseñar se vea inmerso en un plano novedoso y significativo.

El presente proyecto plantea la creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (O.V.A) con el fin de entregar al docente de primera infancia un recurso interactivo y tecnológico que le permita desarrollar la motricidad fina en sus alumnos por medio del arte plástico y las técnicas grafo plásticas. Este O.V.A le permitirá al docente crear una atmosfera de conocimiento

novedosa para la primera infancia, resolvería problemas de motricidad relacionados con la falta de atención y la incapacidad para ejecutar tareas específicas, desarrollaría la creatividad artística y aportaría un conocimiento adicional frente al buen uso de las nuevas tecnologías. La intervención del arte y la tecnología en los procesos metodológicos de la educación marcan un cambio positivo en el aprendizaje integral del alumno y en la metodología didáctica educativa de docente, ya que por medio de estas herramientas se estaría dando un buen uso de la tecnología en la educación, el O.V.A se incluiría dentro los recursos base de la formación docente como una estrategia a aprender para la praxis con primera infancia y lograríamos que el arte en la escuela tenga una versión sofisticada y de fácil acceso para la educación inicial gracias a la tecnología

El objeto virtual de aprendizaje tiene como función principal simplificar los procesos metodológicos del docente, esta herramienta le permitirá clasificar y evaluar de manera sencilla los procesos cognitivos de los niños. Aunque el O.V.A es una herramienta netamente de uso docente, su diseño interactivo también funciona como una estrategia visual de motivación e interés para el niño, la variedad de colores y figuras en movimiento que este tiene, motiva el ingenio del alumno brindándole una visión distinta a la explicación magistral y física que el docente aplica dentro de la metodología tradicional. La labor docente exige el interés de su alumno por lo tanto incurrir en la monotonía de las clases prediseñadas no tienen una misma efectividad que las interactivas y novedosas. El uso de las nuevas tecnologías le entrega a la educación esa novedad de la interactividad que no solamente ayuda con la comprensión conceptual o técnica de un área en específico si no que desarrolla su capacidad intelectual frente a la tecnología que hoy por hoy monopoliza el mundo con sus creaciones.

La educación, el arte y la primera infancia, tiene una relación directa en la construcción de identidad y el moldeamiento físico e intelectual del ser humano adolescente y adulto; el desarrollo de las dimensiones del hombre necesita de una intervención artística para incentivar su lado creativo el cual le permitirá difundir en él mismo un criterio propio ejecutado en su diario vivir con acciones coherentes a su pensamiento. Las tareas iniciales en la primera infancia y el desarrollo motriz son bases del desarrollo del ser, el hecho de aprender a amarrar un zapato o recortar una línea punteada es ya un logro en la ejecución de tareas que impliquen movimientos continuos, concentración y creatividad. Un recurso como el O.V.A, sería un cambio positivo por medio del buen uso de las nuevas tecnologías para el desarrollo de la persona y el cambio a la educación.

Cabe especificar que la creación de un Objeto Virtual de aprendizaje un apoyo que sirve como ayuda para fortalecer el proceso del desarrollo de la motricidad fina en la primera infancia.

En base a lo anterior el presente proyecto investigativo se realiza con el fin de entregar una alternativa didáctica al cuerpo docente de la actualidad en busca de un mejoramiento metodológico que le permita crear una fusión entre el arte y las nuevas tecnologías.

4. MARCO CONTEXTUAL.

(VER)

El siguiente capítulo nos presenta la contextualización progresiva de la población con la cual se realizara el presente proyecto investigativo. Los distintos predios existentes dentro la obra Minuto de Dios juegan un papel relevante dentro del diagnóstico inicial que se realizara con el

fin de llegar a la población clave a investigar, en este caso específico el Hogar Infantil Rafael García Herreros donde se realizara un acercamiento en la observación metodológica y a las alternativas didácticas que las docentes de esta institución utilizan en la educación artística inicial. La contextualización dentro de la praxeología empleada para las investigaciones dentro de la Corporación Universitaria Minuto de Dios hace referencia a él “Ver” y tiene como función la de observar el contexto de forma objetiva y subjetiva para desarrollar alternativas de cambio.

4.1. MACRO CONTEXTO

4.1.1. HISTORIA DE LA CORPORACIÓN MINUTO DE DIOS.

La Corporación MINUTO DE DIOS se encuentra actualmente bajo el nombre de la Obra MINUTO DE DIOS gracias el sacerdote Rafael García Herreros quien fue el gestor en la creación de espacios religiosos y de reflexión para el hombre en su actuar personal y social. Este sacerdote Eudista, nacido en Cúcuta el 9 de Enero de 1909 y posterior mente fallecido el 24 de noviembre de 1992 a sus 83 años, nos dejó un gran legado de enseñanzas, y obras comunitarias como lo son: el barrio MINUTO DE DIOS, el colegio MINUTO DE DIOS, la Corporación universitaria MINUTO DE DIOS (UNIMINUTO), el teatro MINUTO DE DIOS entre otros. Además de obtener un reconocimiento y seguimiento de las masas a nivel regional y territorial colombiano en espacios televisivos y radiales con programas de reflexión y conciencia ciudadana.

Acorde a lo anterior la Corporación Universitaria MINUTO DE DIOS, como una de las principales obras de la Obra MINUTO DE DIOS tiene como estimado el manejo del desarrollo humano y la caracterización de obras al servicio social en Colombia, esto ha hecho que sea elogiada por su modelo de apoyo social no solo a nivel Nacional si no también Internacional, mirando la página de la corporación se encuentran a continuación la Misión y visión de la Corporación Minuto de Dios, la cual está directamente ligadas con las entidades que están adscritas a esta:

La misión de la corporación Minuto de Dios enfatizada en servir a la luz del evangelio a las personas y comunidades vulnerables, fomentando con la participación de ellas en su desarrollo integral.

La visión de la corporación Minuto de Dios es ser líder en el desarrollo integral de la población vulnerable, innovando y promoviendo soluciones con eficiencia y eficacia.

Estas son las grandes bases para una gran Corporación que tiene entidades al servicio del pueblo Colombiano como siempre lo quiso disponer el Padre Rafael García Herreros. Presentamos a continuación las entidades adscritas a esta Corporación



UNIMINUTO: La Corporación Universitaria El Minuto de Dios, Educación de Calidad al Alcance de Todos.



CIMD: Corporación Industrial El Minuto de Dios, es una organización que implementa soluciones de gran impacto en su empresa mediante la transferencia tecnológica.



FUNDASES: Fundación de Asesorías para el Sector Rural Ciudad de Dios.



COOP-UNIMINUTO, es una cooperativa inspirada en la Obra El Minuto De Dios y los principios solidarios, que promueve el desarrollo integral de sus asociados, a través de la prestación de servicios que facilitan el acceso y la permanencia en la Educación Superior, la empleabilidad, el desarrollo empresarial y el bienestar de todos los que la integran.



CORPORACIÓN EDUCATIVA EL MINUTO DE DIOS: Gestión de la operación de los establecimientos educativos de El Minuto De Dios.



EL MINUTO DE DIOS USA: La Corporación El Minuto de Dios en Estados Unidos.



LIBRERÍA EL MINUTO DE DIOS: Librerías de la Corporación El Minuto de Dios, fuentes de formación y sabiduría



RADIO EL MINUTO DE DIOS BOGOTÁ
107.9 F.M. Stereo
Carrera 73 No. 82 - 04
Tels. 2513990 - 2516156
mdradio@minutodedios.org



RADIO EL MINUTO DE DIOS BARRANQUILLA
1370 A.M.
Calle 53 No. 50 - 11 2o. piso
Tels. : 8319951- 8318810 - 8318879
aj1370@latinmail.com



RADIO EL MINUTO DE DIOS CARTAGENA
89.5 F.M
Avenida Miramar Calle 24 No. 20 - 203
Tels. : (57 5) 6567783 - 6564926 - 6566992 - 6567693



RADIO EL MINUTO DE DIOS MEDELLÍN
1230 A.M.
Calle 56 No. 41 - 57
Tels. : (57 4) 216 2492 - 216 2499
mdradiomedellin@une.net.co

Grafica 1. Entidades pertenecientes a la Obra MINUTO DE DIOS. Internet: <http://www.minutodedios.org/quienes-somos/12>

El MINUTO DE DIOS, fue el nombre escogido por padre Rafael García Herreros, para ese espacio de la comunidad con Dios, donde este pudiera reflexionar sobre su espiritualidad y su actuar social para así crear una comunidad de hombres más equitativa. En su proyección social y de cambio significativo siempre estuvo la de ayudar a las poblaciones más vulneradas y de escasos recursos, la creación de un barrio llamado Minuto de Dios, representa la obra más grande de la obra Minuto de Dios.

Esta se encuentra ubicada geográficamente en un terreno urbano cerca de a la orilla occidental del Rio Juan Amarillo, en el noroccidente de la capital Colombiana encontramos

como vías de acceso a la ciudadela la estación del Transmilenio sobre la calle 80 con avenida Boyacá, llamada también Minuto de Dios, gracias a sus programas sociales y religioso del Padre Rafael García Herreros se fundó la iglesia Minuto de Dios y como centros de educación está el colegio Minuto de Dios y la Corporación Universitaria Minuto de Dios, además se encuentran espacios de interés cultural está el Museo de Arte Contemporáneo Minuto de Dios y su teatro.

Esta gran ciudadela o barrio se encuentra ubicada en la zona décima (Engativá) al noroccidente de la ciudad de Bogotá.

Reflejamos en la siguiente grafica la ubicación de la localidad y en donde está inmersa la ciudadela, o ahora llamada el barrio Minuto de Dios.

Según la gráfica vemos las UPZ (Las Unidades de Planeamiento Zonal) estas son las subdivisiones urbanas

Utilizadas en Bogotá, ciudad capitalina de Colombia, estas áreas están compuestas de barrios y unidas dan su respectiva localidad de esta manera es más practico servir a las necesidades de la ciudadanía.

En la UPZ 29, llamada Minuto de Dios se registra como una zona residencial de estrato socio económico (3), está constituida por colegios, jardines, zonas residenciales y zonas educativas como la Corporación Universitaria Minuto de Dios, la cual limita al sur con la Autopista Medellín, y al norte con el rio Juan Amarillo, esta hace parte de la



Grafica 2. Unidad de Planteamiento Zonal Localidad de Engativá. Internet: <http://hgdimedios.wordpress.com/2012/10/>

localidad decima Engativá, es en este contexto socio cultural, donde encontramos inmersos a los Hogares Infantiles.

4.1.2. HISTORIA DE LOS HOGARES INFANTILES.

La fundación Minuto de Dios en alianza con instituciones de estado como el ICBF ejecutaron el cumplimiento de las políticas públicas del estado colombiano frente a los temas de niñez, infancia y familia desde el año 1979 hasta la fecha, estipulando que:

“Desde 1979, La Corporación Minuto de Dios mediante un contrato de cooperación firmado con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), inicia el proceso como operador y administrador de un hogar infantil en la modalidad tradicional y cuyo objetivo fundamental se enfocó en garantizar el cumplimiento eficaz de la Política Pública establecida por el estado colombiano para la niñez, la infancia y la familia, por su parte el ICBF aportaría los recursos financieros y los lineamientos referentes de la política a desarrollar según mandato constitucional y de ley.” (Corp. M.D., 2012)

El cumplimiento estipulado por ambas parte se ejecutó en la creación de 7 hogares infantiles amparados y vigilados por: la Corporación Minuto de Dios, Secretaria Distrital de Integración Social, el ICBF y el Hospital de Engativá. La siguiente imagen es acogida de un documento digital en PDF autorizado por la dirección de los Hogares para las prácticas profesionales de los docentes en formación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios llamado Portafolio Hogares Infantiles Versión Enero 19 de 2012, página 14. Los hogares estarían ubicados en el mapa de la ciudad de la siguiente manera (Ver grafica 3)

En los Hogares Infantiles de la obra Minuto de Dios se atienden niños desde los 6 meses a 5 años de edad, estos niños en su mayoría viven cerca del hogar infantil o en la misma localidad (Engativá, estrato 3), es un barrio claramente residencial con actividades culturales y religiosas, teniendo en cuenta la influencia histórica y costumbrista que ha ejercido la Corporación Minuto de Dios en su obra. También hay actividad comercial minorista propia de la necesidad económica a nivel de localidad.

En relación con todo lo anterior sustentado, se hace la siguiente contextualización del Hogar Infantil Rafael García Herreros lugar, en donde se realizara el proyecto investigativo.

4.2. MICRO CONTEXTO.

POBLACIÓN: Hogar Infantil Rafael García Herreros.

DIRECCIÓN: Calle 72 A 83 - 10

TÉLEFONO: 2 76 53 00

LOCALIDAD: (10) Engativá decima.

BARRIO: Minuto de Dios.

En el Hogar Infantil Rafael García Herreros como la institución a investigar encontramos una población aproximada de 140 niños, los cuales se dividen en: Materno de 6 meses a 1 año (máximo 10 bebes), caminadores de año a 2 años (máximo 15 bebes), Párvulos de 3 años a 4 años (máximo 20 niños) y Jardín de 4 años a 5 años (máximo 30 niños). En este caso el proyecto se centrara en el Jardín del Hogar Infantil Rafael García Herreros, en este encontramos un solo jardín: integrado por 32 niños entre edades de 4 a 5 años con necesidades especiales y en situación de desplazamiento o vulnerabilidad.

4.2.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO SOCIAL, CULTURAL Y ECONÓMICO DE LA INSTITUCIÓN.

Este Hogar Infantil está ubicado en la zona décima en el noroccidente de la capital, es un predio de estrato 3 ubicado en la localidad de Engativá dentro de la Obra Minuto de Dios, donde se reciben a los niños desde los 6 meses hasta los 5 años de edad, se referencia en su ubicación geográfica ente el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, la Unidad de urgencias de Engativá, la Corporación Universitaria Minuto de Dios y de la estación de Transmilenio del minuto de Dios (a 100 al norte aproximadamente). Cuenta con comercio local y ambulante en cualquiera de sus laterales, se ubica entre el mismo predio la administración de la Universidad, el Colegio Minuto de Dios y las diferentes zonas verdes y urbanas para el uso de las anteriores entidades pertenecientes a esta Localidad. Dentro de dichos espacios se desarrollan proyectos culturales dirigidos por entidades privadas o pertenecientes a la Obra Minuto de Dios con el fin de crear espacios para la integración de las distintas poblaciones que allí conviven.

4.2.2. COMPONENTE LEGAL QUE SUSTENTA: EL PEI, SIE (SISTEMA INTEGRAL DE EVALUACIÓN), ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA Y FINANCIERA, Y EL ESTATUTO DOCENTE.

Según el acuerdo realizado por la Corporación Minuto de Dios y el ICBF para el cumplimiento de las políticas públicas del gobierno colombiano en busca del mejoramiento de la calidad de vida de la niñez, infancia y familia firmada en el año 1979 y citada anteriormente en

el presente documento como parte de la historia legal de estas instituciones, vigente hasta la actualidad, se firma y cumple bajo los siguientes parámetros legales actualizados:

CONTRATO CEMID-ICBF

No. 368 DE 2012 - No.328 DE 2012

Objetivo Contractual

“Brindar atención integral a niños y niñas entre los (6) meses y menores de (5) años de edad, con vulnerabilidad económica y social prioritariamente a quienes por razones de trabajo de sus padres o adulto responsable de su cuidado permanecen solos temporalmente y a los hijos de familias en situación de desplazamiento.” (CEMID-ICBF, 2012)

Clausula primera del Contrato368/328/12

CONTRATO CEMID-ICBF

No. 368-328 DE 2012

“Informar de manera oportuna a la entidad competente las situaciones que amenacen o pongan en riesgo la vida e integridad física, emocional y mental de los niños y niñas beneficiarios del servicio, de la cuales tengan conocimiento.”(CEMID-ICBF, 2012)

“A responder diligentemente por la prestación del servicio contratado, velando en todo momento, por la vida integridad en todo campo y seguridad de los niños y niñas atendidos”(CEMID-ICBF, 2012)

Obligaciones especiales (Contrato 2012) pdf

4.2.3. CONOCIMIENTO DEL PROYECTO EDUCATIVO

INSTITUCIONAL PEI.

Aunque los Hogares Infantiles y las fundaciones, no adquieren la obligación de crear un Proyecto Educativo Institucional (P.E.I) ante el Ministerio de Educación Nacional en conjunto con la Secretaria de Educación; estas entidades tiene la obligación de contar con una política educativa que solvente las necesidades de estos niños participantes dentro de un Proyecto Educativo Comunitario, este proyecto atiende a las siguiente necesidades: educación para seres humanos integrales, el desarrollo de las potencialidades para la relación consigo mismo y con el entorno, la creatividad por medio del arte y la ética cotidiana, la valoración progresiva del desarrollo de los niños y la cualificación de los componentes de calidad y atención pertinentes. Estos lineamientos se evidencian en 5 momentos:

4.2.4. MOMENTOS PEDAGÓGICOS

Los siguientes momentos pedagógicos tiene como objetivo organizar el día a día teniendo en cuenta las necesidades de la población y la diversidad de la misma, la organización estipulada es la siguiente:

- Bienvenida.
- Vamos a explorar.
- Vamos a crear.
- Vamos a comer.
- Vamos a casa.

Actualmente los Hogares Infantiles ofrecen un servicio de atención integral (alimentación, seguimiento a condiciones de salud: nutrición, peso, talla, vacunación, estimulación y crecimiento y desarrollo acorde a la edad), cuidado y educación a niños y niñas en condiciones de óptima calidad, garantizando espacios y acciones que favorezcan su crecimiento y desarrollo en todas las áreas. (Hogares Infantiles, 2012)

4.2.5. COMPONENTE CONCEPTUAL (HORIZONTE INSTITUCIONAL).

- **VISIÓN:** (Horizonte habla donde se dirigen las acciones de la institución educativa)

El programa “Hogares Infantiles Minuto de Dios” se articula con los lineamientos de la Corporación Educativa Minuto de Dios CEMID, entidad de derecho privado, sin ánimo de lucro y utilidad común, que tiene como propósito promover el desarrollo del potencial humano a la luz del evangelio, procurando para cada uno y para todos, el salto de condiciones de vida menos dignas, a condiciones de vida más dignas, apoyándose en el conocimiento, el desarrollo de la inteligencia y la formación en los valores de la solidaridad, el servicio, la autonomía y el

crecimiento en el amor por los demás, para propiciar cambios estructurales en la sociedad que contribuyan al desarrollo de Colombia, generando un ambiente que permita el desarrollo integral nacional del niño, la niña y la familia, en concordancia con los lineamientos del sistema de bienestar familiar de la república de Colombia. (Hogares Infantiles, 2012)

- **MISIÓN:** (Principios, fundamentos y fines de la institución, dando líneas de acción que cohesionan el ser y el hacer de la comunidad educativa)

El programa “Hogares Infantiles Minuto de Dios” se propone contribuir significativamente al desarrollo integral del niño y la niña, mejorando sus condiciones de vida, procurando el enriquecimiento de la calidad de las relaciones de los adultos con los niños y las niñas, para brindarles un ambiente que les permita realizarse como seres humanos, propiciando la participación en las decisiones, la formación de los valores éticos y el desarrollo de todas sus potencialidades y competencias. Es obvio que los niños y las niñas son el fundamento y la razón de ser de los hogares infantiles y en quienes se centran los mas grandes esfuerzos cotidianos, tanto individuales, familiares y colectivos, para hacer de ellos y ellas ciudadanos y ciudadanas de valor. (Hogares Infantiles, 2012)

- **OBJETIVOS:** (metas a cumplir para el buen funcionamiento de la institución y la correcta formación integral del niño)

A. Con la participación organizada de los padres, madres, tutores y acudientes, propiciar el desarrollo integral de los niños y las niñas, para mejorar su

calidad de vida, al intervenir positivamente para enriquecer las relaciones con su entorno familiar y en los hogares infantiles.

B. Contribuir en la permanencia y la cercanía en los vínculos entre padres, madres, hijos e hijas, con el fortalecimiento de la familia, según lo expresa la constitución política de Colombia.

C. Apoyar el cumplimiento de la convención de los derechos del niño y la niña, ratificada por Colombia, para garantizar una infancia feliz, fortalecer los vínculos afectivos y así generar condiciones para las nuevas y futuras generaciones.

D. Favorecer la participación integral de los niños y las niñas, como miembros de un grupo que conviven en un ambiente de cooperación y amistad, de tal modo que así se proyecten a la sociedad.

E. Orientar de manera acertada y adecuada a los niños y niñas, para que avancen en procesos de autonomía consciente y responsable.(Hogares Infantiles, 2012)

4.2.6. PROYECTO INTERNO (HOGAR INFANTIL RAFAEL GARCÍA HERREROS).

ESCUELAS ARTISTICAS

Surgen de la idea de crear un espacio complementario del desarrollo integral del niño por medio del arte, un programa de fácil acceso económico para los padres, mediante una propuesta estructurada para los niños y sostenible para la institución. Su objetivo es la de crear espacios donde el niño por medio de la expresión artística plasme sus sentimientos y visiones del mundo mientras fortalece sus habilidades motrices, relaciones interpersonales y valoración personal, dichos espacios tienen las siguientes modalidades: música, danzas, artes plásticas, musicoterapia, club de inglés y club de literatura y pensamiento matemático. (Hogares Infantiles, 2012)

5 MARCO REFERENCIAL

Este primer capítulo de la tesis recopila una serie de antecedentes, que nos adentran en el campo de las investigaciones realizadas con el fin de incluir a la tecnología en los procesos de aprendizaje, encontraremos proyectos a nivel Bogotá, a Nivel nacional e Internacional. A demás de la contextualización encontrara un marco teórico con cada una de las categorías de investigación acordes a las necesidades del presente proyecto. Este primer capítulo hace referencia a la praxeología del “Ver”, y tiene como objetivo revisar los antecedentes y las teorías pertinentes para la realización del O.V.A

5.1 ANTECEDENTES

(JUZGAR)

Para la construcción del presente proyecto investigativo se han tomado los siguientes antecedentes, con el ánimo de atender a la praxeología del “Juzgar” y revisar cuantos proyectos se han realizado respecto al arte y la tecnología en la educación y saber si la primera infancia está incluida en los mimos:

La investigación educativa a lo largo de la historia ha permitido diagnosticar problemas de tipo administrativo, metodológico, didáctico e incluso de convivencia escolar con el fin de contrarrestar falencias que puedan afectar los procesos educativos actualmente ejercidos en la escuela. En este caso específico la investigación se enfoca en la metodología empleada en el campo de arte y las manualidades en la primera infancia con la creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (O.V.A). El tema de la primera infancia es de vital importancia en el campo de la docencia, pues es en esta primera etapa de la vida donde el niño se forja en conceptos básicos de auto reconocimiento y convivencia en la sociedad, paralelo a esta etapa está el desarrollo de los conceptos de motricidad y desarrollo cognitivo del niño para su crecimiento intelectual y corporal, que basado en el arte y el buen uso de los recursos tecnológicos que nos aporta la actualidad, permitirá un fortalecimiento significativo e integral como un adicional en este proceso. A continuación se presentan una serie de investigaciones realizadas desde el campo de la educación y el uso de las nuevas tecnologías, con el fin de mostrar la importancia y el aporte que tienen en un campo tan importante como lo es la educación artística inicial.

Partiendo de la iniciativa de crear una herramienta metodológica en el campo virtual, se inicia una búsqueda de proyectos semejantes a este y descubrimos la investigación del docente Mario Pulido Pachón: ***“CURSOS DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y REDES DESDE LA***

PRESPECTIVA DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE (Pulido, 2008). El docente egresado de la Corporación Universitaria Minuto de Dios en pro de optar a la especialización en diseño de ambientes de aprendizaje realiza una incorporación de las AVA (Aula Virtual de Aprendizaje) en la universidad Libre dentro los distintos programas de Ingeniería, Contaduría y Administración, con el fin de facilitar el acceso a la educación virtual y asemejar la clase magistral a un plano más interactivo que le permita al estudiante motivarse hacia su plano profesional, además de facilitarle al docente una herramienta como material de apoyo para el desarrollo metodológico y evaluativo de su clase, ya que dichas carreras universitarias tienen una exigencia matemática y científica de un grado superior comprado con otros pregrados.

La investigación educativa en la capital de Bogotá nos trasladó hasta la Pontificia Universidad Javeriana donde el egresado Héctor Julio Rodríguez Pinto de la Facultad de Comunicación y Lenguaje, nos propone: ***“DISEÑO DEL MODELO METODOLÓGICO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE O.V.A. CASO: CURSO VIRTUAL DE INVESTIGACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN POPULAR DE LA ASOCIACIÓN DIMENSIÓN EDUCATIVA”***(Rodríguez,2010) la tesis tiene como objetivo principal proveer a la comunidad de la red del consejo de educación de adultos en américa latina CEAAL un Objeto Virtual de Aprendizaje que atienda a su necesidad educativa desde la arquitectura. Inicia su proceso investigativo desde la creación del O.V.A pasando por cada una de las facultades que tendrá este hasta la recolección de datos estadísticos cualitativos de la población favorecida por este proyecto.

Dentro de la investigación educativa a nivel nacional el ingeniero electrónico Carlos Arturo Rico González egresado de la Universidad Nacional de Palmira Valle realiza en su tesis de maestría para optar al título de magister en enseñanza de las ciencias exactas y naturales el siguiente proyecto: ***“DISEÑO Y APLICACIÓN DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA FÍSICA EN EL GRADO DÉCIMO DE LA I.E. ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO DE LA CIUDAD DE PALMIRA.***(Rico, 2011) Este proyecto encaminado a cambiar la didáctica de aprendizaje en la educación media busca encontrar una forma motivante y sencilla de aprender física, indaga en la mejor forma de realizar un espacio virtual llamativo para estudiantes adolescentes en edades desde los 13 a los 16 años de edad con el uso de redes sociales y buscadores en línea; herramientas de dominio público que lograran de un modo eficaz también ayudar al docente en los procesos metodológicos y evaluativos que requiere la evaluación de la física en la educación media escolar.

En la investigación educativa internacional la egresada de la Universidad de Granada en España Vanesa M^a Gázmin Sánchez de la facultad de ciencias de la educación en su tesis propone: ***“ENTORNOS VIRTUALES PARA LA FORMACIÓN PRÁCTICA DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN: IMPLEMENTACIÓN, EXPERIMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PLATAFORMA AULAWEB”*** (Gazmin,2009) esta investigación dirigida a la educación superior busca incentivar al docente en formación para cambiar su actuar didáctico dentro de la academia y en el trabajo profesional. Incluye el uso de las TICs en un plano investigativo desde nuevas fórmulas educativas que logren fortalecer los procesos educativos de los docentes y de los futuros docentes en los campos metodológicos y evaluativos.

En la investigación de antecedentes se encuentran muestras sobre O.V.A. no solo de manera investigativa si no como aplicaciones encontramos el Banco de O.V.A el cual nos refleja los distintos O.V.A y su implementación en el desarrollo educativo.

Es evidente la necesidad de un cambio didáctico en la primera infancia, ya que dentro del marco educativo se implementan aun con mucha fuerza las didácticas de la educación tradicional, excluyendo recursos tecnológicos vigentes que aportan una mejor comprensión cognitiva a los niños y que facilitan los procesos curriculares del docente. Por lo tanto y atendiendo estas falencias a la primera infancia se prosigue con la investigación teórica que nos afirme y nos complemente la creación del O.V.A en su fundamentación teórica y requisitos curriculares para la educación inicial.

6. MARCO TEÓRICO.

El siguiente capítulo atiende a la necesidad teórica del proyecto y a los antecedentes iniciales del capítulo anterior. En aras de encontrar una dirección que sustente la creación de un O.V.A se presentan las distintas categorías de análisis junto con su referencia conceptual y teórica, la presentación de los conceptos se realiza de forma progresiva, iniciando con el concepto de: Educación, Educación Artística, Primera Infancia (4 – 5 años), Motricidad, Motricidad Fina, Arte Plástico (Técnicas Grafoplásticas), Metodología, Educación y Tecnología y finalmente O.V.A.

6.1 EDUCACIÓN

La educación desde la revisión y lectura de distintos espacios de la web y aprendizajes diversos desde la academia es considerada como un derecho de todos los seres humanos, tiene como función armonizar todas y cada una de las dimensiones del hombre para su crecimiento personal y social. La enseñanza de hábitos y conceptos en el ámbito educativo inicia con la inclusión del ser humano en el sistema educativo en sus primeros años de vida donde este aprende tareas funcionales y motrices que le permiten crear una identidad propia frente a las situaciones simples que se presentan en la infancia, inmediatamente después el niño se inicia en el proceso educativo del concepto, en este paso el niño aprende no solamente el sentido de tareas funcionales y de vital importancia para su vida, sino que también aprende a desarrollar su capacidad cognitiva e intelectual aprendiendo de áreas bases como lo son: la escritura, la lectura, la historia, las matemáticas, las ciencias sociales y naturales y por supuesto las artes. El apropiamiento del aprendizaje desde lo más simple hasta lo más complejo depende del tipo de educación a la cual se vincule el sujeto, esto, teniendo en cuenta su capacidad intelectual, recursos materiales y/ o estilo de vida familiar y social. Acorde a lo anterior se podría concluir que la educación es un proceso continuo en la vida del ser humano que le permite un crecimiento intelectual y cognitivo que complementa su existencia, y su actuar en los distintos planos vivenciales como lo son el personal, familiar y social.

6.1.1 Tipos de educación:

La educación considerada como una de las principales herramientas de vivencia y progreso personal y social está inmersa en todo el mundo, Colombia específicamente consta de

un ministerio de educación regido por el gobierno colombiano que tiene como función está la de velar por los intereses de los ciudadanos para un acceso fácil y completo a la educación básica y media principalmente, el sistema educativo colombiano se sustenta dentro de la ley general de educación (ley 115 de 1994) donde claramente el gobierno colombiano expresa como debe ser proceso educativo de los colombianos desde la primera infancia hasta la adolescencia, incluyendo en la misma una serie de artículos y estatutos que definen la estructura del plantel, la capacitación del cuerpo docente, las áreas de aprendizaje principales y los recursos a las distintas poblaciones que acceden a este sistema. En este espacio específicamente y acorde al presente proyecto se definirá según la ley la división educativa existente en Colombia, definidas como Educación formal y Educación no formal.

Según la ley 115 de 1994 vigente y aplicada en la actualidad, y adecuada para el presente proyecto desde un Marco Legal la educación en Colombia se difiere de la siguiente manera:

“Ley 115 de 1994: Ley General de Educación; sobre educación formal, educación para el trabajo y el desarrollo humano, y educación informal. Informa y sostiene:

Artículo 10: “Se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos.” (Ley 115 de 1994, 1994)

Artículo 36: “La educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar, en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el Artículo 11 de esta Ley.” (Ley 115 de 1994, 1994)

Artículo 43: “Se considera educación informal todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios masivos de comunicación, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados.” (Ley 115 de 1994, 1994)

Concretamente sobre la educación formal la misma Ley 115 establece en su artículo 11 lo siguiente:

NIVELES DE LA EDUCACIÓN FORMAL. La educación formal a que se refiere la presente Ley, se organizará en tres (3) niveles:

- a) El preescolar que comprenderá mínimo un grado obligatorio;*
- b) La educación básica con una duración de nueve (9) grados que se desarrollará en dos ciclos: La educación básica primaria de cinco (5) grados y la educación básica secundaria de cuatro (4) grados, y*
- c) La educación media con una duración de dos (2) grados.*

La educación formal en sus distintos niveles, tiene por objeto desarrollar en el educando conocimientos, habilidades, aptitudes y valores mediante los cuales las personas puedan fundamentar su desarrollo en forma permanente.” (Ley 115 de 1994, 1994)

“CAPITULO 2

EDUCACIÓN NO FORMAL

ARTICULO 36. Definición de educación no formal. La educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el artículo 11 de esta Ley. (Ley 115 de 1994, 1994)

ARTICULO 37. Finalidad. La educación no formal se rige por los principios y fines generales de la educación establecidos en la presente Ley. Promueve el perfeccionamiento de la persona humana, el conocimiento y la reafirmación de los valores nacionales, la capacitación para el desempeño artesanal, artístico, recreacional, ocupacional y técnico, la protección y aprovechamiento de los recursos naturales y la participación ciudadana y comunitaria.”(Ley 115 de 1994, 1994)

Según la ley colombiana la educación formal sostiene a la educación preescolar o inicial en un ciclo de educación indispensable, el cual el presente proyecto busca beneficiar; las poblaciones en la educación preescolar son consideradas prioridades dentro de la sociedad y están inmersas en un plano formal y primario para las necesidades educativas de los colombianos; adicional a esto el cubrimiento de esta ley aclara las variedades existentes en la educación y sitúa nuestro proyecto en un plano legislativo que apropiado al mismo logra crear un horizonte que en función de un aporte a la educación es pertinente para la educación formal inicial.

Las bases educativas también escritas y aplicadas en la ley 115 de 1994, expresan las necesidades cognitivas y los aprendizajes pertinentes para los colombianos, exigiendo a la educación formal una serie de áreas de aprendizaje obligatorias sustentadas en la Sección Tercera. Art. 23 de la Educación Formal Básica, expresando y haciendo cumplir lo siguiente:

“ARTICULO 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. (Ley 115 de 1994, 1994)

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

- 1. Ciencias naturales y educación ambiental.*
- 2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.*
- 3. Educación artística.*
- 4. Educación ética y en valores humanos.*
- 5. Educación física, recreación y deportes.*
- 6. Educación religiosa.*
- 7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.*
- 8. Matemáticas.*
- 9. Tecnología e informática.”(Ley 115 de 1994, 1994)*

En relación con lo anterior se demuestra que tanto la educación preescolar y/o inicial y la educación artística son necesarias en los procesos educativos de los niños y adolescentes que hacen parte del sistema educativo colombiano, la revisión teórica del concepto de educación en conjunto con la ley colombiana que la defiende es un reflejo de que la palabra educación va más allá del concepto y la culminación de un ciclo de aprendizaje en la vida del hombre, y aunque el preescolar se divide de la educación media es pertinente comprender que el plano artístico está inmerso en la educación inicial y es base para la apropiación de conceptos en la educación media.

6.2 EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

Acorde al concepto de educación desde un plano conceptual y legal, se presenta en el presente a la educación artística como una de las principales disciplinas que aprende el ser humano en su actuar inicial radicado en su práctica innata y representado en la capacidad para aprender y realizar tareas iniciales y simples de forma distinta y creativa a sus semejantes. Las expresiones artísticas son articuladas en la educación y sustentadas a lo largo la historia como un proceso necesario para la construcción de identidad y el desarrollo de la creatividad para su actuar personal y social.

La educación artística comprende dentro de sus principales directrices a las artes plásticas, el teatro, la danza y la música, planos de creación y afinidad que desarrollan las capacidades cognitivas y creativas del ser humano, su acercamiento a estas le permiten al niño en la educación inicial crear una conciencia de sensibilidad y creatividad en su actuar personal y

social, el aprendizaje en conjunto con el arte ha sido a lo largo de la historia una de las practicas docentes con más influencia y significación en el plano educativo, ya que por medio del arte el niño logra motivar su interés por aprender; el arte como un recurso artístico y didáctico en un plano distinto a la educación de las artes es una didáctica novedosa para ayudar a la apropiación de conceptos de difícil comprensión como lo es por ejemplo las matemáticas. El plano artístico educativo representa para este proyecto no solamente la inclusión de una nueva forma de enseñar arte sino también de demostrar como la tecnología en función del arte promueve una atmosfera educativa positiva y significativa en el alumno y el docente.

A continuación la teoría de Lowenfeld sustenta la importancia de la educación artística en los años iniciales y como su incidencia en esta primera etapa es un agente influyente en el desarrollo de la adolescencia y la adultez del individuo

De acuerdo con Lowenfeld (1961), *“la introducción de la educación artística en los primeros años de la infancia podría muy bien ser la causa de las diferencias visibles entre un hombre con capacidad creadora propia y otro que, a pesar de cuanto haya sido capaz de aprender, no sepa aplicar sus conocimientos, carezca de recursos o iniciativa propia y tenga dificultades en sus relaciones con el medio en que actúa. Puesto que percibir, pensar y sentir se hallan igualmente representados en todo proceso creador, la actividad artística podría muy bien ser el elemento necesario de equilibrio que actúe sobre el intelecto y las emociones infantiles”*.

La teoría de Lowenfeld da cuenta de la importancia de la educación artística en la vida del hombre, su desarrollo artístico le permite a este ser un ser funcional dentro de la sociedad

donde se encuentra inmerso. Su afinación artística no solamente radica en el aprendizaje y el buen uso de los conceptos sobre el arte, sino que también se evidencia en la capacidad de realizar tareas específicas que le entreguen habilidades para su actuar autónomo y creativo que respondan a las distintas situaciones que se presenten desde la infancia hasta su adultez.

Rescatando un poco la visión de educación artística que nos ofrece Víctor Lowenfeld en su libro: *“Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa”* y realizando una breve síntesis de este, se destaca en de este insumo relevante al plano de la educación artística inicial, el aporte y seguimiento específico de las fases de desarrollo en el niño, teniendo en cuenta su capacidad intelectual y su edad natal para el desarrollo creativo y estético artístico, proponiendo etapas que diferencian la educación artística en la escuela y los inicios artísticos en la primera infancia de la siguiente manera: *“Fase de garabateo (de 2 a 4 años), la fase preesquemática (de 4 a 7 años), la fase esquemática (de 7 a 9 años) y por último el amanecer del realismo (de 9 a 12 años). Continúa hablando del arte en la enseñanza secundaria, diferenciando entre la edad del razonamiento (de 12 a 14 años) y el periodo de decisión (de 14 a 16 años)”* Lowenfeld V. (1973). La fase predominante para la realización del presente proyecto se sitúa en la fase de garabateo y fase preesquemática, la fase de garabateo es aquella en donde el niño realiza trazos aleatorios con materiales como lápices y/o esferos en papel o superficies planas como paredes o madera sin fijarse mucho en el orden o coherencia del trazo ni con la conciencia de querer representar algo específico, la subfase del garabateo se denomina garabateo controlado y se define como la capacidad visual del niño para controlar el trazo haciéndolo un poco más conciso, y finalmente aparece la nominación de los garabatos donde se hace presente la conciencia de lo que dibuja delegando nombre propio a su garabato y expresando ya una intensión del mismo. La fase

preesquemática está conectada a la nominación de los garabatos y se refleja en el control y la conciencia del niño en su representación gráfica haciéndolos comunicativamente evidente y claro, existe ya una interacción del niño con su realidad y su mundo imaginario utiliza el color como una representación de la realidad y es además el inicio de la etapa escritural.

La inclusión de las artes plásticas en edades tempranas es evidente en cada una de las etapas que nos entrega Lowenfeld, desde el garabateo (de 2 a 4 años), hasta el amanecer del realismo (de 9 a 12 años) esas etapas incluyen dentro de su proceso formativo la intervención del arte para hacerse posible, el uso de recursos y materiales que incluyan el lápiz, el color, el papel y/o la pintura representan una intervención evidente del arte en los procesos de desarrollo cognitivo y creativo en la primera infancia y niñez.

6.3 PRIMERA INFANCIA:

Realizando un contraste entre los aportes de Lowenfeld y los aportes sobre primera infancia de Piaget, encontrará a continuación una similitud en la creación o tipificación de etapas comportamentales del hombre para definir su desarrollo creativo y cognoscitivo según la edad, esto con el fin de articular las intenciones del proyecto a dos teorías que en similitud esquemática nos logran aportar cada una por aparte una visión de lo creativo según Lowenfeld (estética - educación artística) y de cognoscitivo según Piaget (educativo -pedagógico).

Según UNICEF Colombia la edad considerada como primera infancia se comprende desde el nacimiento hasta los 6 años de edad del individuo, Colombia sostiene esta norma mundial en el Código de Infancia y Adolescencia según la Ley 1098 de 2006 en el Artículo 29

que nos cita: *“Artículo 29. Derecho al desarrollo integral en la primera infancia. La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.”* (Ley 1098 de 2006, 2006)

Esta etapa se considera como la más importante en la vida y formación del hombre, ya que es en este periodo donde el ser humano inicia el desarrollo de sus dimensiones personales, cognitivas, intelectuales, sociales, culturales y familiares para su vida adolescente y adulta. La teoría sobre la primera infancia en el presente proyecto se fundamenta en Piaget, quien nos habla sobre las primeras etapas de desarrollo sensorial y cognitivo del niño, especificando edad y comportamiento.

6.3.1 CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO COGNOSITIVO DESDE EL ENFONQUE PIAGETANO.

Jean Piaget un epistemólogo suizo de relevancia en las teorías cognitivas y psicológicas del desarrollo del hombre desde su nacimiento hasta su adultez, su investigación clasifica los comportamientos del hombre en una serie de etapas según la edad. Las primeras etapas de su investigación se centran en la niñez, en específico se toma la etapa preoperacional como referente para la primera infancia aplicada en el desarrollo del presente proyecto.

La etapa preoperacional, que se entiende entre los 2 a 7 años, se caracteriza por generalizar el pensamiento simbólico, o la capacidad de representación, que se surgió en el tiempo de la etapa sensomotora – etapa anterior a la preoperacional - que explica los procesos de coordinación secuencial para la solución de problemas simples. La etapa preoperacional constituye un paso muy importante en el desarrollo cognitivo del niño ya que le permite a este iniciar con un proceso de reconocimiento de su contexto personal y social. El pensamiento del niño para la etapa preoperacional no es lógico, su actuar lo realiza en base a supuestos o reflejos de semejantes mayores o iguales a él; Piaget define el pensamiento del niño como un Razonamiento Transductivo, un raciocinio donde el niño une distintas piezas de información y genera un hipótesis o llega a una supuesta conclusión.

Piaget articula varias características encontradas en esta etapa en pro de explicar acciones y actitudes propias del niño:

Egocentrismo: Término de Piaget para referirse a la incapacidad del niño por tomar o reflejarse en el lugar del otro. Por ejemplo la negación por parte del niño a compartir sus juguetes o compartir con otras personas ajenas a su núcleo familiar

Función simbólica: Término de Piaget para referirse a la capacidad de usar representaciones mentales (palabras, números o imágenes) a las cuales el niño le atribuye significado. Por ejemplo cuando el niño tiene frío y pide un chocolate caliente, el ya simboliza e imagina por recuerdos o representaciones mentales que esto le hará sentirse caliente.

Juego de simulación: Término de Piaget para referirse al juego que incluye la participación de personas y situaciones imaginarias; se conoce también como juego de fantasía, juego de representación o juego imaginativo. Por ejemplo es cuando los niños juegan con un muñeco y hacen que este simbolice o represente otra persona o cosa.

Transducción: Término de Piaget para referirse a la tendencia de los niños preoperacionales a relacionar mentalmente ciertos fenómenos, exista o no una relación causal lógica. Por ejemplo los niños relacionan algunos sucesos de su vida real cotidiana a sucesos imaginativos propios de ellos.

Animismo: Término de Piaget para referirse a la tendencia a atribuir vida a objetos inanimados. Por ejemplo colocar nombre, un rol y /o características específicas a un juguete.

Sincretismo: Término de Piaget para referirse el error de razonar con ideas que no están relacionadas entre sí, por ejemplo: papá trajo un gato la última vez que fue de paseo, erróneamente pensara que si vuelve de paseo traerá un gato de nuevo.

La teoría de Piaget y la teoría de Lowenfeld sustentan las capacidades de raciocinio en el niño de forma cognitiva y creativa, la educación artística y la niñez cuentan con una serie de teorías que manifiestan cierta similitud entre estos dos autores y nos aproximan a como está el pensamiento y los procesos artísticos en el niño de la primera infancia y como la creatividad de forma paralela se manifiesta en estos cambios.

Es aquí cuando se puede evidenciar que los niños de esta etapa tienen una imaginación más dinámica y que la creatividad es una de las herramientas que nosotros los maestros podemos usar a beneficio de un cambio metodológico y didáctico en la educación inicial. A lo anterior podemos concluir que la primera infancia según la teoría de Piaget tiene una serie de comportamientos actitudinales y motrices incluidos en la etapa preoperacional que a su vez son pertinentes para el desarrollo teórico y argumentativo del concepto de primera infancia (Mounoud, 2001, pag 53)

6.4 MOTRICIDAD

Siguiendo con la línea teórica expuesta al inicio de este capítulo nos encontramos con el concepto de motricidad, un concepto que hace parte fundamental del presente proyecto, puesto que es el génesis de los movimientos físicos y motores que se hicieron posibles gracias al desarrollo cognitivo en los primeros años de vida. Se define desde las revisiones teóricas de la web en una definición conjunta de carácter único.

El desarrollo motor del cuerpo es una cualidad que dentro de los primeros años de vida juega un papel no solo de acondicionamiento físico para realizar tareas vitales como el caminar o el mover brazos, también representa un desarrollo de la mente y de la coordinación entre el pensamiento y las acciones del cuerpo. La motricidad se clasifica en las siguientes clases: fina y gruesa, la motricidad gruesa se define dentro de los movimientos drásticos e inestructurales que implican mayor fuerza, velocidad y/ o movimiento; la motricidad fina se define dentro de los movimientos voluntarios y concisos que implican concentración y precisión. La motricidad como un concepto general, la motricidad fina y gruesa como arterias de los procesos motores del ser humano, están en primera instancia relacionadas con el desarrollo muscular y óseo de la anatomía física y fisiología del hombre que puntualmente hace parte de la medicina en el campo de la Terapia Ocupacional. El término motricidad fina se emplea para el campo de la educación en los procesos cognitivos y de creación en la educación inicial, donde el niño comienza su proceso cognoscitivo desde un autoreconocimiento y un reconocimiento del contexto social y de este modo avanza para llegar a un proceso lecto-escritural de conceptos que generan un conocimiento y un replanteamiento de conceptos propios de su pensamiento adolescente y adulto.

6.4.1 MOTRICIDAD FINA

El uso de las facultades motoras de la mano en convenio con la coordinación ocular permite el desarrollo de habilidades motrices finas que involucran las manos, los dedos, las muñecas y el los antebrazos; este desarrollo que el permite al niño experimentar situaciones como el amarrar sus zapatos, moldear figuras con materiales como la plastilina y entregar a el mundo su perspectiva del mismo. La secuencia que nos acerca al motricidad fina pasa primero por la motricidad gruesa, donde el niño experimenta con materiales gruesos en espacios amplios y sin ningún tipo de intensión en este proceso los músculos más gruesos son los intermedarios que hacen posible esta estimulación motora, tal como lo muestra Lowenfeld en las fases del niño, más específicamente en la etapa del garabateo y la etapa preoperacional.

9.4.1.1 Objetivo de la Motricidad Fina en la educación inicial:

Al desarrollar la motricidad fina se obtiene mayor manejo de actividades en la vida diaria como son amarrarse los zapatos o usar cubierto, de esta manera se logra que los infantes tengan mayor coordinación en el uso de los movimientos de ojos, manos y dedos, por medio de este trabajo se quiere potencializar el manejo de esta para que los niños se puedan desarrollar mejor en su entorno cotidiano. La teoría de la motricidad fina en los niño se basa para el presente proyecto en los aportes de John Berger, un crítico del arte que nos habla un poco de cómo se expresa y desarrolla el arte y la motricidad fina en la primera infancia.

De acuerdo con Berger (2006) : *“La motricidad fina implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos; como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc. Estas acciones involucran pequeños movimientos del cuerpo (especialmente de las manos y sus dedos) por lo tanto es mucho más difícil de dominar que la motricidad gruesa”*.

Sosteniendo la intención de Berger, y la intención de mejorar los procesos motrices en la primera infancia, podemos decir que los procesos de motricidad fina requieren un desarrollo de todas las capacidades motoras del cuerpo, la simultaneidad de la que habla Berger no es otra que la presión evidente entre el ojo, la mano y el trazo, precisión que dentro de la educación inicial es necesario desarrollar, para iniciar con los procesos lecto-escriturales de las edades siguientes a la primera infancia.

Para el desarrollo de las motricidades finas hay que tener paciencia y tenacidad, algo muy difícil de hacer para los niños de primera infancia, para potencializar se requieren muchas técnicas y actividades, es en este punto donde las artes plásticas pueden contribuir para la creación de talleres que involucren materiales como tijeras, colores, papel, pintura, cuerdas para trenzar o cocer. La mayoría de los docentes en su práctica didáctica en clase intervienen con estos materiales para realizar talleres con fines netamente de desarrollo, evadiendo el hecho de que el proceso cognitivo y el proceso creativo-estético para la primera infancia es un punto crucial para el desarrollo de la dimensión cultural y estética del niño frente al mundo artístico que lo rodea.

La educación inicial y el ligamento de la motricidad fina con las artes nos dan como resultado una idea de lo que en la actualidad aprenden los niños de la primera infancia dentro de sus primeros años escolares. La importancia de los procesos motrices son evidentes no solamente en la producción que realiza el niño en el aula de clase, también son relevantes en los procesos de desarrollo creativo, autónomo y en la capacidad del niño para darle un significado a su creación. Los anteriores ítems son muy importantes para determinar la eficacia de la didáctica aplicada por las docentes de la primera infancia. Por ejemplo: el hecho de que el niño pinte sobre una hoja de papel con la posibilidad de escoger los colores y realizar un dibujo libre nos muestra la precisión del niño con el pincel, el uso que le da a la pintura, la forma como mezcla el color, la

forma de los trazos y además de esto la explicación verbal que el niño de sobre su creación nos determinara cual coherente es con su propia realidad y con la realidad en general, donde posiblemente puede ser este el primer paso para incentivar el amor por el arte plástico en este caso específico de las tareas motrices que implique la pintura o el lápiz.

6.5 LAS ARTES PLÁSTICAS

La continuidad de un enfoque artístico nos representa la necesidad de realizar una revisión teórica desde el arte plástico y las técnicas grafoplásticas que se encuentran ligadas a los procesos de creación implícitos en el desarrollo de la motricidad fina. El concepto de arte y arte plástico serian el primer insumo para llegar a las técnicas grafoplásticas y enlazar su incidencia en la educación artística inicial.

El arte como la expresión más significativa y comunicativa del hombre, ha logrado trascendente a lo largo de la historia posicionándose como una de las prácticas con más dedicación y significación a nivel mundial. El arte ha logrado enlazar la historia de la humanidad, ha logrado expresar aquello que en épocas remotas no se logó escribir y ha logrado desarrollar en el hombre ese sentido intuitivo y sensorial por destacarse en el mundo de una forma original. Las expresiones artísticas no solamente le aportan una visión del artista computada con la de la realidad, son expresiones de humanidad que enmarcan un cambio de pensamiento y evolución crítica frente a las diversas situaciones sociales que demandan la historia de la humanidad.

Las artes plásticas como una inclusión pertinente en el campo de la educación inicial se puede definir como la capacidad creadora, innata y original de obras que incluyan el uso de materiales como el lápiz o la pintura. La necesidad de tipificar el arte data de la misma necesidad de colocar un nombre a un cuadro y relatar la razón del porque se realizó, además de lograr

clasificarlo en la variedad de técnicas plásticas existentes (cubismo, hiperrealismo, naturalismo, renacentista, etc.) el arte en conjunto con la motricidad fina nos entrega un insumo conceptual llamado técnicas grafoplásticas.

El mundo artístico en su expresión plástica consta de grandes teorías y consideraciones históricas, las etapas del desarrollo son importantes para el aprendizaje del individuo, sin embargo, hay que tener en cuenta las influencias contextuales que pueden en algún momento alterar o enriquecer este proceso. Según Piaget el grupo de estudio en cuanto su desarrollo intelectual se encuentra en la etapa preoperacional, entre 2 a 7 años. Adicional a lo anterior Lowenfeld V. junto con Lambert W- dicen: *“Los niños cambian, también varía su expresión creativa. Los niños dibujan en una forma predecible, atravesando etapas bastante definidas que parten de los primeros trazos en un papel y van progresando hasta los trabajos de la adolescencia.”*. (pag 54. 1992) La polémica que destaca la cita se confirma y resuelve en la intervención de las fases del niño también entregadas por Lowenfeld, confirmando que las necesidades cognitivas del niño tienen su génesis en la primera infancia y que el desarrollo de sus capacidades motoras, creativas, cognoscitivas y sociales pueden variar según el contexto; pero casi siempre se encuentran cambios durante las edades de 2 a 6 años (primera infancia) alusivos al desarrollo mental y físico.

Resulta a veces difícil decir donde termina una etapa y comienza la otra. Es decir, el desarrollo en el arte es continuo y las etapas son típicos puntos intermedios en el curso del desarrollo. Es muy importante que nosotros como docente sepamos en que etapas están nuestros estudiantes para así poder tener bases que nos ayuden en la fundamentación del conocimiento y en la elaboración del material didáctico a manejar.

6.6 TÉCNICAS GRAFOPLÁSTICAS

La intervención de las artes plásticas en la primera infancia esta presenta con las técnicas grafoplásticas, estas se definen como las técnicas y/o estrategias utilizadas para la incentivación de la motricidad fina en el niño con el fin de afianzar su cuerpo y facilitar los procesos lecto-escriturales de un nivel más avanzado en la educación, las técnicas grafoplásticas tienen su incidencia en la educación por la necesidad de tener una didáctica guiada que incluyan materiales novedosos para los niños que arrojen resultados positivos en el desarrollo motriz fino del niño

En la teoría Spravkin M. (2009). En su libro Artes Plásticas: en Arte con Orientación a la Enseñanza. Licenciada en Arte con Orientación a la Enseñanza Argentina las define como:

“Actividades lúdicas, estimuladoras del desarrollo motriz o en calidad de acciones útiles para la enseñanza de la lectoescritura y el cálculo” (p.21).

Las técnicas grafoplásticas que incentivan la motricidad del niño para sus procesos lecto-escriturales no solamente se encaminan a lo netamente escritural, castellano o literario. El uso de material didáctico como los tangram, rompecabezas o fichas de armar, estimula los procesos cognitivos y creativos del niño para desarrollar sus facultades intelectuales en todos los campos de la inteligencia, por ejemplo: Las letras, las palabras, el orden numérico y el desarrollo de problemas aritméticos propios en las ciencias formales como las matemáticas, también son un objeto a desarrollar desde las técnicas grafoplásticas.

6.6.1 Tipos de técnicas grafoplásticas:

En las artes plásticas se encuentra gran variedad de técnicas que ayudan y promueven el desarrollo de la motricidad fina, este proceso facilita de manera dinámica el aprendizaje en los niños. Su intervención en la vida de los infantes se da en el momento en el que los docentes de primera infancia inician un proceso de afinidad entre los materiales como el papel, la plastilina, la pintura y /o el lápiz. A continuación se enlistan algunas técnicas grafoplásticas que se clasifican desde la menos compleja hasta la más compleja:

1. Lápices de Colores.
2. Crayolas.
3. Pintura Dactilar.
4. Soplado.
5. Pinturas con pincel.
6. Rasgado.
7. Moldeado con plastilina.
8. Collage.

Cada una de las anteriores técnicas grafoplásticas tienen una incidencia notoria en el desarrollo motriz del niño, cada una de ellas tiene como finalidad estimular el desarrollo creativo y cognoscitivo del niño durante sus primeros años de vida para que este desarrollo se vea reflejado en su etapa adolescente y adulta. Las formas de uso de estas técnicas son simples, por ejemplo: la estrategia de rasgar papel se considera una técnica grafoplástica que tiene como función entrenar al niño y moldear sus músculos visuales y motores (ojo-mano-muñeca) para lograr una destreza en la realización de tareas específicas.

En la teoría, el papel del docente frente al buen uso de las técnicas grafoplásticas se define en el presente proyecto desde PALOPOLI, María del C. y Cristina (2009). Didáctica de las artes plásticas en el nivel inicial. (1ª edición). Buenos Aires: Bonum.

“En este caso el docente debe tener la capacidad de usar su experiencia a favor del niño, facilitando estrategias que enriquezcan su juego, sus prácticas y proponiendo actividades que le permitan animarse a más, a sentirse incentivado, a descubrirse curioso para que sus motivaciones personales crezcan. El docente debe favorecer la relación de la plástica con la praxis cotidiana, ya que, a través de ésta, el niño traduce su realidad en imágenes. (p. 25)”

En este punto de la investigación se computa la intención de fusionar las artes plásticas con las técnicas grafoplásticas. Es necesario realizar una distinción entre ambas, las técnicas grafoplásticas son actividades para desarrollar la motricidad fina en los niños y el arte plástico se define como la capacidad creadora con intenciones personales con insumos como el lápiz, el papel, la pintura o la tela. Según Piaget para la edad de 2 a 6 años los niños cuentan con un raciocinio coherente pero si cuentan con una capacidad creadora inspirada en la realidad que ve o imagina. Para la edad de 4 a 6 años según Lowenfeld –incluida en la primera infancia- el niño ya tiene funciones preoperacionales, ya existe una visión un poco más clara de su realidad. La posibilidad de estimular la motricidad fina en el campo de la educación inicial con el arte plástico es una posibilidad de creación didáctica que no solamente favorece a los niños sino también al docente en su praxis educativa.

6.7 EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA

Encaminados al punto clave del proyecto y enlazando todo el concepto de educación, primera infancia, artes plásticas y educación artística, se inicia el camino hacia nuestro aporte didáctico a

la educación inicial desde la tecnología, para finalmente entregar un Objeto Virtual de Aprendizaje que cumpla con todos y cada uno de los parámetros antes nombrados en el presente capítulo de la investigación.

La educación y la tecnología tienen su génesis en Colombia en el siglo XXI con el fenómeno de la globalización. El plan Decenal de Educación en conjunto con el Ministerio de Educación Nacional son los agentes reguladores del uso de las nuevas tecnologías para la educación colombiana. La educación como un derecho fundamental de todos los seres humanos, se ha visto beneficiada con la creación de las nuevas tecnologías (Tic's). Las Tic's se definen como las tecnologías de información y comunicación, están dotadas de equipos y programas informáticos que logran almacenar, transmitir, procesar y distribuir información en cualquier formato auditivo, visual, de imagen, táctil y textos. La fusión de la educación y las Tic's ha permitido la incorporación de población vulnerable al mundo de la educación superior, ha logrado también replantear las didácticas y estrategias de evaluación para los alumnos de la educación formal en básica y media, ha permitido la inclusión de otros países al nuestro con fines educativos y de progreso brindando oportunidades de estudio y acercamiento a nuevas culturas para personas con recursos escasos o impedimentos para viajar al exterior, todo esto es posible con la creación de las redes sociales, aulas virtuales, plataformas, páginas interactivas, universidades a distancia y por supuesto los Objetos Virtuales de Aprendizaje.

6.8 (OVA) OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE.

El OVA es una herramienta que puede complementar un aprendizaje adquirido, este elemento nació de la tecnología de la información y las comunicaciones (TIC) y busca facilitar los procesos de aprendizaje por medio de la tecnología para reforzar el conocimiento adquirido en el aula de clase y en otros ambientes diferentes como puede ser el hogar, este elemento se caracteriza por estar en formato digital lo cual lo hace muy fácil de trasladar y presentarse ante las personas.

“El empleo de los OVA’s permite al estudiante orientarse hacia el trabajo autónomo, optimizando su tiempo libre y académico, desarrollando habilidades para encontrar información relevante para su formación. Esta estrategia ha permitido al docente apropiarse de las TICS’s vinculándolas como herramientas para la construcción de contenidos que impulsan el trabajo autónomo y colaborativo, optimizando el tiempo de clase presencial al profundizar los temas expuestos en los OVA’s, al tiempo que genera actividades didácticas que puedan ser aplicadas en cualquier espacio –tiempo, posibilitando la interacción docente – estudiante, estudiante – estudiante, durante las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana.” (Fajardo L., Moreno F., sf)

En la educación colombiana el Ministerio de Educación Nacional define los O.V.A como:
“Un conjunto de recursos digitales que pueden ser utilizados en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización”.

A lo anterior es necesario entender que la funcionalidad del O.V.A se encuentra dentro de su contenido, este debe contar con una serie de ítems o pestañas que atiendan las necesidades de

información y almacenamiento, debe cubrir un espacio interactivo para que en su contenido cumpla con una función accesible, comprensible e innovadora para lograr pensar, hacer y actuar frente a un tema o contexto definido con fines cognoscitivos.

Los O.V.A para países en desarrollo según la Unesco y el Plan Nacional Tic, s se clasifican en:, Simuladores y Videojuegos, Animaciones y Presentaciones, Medios Audiovisuales y finalmente Aula Virtual. Cada uno de estos tipos de O.V.A tiene la misma función de entregar un aporte cognoscitivo a su receptor, las cualidades varían según los distintos diseños y complejidades que este contenga.

Según el libro “Escenarios, Programa pionero para la construcción de OVA por parte de los profesores de educación básica en el Departamento de Antioquia” En conjunto con la secretaria de educación de Antioquia y la Corporación Ambiente Praxis: El presente proyecto aplica a un O.V.A de Animaciones y Presentaciones, ya que cuenta con un formato escritural e informativo complementado con imágenes audiovisuales acordes a el contenido.

La educación virtual en función de un cambio social y un desarrollo territorial, se estipula en el buen uso de las TIC’s, herramientas tecnologías utilizadas para la realización y complementación de ambientes de aprendizaje con fines de acceso educativo o complemento para cualquier tipo de educación.

8. MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.

(Actuar)

Acorde al anterior capítulo y en aras de continuar con la propuesta metodológica, el presente capítulo se desarrolla en la praxeología con el “Actuar”. Los contenidos de este muestran el tipo de investigación guía para el desarrollo del proyecto. La inclusión y desarrollo de la línea de investigación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios y la facultad de educación para el desarrollo de investigaciones educativas.

Atendiendo a los tipos y metodologías investigativas se realiza el presente capítulo con el fin de generar una estrategia metodológica para la creación del O.V.A. se inicia el recorrido a las fases de la investigación. Por lo tanto este presente proyecto investigativo, está argumentado con la teoría del sociólogo Carlos Sabino, quien en su libro: (el proceso de investigación), pag.75, argumenta que:

“Si el conocimiento es un proceso intrínsecamente teórico-práctico, donde las ideas e hipótesis deben ser confrontadas permanentemente con los hechos empíricos para poder afirmarlas o negarlas, se comprenderá entonces la importancia de trazar un modelo conceptual y operativo que nos permita efectuar tal cometido.”(Sabino,2006)

8.1 TIPO DE INVESTIGACION

El presente proyecto atiende epistemológicamente al modelo investigativo de Sabino Carlos (2000) quien en su libro “El proceso de Investigación”, recopila los recursos pertinentes y necesarios para desarrollar el presente proyecto. Según su estructura metodológica de la investigación, la solución y desarrollo al objetivo principal de la presente investigación: “Creación de un objeto virtual de aprendizaje (O.V.A), para el docente de primera infancia que

le permita el desarrollo de talleres de artes plásticas para potencializar la motricidad fina en los niños del hogar infantil Rafael García Herreros” se clasifica dentro la investigación cualitativa a nivel educativo de contraste didáctico y metodológico en ambientes de aprendizaje.

Acorde a lo anterior, el presente proyecto investigativo, se empleará el tipo de investigación mixta el cual tendrá un corte descriptiva y exploratorio, fundamentalmente su objetivo es generar un diagnóstico inicial el cual nos describa el campo de acción y muestre las falencias por las cuales se genera una investigación que promueva la creación de una herramienta metodológica pensada en el mejoramiento de la problemática hacia el Hogar Infantil Rafael García Herreros.

Además será de tipo exploratoria porque se investigará el espacio de acción y se reconocerá las necesidades en base a lo cual se hará la creación del O.V.A, ya que esta herramienta innovadora es un tema poco estudiado en relación con la educación de primera infancia, lo que aportara nuevos caminos en la formulación de futuros proyectos investigativos en la facultad de educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios y su vez dejara un gran cimiento para que se puedan aplicar en otros espacios de acción educativa en general.

8.2 METODO DE INVESTIGACION

Acorde al método investigativo de Sabino Carlos (2000) y a las necesidades del presente proyecto de carácter cualitativo se emplean para la recolección y clasificación de datos una encuesta con su respectiva tabulación para indicar a manera estadística los resultados de la observación y la sustentación de la pregunta problema.

Sustentado el proceso metodológico de la investigación por el mismo autor se realizan las

siguientes fases, las cuales le dan orden al presente proyecto y fundamentan la realización del diagnóstico inicial del Hogar Infantil Rafael García Herreros, la recopilación y el análisis en esta institución para la información del presente proyecto investigativo:

8.3 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.

✓ Fase 1 Estudio documental Bibliográfico:

En esta fase, se hace un acercamiento a los antecedentes que asisten en la sustentación y guían el proceso investigativo para hacer una ruta de análisis, es por eso que se obtuvo distintas monografías las cuales nos acercaban a la conceptualización del tema de las tecnologías y su incidencia con la educación en general.

En estos antecedentes encontramos referentes teóricos que nos aportan teorías utilizadas en el estudio conceptual de las categorías a trabajar para la elaboración del marco teórico del presente proyecto investigativo. De ahí se citan varias fuentes tanto bibliográficas como de internet dependiendo del contenido teórico.

✓ Fase 2 Estudio exploratorio:

En esta fase se desarrolla el marco contextual del proyecto investigativo, se organiza progresivamente, desde un macro contexto donde se ubica la incidencia de la Corporación Minuto de Dios en los Hogares Infantiles, pasando así por unas breves reseñas, su ubicación geográfica, social, cultural, hasta llegar a un micro contexto que se enfatiza en la organización institucional, del contexto sociocultural económico, legal que sustentan el conocimiento del proyecto educativo institucional del Hogar Infantil Rafael García Herreros.

✓ Fase 3 Estructuración teórica:

Teniendo los temas a investigar los cuales son arrojados por la pregunta problema, se genera el marco referencial, en este se encuentran los antecedentes los cuales arrojan teóricos que relacionan el tema a trabajar , con estos teóricos, se genera la estructuración del marco teórico por consiguiente la matriz del presente proyecto investigativo.

✓ Fase 4 El diseño metodológico:

En esta fase se encuentra inmersa la forma como se realizó la metodología de la investigación para el presente proyecto, por ende es necesario aclarar, los pasos dados para la elaboración de este, el autor en el cual se tuvo en cuenta para la organización del diseño metodológico, la línea de investigación que fue utilizada tanto de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, como en la estructuración de la investigación, la población y los instrumentos manejados, en este caso las encuestas y por lugar final el análisis que nos generó la organización de los datos obtenidos, en relación a las encuestas la tabulación de esta información.

✓ Fase 5 Creación del producto:

En esta fase se hace una construcción del material que soporta la creación de producto final, el cual es el (O.V.A), Objeto Virtual de Aprendizaje, y como antes de llegar a la pregunta problema se generó un diagnóstico inicial en el Hogar Infantil Rafael García Herreros el cual nos arroja las falencias específicas en la preparación de talleres de artes plásticas que potencializan la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años. Es esta manera que se estructuran talleres de artes plásticas que tienen como metodología la praxis, para que

argumenten las técnicas grafo plásticas que van a ser implementadas en la elaboración del diseño gráfico del O.V.A. el cual se elabora pensando en mejorar las falencias encontradas en el diagnóstico inicial.

Es de esta manera que se establecería un orden en el diseño metodológico del presente proyecto investigativo, dando por último una conclusión sobre la importancia de la tecnología, este caso el O.V.A, como herramienta metodológica y dejando como recomendación, como este puede ayudar en la creación de nuevos espacios de aprendizaje y relacionar la tecnología y su importancia en la educación actual.

8.4 LINEA DE INVESTIGACIÓN.

Partiendo de las líneas de investigación planteadas por la Corporación Universitaria Minuto de Dios, se ha optado por la línea de ambientes de aprendizaje, aplicando a partir de esta un trabajo didáctico para el desarrollo de nuevas didácticas de aprendizaje desde el arte plástico, la primera infancia, la motricidad y el uso de las nuevas tecnologías; esto se desarrollará tomando como base las teorías propuestas por Jean Piaget y Viktor Lowenfeld todas estas apropiadas para el desarrollo e implementación del presente proyecto de innovación educativa; la rúbrica de desarrollo y evaluación para este será cualitativa teniendo en cuenta su desarrollo.

Así mismo a partir del modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto, se realizará en su fase de VER un diagnóstico previo para el análisis de entrevistas y recolección de datos estadísticos de los estudiantes y docentes para luego en segunda fase de JUZGAR poder identificar cuáles son las necesidades que nos entregan los maestros y como nosotros de manera objetiva logramos ver las necesidad de la primera infancia para ello el diseño y la aplicación de talleres de dibujo artístico iniciarían la fase de ACTUAR donde la disciplina artística y la

didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología. y; todo esto con el objetivo de diseñar e implementar una didáctica disciplinar específica desde la tecnología que resuelva la carencia de una didáctica innovadora para la primera infancia que se plantea dentro del presente trabajo investigativo complementado con la DEVOLUCION CREATIVA, evidenciada en la creación del objeto virtual de aprendizaje para que la labor docente en estos hogares logre ir más allá de lo tradicional y logremos homogenizar la realidad tecnológica actual con la necesidad educativa de niños en crecimiento y formación. A partir de lo anteriormente citado, se evidencia que el proyecto es coherente con los paradigmas pedagógicos utilizados y la metodología de investigación desde los proyectos de intervención.

8.5 POBLACION.

El Hogar Infantil Rafael García Herrerros, considerado como uno de los lugares para la práctica profesional de los docentes en formación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, se constituye como un lugar de apropiación a la carrera donde los futuros docentes se confrontan entre lo aprendido por teóricos y lo que es realmente es la realidad de la docencia en base a la práctica.

En este presente proyecto investigativo la muestra de población se remota a el Hogar Infantil Rafael García Herrerros, una entidad perteneciente a la Obra Minuto de Dios que tiene como función la enseñanza a la primera infancia., además es donde ubicamos las falencia en las diferentes técnicas grafo plásticas que son imple este establecimiento alberga alrededor de 200 niños divididos en maternos, caminadores, párvulos, pre jardín y jardín según la edad del infante;

por cada uno de los salones existe una población que oscila entre los 15 y 25 alumnos. Los cursos se duplican en grado a partir de párvulos (ejemplo: párvulos I y párvulos II). Dentro de la experiencia como practicantes y en vista del sin número de falencias que se comenten en el inicio de la vida docente, se iría aprendiendo en el camino: el manejo disciplinar del curso y las tácticas para alcanzar la atención del mismo. Sin embargo y mentado por las docentes de primera infancia, se hace necesario realizar una observación participante para lograr una didáctica que le permitiera la realización de talleres que favorezcan la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años con sentido artístico; teniendo en cuenta a los niños de esta edad, están próximos al ingreso al colegio, y son ellos los que más necesitan tener una pronta destreza en sus manos, para empezar a asumir los nuevos retos que implica entrar a este nuevo ciclo educativo.

Lo anterior permitió realizar dos tipo de recolección de datos: La observación participante, analizada y contextualizada desde la experiencia en la práctica profesional y la encuesta cualitativa, tabulada de forma estadística para revisar en porcentajes las respuestas entregadas por las docentes del hogar Infantil Rafael García Herreros sobre las técnicas grafoplásticas empleadas metodológicamente metodologías y didácticas que actualmente se implementan para la potencialización de la motricidad fina en la primera infancia (2 a 5 años).

8.6 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS.

Observación Participante:

En el desarrollo de la práctica profesional dentro del Hogar Infantil Rafael García Herreros, se evidenciaron falencias en la realización metodológicas de talleres que logran

potencializar la motricidad fina en el niño, algunas de las falencias más evidenciadas dentro de las metodologías, era la falta de recursos o guías que lograra cambiar el realizar monótono del taller, también se lograba evidenciar que era recurrente repetir la misma técnica grafoplástica semanalmente, finalmente también se observó que el uso de las técnicas grafoplásticas tenían un bajo sentido artístico por ejemplo el rasgado, el moldeado con plastilina y la pintura eran algunas de las técnicas que utilizaban más seguido dentro de las clases de motricidad. Estas técnicas cumplen funciones vitales en el campo de las bellas artes y la plástica, la inclusión de estas con un concepto artístico desde la creación del niño se puede aplicar en la educación artística inicial.

El manejo motor fino de los niños es muy importante para las docentes de primera infancia en el hogar, por eso se realiza constantemente actividades que potencialicen este desarrollo, sin embargo se evidencia la falta de herramientas que puedan colaborar en el diseño de estos talleres o actividades, es por esto que se considera pertinente la creación de un objeto virtual de aprendizaje, ya que no solo supliría esa necesidad, sino que también apoyaría en los procesos de aprendizaje de los infantes, de una manera más tecnológica y dinámica.

Encuestas:

El recurso de la encuesta permitió entregar un respuesta contundente por parte de las docentes del Hogar Infantil Rafael García Herreros, sobre los procesos metodológicos y las implementaciones didácticas en el campo de la motricidad fina para la primera infancia, además nos corroboraron la necesidad de crear un O.V.A como una metodología implementada en clase para la innovación y eficacia del desarrollo motriz del niño en su campo estudiantil.

Teniendo en cuenta la población escogida para la realización de esta investigación, se utiliza como recurso estadístico una encuesta con 5 preguntas cerradas donde se indagó a 7

docentes sobre las técnicas utilizadas para incentivar la motricidad fina en la primera infancia. A continuación se muestra el formato de encuesta utilizado y aprobado para la recolección de datos estadísticos en el Hogar Infantil Rafael García Herreros:

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Departamento de Pedagogía
Licenciatura Básica con énfasis en Educación Artística

Proyecto Tesis:

**CREACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE QUE PERMITA EL
DISEÑO DE TALLERES DE ARTES PLÁSTICAS, PARA INCENTIVAR LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL HOGAR INFANTIL RAFAEL
GARCIA HERREROS EN BOGOTÁ**

Encuesta

La siguiente encuesta tiene como finalidad realizar una recolección de datos para la traer a la realidad una herramienta didáctica a él Hogar Infantil Rafael García Herreros, todo esto con el fin de beneficiar y fortalecer a toda su población estudiantil, cuerpo docente y dirección administrativa dentro del campo artístico y la primera infancia.

- 1) ¿Cuál su estrategia metodológica para enseñar motricidad fina en los niños?
 - a. Colorear.
 - b. Pintar.
 - c. Dibujar.
 - d. Moldear.
 - e. Rasgado.

- 2) Desde su experiencia docente, ¿Cuál ha sido la técnica manual artística más complicada de enseñar?
 - a. El colorear.
 - b. Pintar.
 - c. Dibujar
 - d. Coser.
 - e. Punzar.

- 3) Si usted tuviera la oportunidad de contar con una herramienta didáctica para el diseño de talleres de arte plástico en pro de incentivar de la motricidad fina en el niño, ¿Qué esperaría de esta?
- a. ¿Que fuese una cartilla que le indicara que técnicas grafo plásticas utilizar?
 - b. ¿Que fuera una lista de materiales, con talleres pre establecidos en un tema?
 - c. ¿Qué fuese algo innovador desde el manejo de las TICS, en donde sirviera como herramientas para la creación de talleres de artes plásticas?
- 4) ¿Utilizan alguna aplicación programa informático que le permitan guiarse a la hora de crear talleres de arte plástico para incentivar la motricidad fina en el niño? ¿Cuál?
- a. El internet.
 - b. Libros.
 - c. Programas de televisión.
 - d. Revistas indexadas.
 - e. Otros.

Cuales: _____

- 5) ¿Cree que la implementación de nuevas didácticas artísticas pueden mejorar el concepto aplicado de motricidad fina en los niños?

a. DE ACUERDO

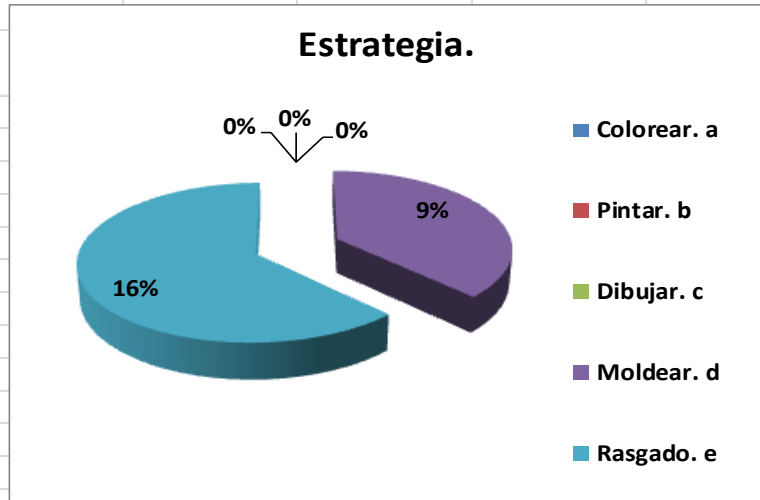
b. DESACUERDO

Gracias

Departamento de Pedagogía - LBEA
Luz Ángela Hernández Rico
Jeimy Andrea Gamboa Figueroa
ESTUDIANTES ENCARGADAS

1. ¿Cuál es su estrategia metodologica para enseñar la motricidad fina en los niños?

Estrategia.			
CALIFICACIÓN	CONVENCIÓN	TOTAL	%
Colorear.	a	0	0%
Pintar.	b	0	0%
Dibujar.	c	0	0%
Moldear.	d	3	9%
Rasgado.	e	5	16%
			25%



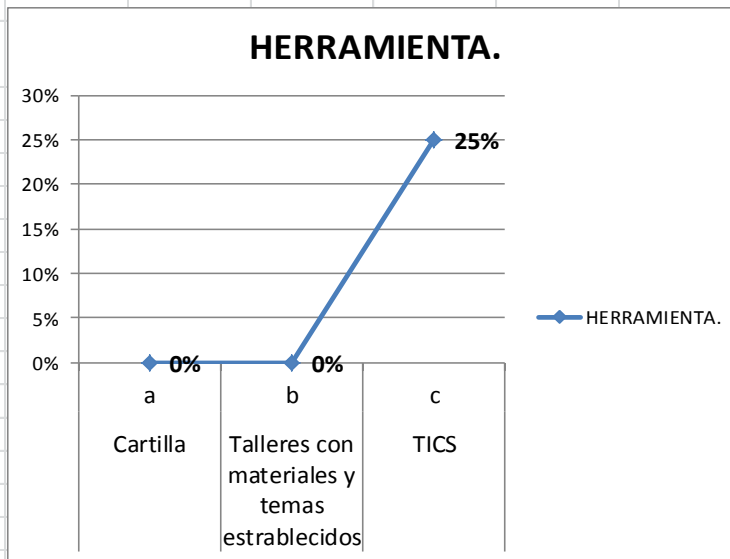
Del total de las encuestadas el 16% manifesto que la estrategia metodologica mas usada era el rasgado y el otro 9% dijo que era el moldeado.

8.6 TÉCNICA DE DATOS (TABULACIÓN).

Los resultados de la encuesta arrojaron la siguiente estadística por pregunta formulada:

3. Si usted tuviera la oportunidad de contar con una herramienta didáctica para el diseño de talleres de artes plásticas en pro de incentivar de la motricidad fina en el niño, ¿qué esperaría?

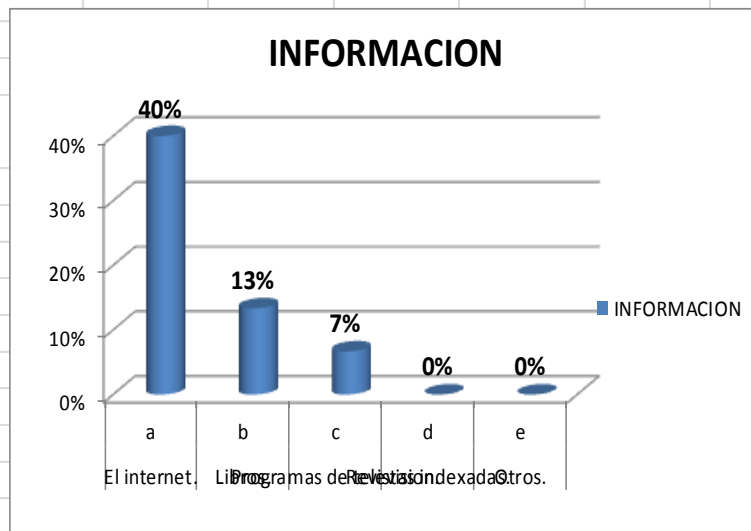
HERRAMIENTA.			
CALIFICACIÓN	CONVENCIÓN	TOTAL	%
Cartilla	a	0	0%
Talleres con materiales y temas establecidos	b	0	0%
TICS	c	8	25%



El 25% de las indagadas contestó que la herramienta que prefieren tenga manejo con las TICS.

4. ¿Utilizan alguna aplicación de programa informático que le permita guiarse a la hora de crear talleres de arte plástico para incentivar la motricidad fina en el niño? ¿cuál?

INFORMACION			
CALIFICACIÓN	CONVENCIÓN	TOTAL	%
El internet.	a	6	40%
Libros.	b	2	13%
Programas de televisión	c	1	7%
Revistas indexadas	d	0	0%
Otros.	e	0	0%
		9	60%



De las indagadas el 60% respondió que prefieren el internet como programa informático.

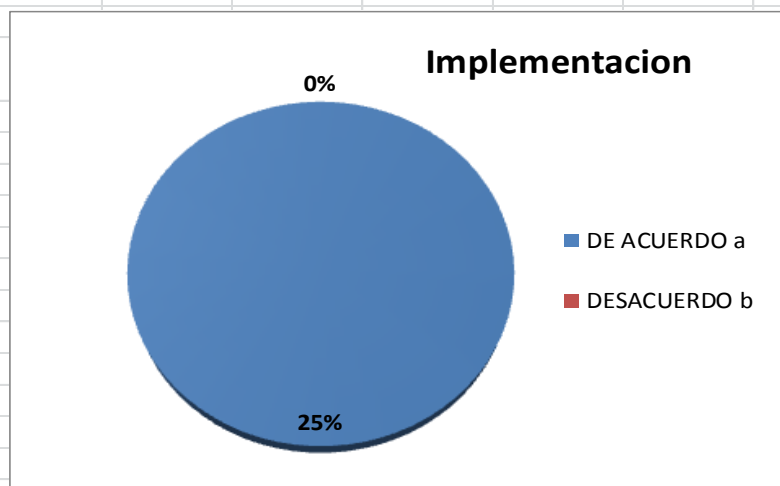
Cuales:



Del total de las encuestadas el 13% manifestó que coser era la técnica artística más complicada de enseñar.

5. ¿Cree que la implementación de nuevas didácticas artísticas pueden mejorar el concepto aplicado de motricidad fina en los niños?

Implementación			
CALIFICACIÓN	CONVENCIÓN	TOTAL	%
DE ACUERDO	a	8	25%
DESACUERDO	b	0	0%
		8	25%



El 25% de las indagadas dijo que la implementación de nuevas didácticas ayudaran a mejorar en concepto aplicado de la motricidad fina.

Grafica 7: Estadística 5
Grafica 6: Estadística 4

8.8 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

La observación participante nos arroja la posibilidad de obtener un pensamiento crítico de la practica según los conceptos aprendidos y aplicados a lo largo dela carrea universitaria apara la docencia. Por lo tanto dentro de esta se interpreta que:

- Existe la necesidad de una herramienta que complemente los procesos metodológicos en la primera infancia para el desarrollo de la motricidad fina.
- Existe una recurrencia a la repetición de la técnica grafoplástica en todos los cursos del Hogar.
- Es notoria la disposición de las docentes por aceptar y acoger un proyecto desde la tecnología para la primera infancia

La realización de la encuesta y la interpretación estadística de la misma nos dice que: La implementación de nuevas didácticas de aprendizaje primario en la formación motriz de la primera infancia se reduce únicamente a la implementación del rasgado y el moldeado, se hacen notorias falencias en la práctica de otras técnicas grafo plásticas como el cocer. La disponibilidad a obtener una nueva herramienta que el ayude a el docente a realizar talleres de motricidad y arte plástico por medio de técnicas grafo plásticas es notoria y aceptada en cada una de las licenciadas encuestadas ya que la mayor información que obtienen para la realización de los talleres es internet.

9. CREACIÓN DEL O.V.A

9.1 INTRODUCCION.

En la relación con todo lo visto anteriormente se hace la entrega del material que soporta la investigación del presente proyecto, para ellos es necesario establecer los elementos utilizados para las posteriores investigaciones de la información obtenida.

Por ende se entrega este material que muestra en efecto un diagnóstico inicial, en donde identificamos las metodologías relacionadas por las docentes de primera infancia, en el momento de diseñar la estructura de los talleres, usando las técnicas grafo plásticas más conocidas, se vale aclarar que el manejo del diagnóstico inicial se consolida con la información obtenida por los resultados de la recolección de datos de la investigación, la cual ha sido la encuesta, por consiguiente después tener los resultados que arrojaron dichas encuestas, se hace un análisis de

datos en modo de tabulación, para así obtener unas respuestas más directas y concisas. Esto lo podemos encontrar en el anterior capítulo donde se sustenta el manejo de este material de soporte.

Posteriormente se investiga sobre algunas técnicas grafo plásticas utilizadas para potencializar la motricidad fina en los niños, he aquí se nombran algunas de estas técnicas:

El rasgado, el recortado, la pintura dactilar, nociones de colores, soplado, granulado, collage, ensartado, trenzados, construcción con formas geométricas, fantasía con papel de seda, pintura sobre papel aluminio, pintura sobre bolsas plásticas, pintura sobre láminas de acetato, algodón en relieve y delineado con lápiz, el mosaico modelado con plastilina, manejo de figuras simetría, pintura con pincel, modelado con masa, entre otra más.

Teniendo en cuenta la población a presentar la herramienta metodológica, y el contexto socio-cultural donde se está inmersa la institución educativa, tratando de asumir con la problemática presentada se escogen, ocho (8) técnicas grafo plásticas para la elaboración estructural de los talleres que soportaran el diseño del Objeto Virtual de Aprendizaje, pensamos que estas técnicas grafo plásticas serán claras, concisas y que actuaran de manera directa respondiendo a las mejoras necesarias en la implementación de nuevas metodología grafo plásticas para los docentes en el manejo del aprendizaje de los niños.

9.2 DIAGNÓSTICO INICIAL.

En el espacio que se genera la realización de práctica profesional, se tiene como lugar de acción los Hogares Infantiles del Minuto de Dios, aquí es donde los estudiantes de la universidad

se confrontan entre lo aprendido por teóricos y lo que es efectivamente es la realidad en base a la práctica.

De aquí es que se reconoce el Hogar Infantil Rafael García Herreros, porque es aquí donde se encuentra la población a investigar, además es donde se ubica las falencia en las diferentes técnicas grafo plásticas que son implementadas por las docentes de primera infancia, en la realización de talleres que favorezcan la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años. Se tiene en cuenta a los niños de esta edad, porque ellos están próximos al ingreso del colegio, y son ellos los que más necesitan tener una pronta destreza en sus manos, para empezar a asumir los nuevos retos que implica entrar a este nuevo ciclo educativo.

Para llegar a al anterior conclusión se recopiló unas encuestas realizadas a las 7 docentes especialistas en primera infancia del Hogar Infantil Rafael García Herreros, las cuales se tomaron como referencias, para establecer el problema que generó la presente investigación en se a la creación del OVA, en donde esta ayudara como herramienta metodológica para las docentes puedan diseñar talleres de artes plásticas y de esta manera potencializar la motricidad fina en los niños, la cual es muy necesaria para su encuentro con la escuela.

El presente proyecto investigativo nace de ver la ausencia de docentes de artes en la educación de primera infancia en los Hogares Infantiles, pues se evidencia que los niños no tienen la posibilidad de desarrollar a plenitud su motricidad fina y esto a largo plazo puede causar problemas de psicomotricidad para su futuro aprendizaje y desarrollo como individuo en una sociedad.

El arte es útil para el crecimiento del niño porque puede exteriorizar el pensamiento y los sentimientos, a través de manifestaciones realizadas con las artes plásticas, es de ahí que se tienen muchas técnicas y materiales que sirven para potencializar la motricidad fina en la niños de 4 a 5 años.

9.3 ESTRUCTURA DE TALLERES.

En aras de generar la estructura de los talleres de técnicas grafo plásticas que potencialicen el manejo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años, para realizar la herramienta metodológica e innovadora O.V.A, se tuvo en cuenta el manejo de las siguientes técnicas, las cuales están diseñadas desde el metodología de la praxis en la implementación del diseño de los talleres:

1. Lápices de Colores.
2. Crayolas.
3. Pintura Dactilar.
4. Soplado.
5. Pinturas con pincel.
6. Rasgado.
7. Moldeado con plastilina.
8. Collage.

A continuación se presentan los talleres de técnicas grafo plásticas para la sustentación en la creación y diseño de la herramienta metodológica (O.V.A.):

TALLERES DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS QUE POTENCIALICEN EL MANEJO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Estos talleres se realizarán con el modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto.

TECNICA GRAFO PLASTICA NUMERO 1: Lápices de Colores.

OBJETIVO GENERAL: el objetivo general de la actividad es la utilización de lápices de colores para mejorar la motricidad fina mediante el sostener y colorear un dibujo.

VER: Se puede generar un prevé diagnóstico sobre el conocimiento de los niños, en cuanto a los materiales que se van a implementar para la elaboración del taller, que en este caso son:

- ✓ Colores.
- ✓ Papel.

JUZGAR: luego se podrá identificar cuáles son los niños con más necesidades en la explicación del manejo del material con el que se está realizando el taller.

ACTUAR: es aquí donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología.

Aportes pedagógicos desde Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis en La Educación Artística:

El manejo de los colores sirve para que los niños articulen los movimientos de la mano y la coordinación del trazo al momento de dar vida a sus dibujos. Las mezclas más utilizadas son

Azul + Rojo = Violeta Amarillo+ Azul= Verde Rojo+ Amarillo= Naranja

Verde + Rojo = Café

Si mezclas cualquiera de los colores anteriores con negro puedes oscurecerlos o con el blanco puedes aclararlos

Puedes colorear en papel liso o con textura.

DEVOLUCION CREATIVA: por medio de la observación, podemos evidenciar la asistencia o la falencia del niño en el manejo de la técnica utilizada para actuar.

Es así como progresivamente se manejan las demás técnicas para potencializar la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años.

TALLERES DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS QUE POTENCIALICEN EL MANEJO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Estos talleres se realizarán con el modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto.

TECNICA GRAFO PLASTICA NUMERO 2: Crayolas.

OBJETIVO GENERAL: El objetivo general de la actividad es mejorar la motricidad fina por medio de sostener la crayola para realizar un dibujo estimulando así la relación vista – mano, reconocimiento de formas y figuras.

VER: Se puede generar un prevé diagnóstico sobre el conocimiento de los niños, en cuanto a los materiales que se van a implementar para la elaboración del taller, que en este caso son:

- ✓ Crayolas.
- ✓ Papel.

JUZGAR: luego se podrá identificar cuáles son los niños con más necesidades en la explicación del manejo del material con el que se está realizando el taller.

ACTUAR: es aquí donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología.

Aportes pedagógicos desde Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis en La Educación Artística:

Las crayolas son muy similares al color. Estas están hechas en cera y tienen un trazo más grueso que le exige al niño tener un control más fuerte en el trazo para evitar salirse del

contorno. Puede utilizarlas en papel de varias texturas por ejemplo superficies ásperas como la lija; de este modo el niño podrá identificar entre las superficies blandas, ásperas o lisas.

DEVOLUCION CREATIVA: por medio de la observación, podemos evidenciar la asistencia o la falencia del niño en el manejo de la técnica utilizada para actuar.

TALLERES DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS QUE POTENCIALICEN EL MANEJO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Estos talleres se realizarán con el modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto.

TECNICA GRAFO PLASTICA NUMERO 3: Pintura Dactilar.

OBJETIVO GENERAL: El objetivo general de la actividad es la estimulación del tacto en los niños y el mejoramiento de la motricidad fina.

VER: Se puede generar un pre-diagnóstico sobre el conocimiento de los niños, en cuanto a los materiales que se van a implementar para la elaboración del taller, que en este caso son:

- ✓ Pinturas.
- ✓ Papel.

JUZGAR: luego se podrá identificar cuáles son los niños con más necesidades en la explicación del manejo del material con el que se está realizando el taller.

ACTUAR: es aquí donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología.

Aportes pedagógicos desde Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis en La Educación Artística:

Esta técnica basada en el uso de pinturas no tóxicas mezcladas con las superficies dactilares del niño (palma de las manos y planta del pie) le permite la exploración sensorial de su cuerpo mediante la impresión de sus huellas. Puede utilizar esta técnica en papeles distintos, preferiblemente en tamaños superiores a 1/4 y utilizar materiales adicionales como arena para que experimente distintas sensaciones

DEVOLUCION CREATIVA: por medio de la observación, podemos evidenciar la asistencia o la falencia del niño en el manejo de la técnica utilizada para actuar.

TALLERES DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS QUE POTENCIALICEN EL MANEJO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Estos talleres se realizarán con el modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto.

TECNICA GRAFO PLASTICA NUMERO 4: Sopla y pinta.

OBJETIVO GENERAL: Mejora la coordinación de los estudiantes al guiar una mancha de pintura con el soplo mejorando su proceso viso-espacial en la elaboración de tareas de precisión.

VER: Se puede generar un prevé diagnóstico sobre el conocimiento de los niños, en cuanto a los materiales que se van a implementar para la elaboración del taller, que en este caso son:

- ✓ Pinturas.
- ✓ Papel.
- ✓ Pitillo.

JUZGAR: luego se podrá identificar cuáles son los niños con más necesidades en la explicación del manejo del material con el que se está realizando el taller.

ACTUAR: es aquí donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología.

Aportes pedagógicos desde Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis en La Educación Artística:

Esta técnica se realiza con la mezcla de pintura no toxica y agua, el niño regara la pintura en el papel y con un pitillo de plástico soplara hasta conseguir una mezcla de colores haciendo distintas formas. Es importante la compañía del docente en el momento del ejercicio de soplar,

pues aunque esta técnica estimula su sistema respiratorio y su percepción visual su mal uso puede generar un accidente en el aula.

DEVOLUCION CREATIVA: por medio de la observación, podemos evidenciar la asistencia o la falta del niño en el manejo de la técnica utilizada para actuar.

TALLERES DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS QUE POTENCIALICEN EL MANEJO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Estos talleres se realizarán con el modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto.

TECNICA GRAFO PLASTICA NUMERO 5: Pinturas con pincel.

OBJETIVO GENERAL: el objetivo general de la actividad es la utilización de los pinceles y las pinturas de colores para mejorar la motricidad fina mediante el sostener y pintar un dibujo sin salirse del contorno.

VER: Se puede generar un pre-diagnóstico sobre el conocimiento de los niños, en cuanto a los materiales que se van a implementar para la elaboración del taller, que en este caso son:

- ✓ Pinturas.
- ✓ Pinceles.

✓ Papel.

JUZGAR: luego se podrá identificar cuáles son los niños con más necesidades en la explicación del manejo del material con el que se está realizando el taller.

ACTUAR: es aquí donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología.

Aportes pedagógicos desde Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis en La Educación Artística:

Esta técnica requiere que el docente enseñe al niño el uso del pincel en un acompañamiento permanente recordándole que se debe utilizar como un lápiz, explicándole que el uso correcto del pincel es en la pintura y que por lo tanto debe ser cuidadoso con el trazo y con no ensuciar su ropa. Esta técnica le permite al niño la destreza de su mano y de su muñeca permitiéndole tener un control de materiales líquidos en el momento de dar vida a sus dibujos; se puede utilizar en todas las superficies de papel sin importar su textura.

DEVOLUCION CREATIVA: por medio de la observación, podemos evidenciar la asistencia o la falencia del niño en el manejo de la técnica utilizada para actuar.

TALLERES DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS QUE POTENCIALICEN EL MANEJO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Estos talleres se realizarán con el modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto.

TECNICA GRAFO PLASTICA NUMERO 6: Rasgar y pegar.

OBJETIVO GENERAL: Aprender a reconocer formas sugeridas para eventualmente poder formar figuras más complejas para potencializar la motricidad fina y estimular la imaginación creando formas con las figuras.

VER: Se puede generar un prevé diagnóstico sobre el conocimiento de los niños, en cuanto a los materiales que se van a implementar para la elaboración del taller, que en este caso son:

- ✓ Papel.
- ✓ Pegante.

JUZGAR: luego se podrá identificar cuáles son los niños con más necesidades en la explicación del manejo del material con el que se está realizando el taller.

ACTUAR: es aquí donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología.

Aportes pedagógicos desde Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis en La Educación Artística:

Esta técnica consta de romper el papel inicialmente en formas asimétricas y abstractas por parte del niño haciendo una relación sensorial entre el material y la motricidad de su mano, la continuación de la técnica consta en rasgar formas sugerentes que le permitan al niño identificar figuras inicialmente geométricas. Esta técnica le permite al niño estimular su actividad motora desde la punta de los dedos hasta su antebrazo.

DEVOLUCION CREATIVA: por medio de la observación, podemos evidenciar la asistencia o la falencia del niño en el manejo de la técnica utilizada para actuar.

TALLERES DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS QUE POTENCIALICEN EL MANEJO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Estos talleres se realizarán con el modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto.

TECNICA GRAFO PLASTICA NUMERO 7: Modelado con Plastilina.

OBJETIVO GENERAL: es estimular la motricidad fina por medio del modelado con plastilina para crear formas que estimulen el mejoramiento de la misma ayudando a reconocer formas básicas y como la unión de estas pueden crear un objeto más complejo.

VER: Se puede generar un prevé diagnóstico sobre el conocimiento de los niños, en cuanto a los materiales que se van a implementar para la elaboración del taller, que en este caso son:

✓ Plastilina.

JUZGAR: luego se podrá identificar cuáles son los niños con más necesidades en la explicación del manejo del material con el que se está realizando el taller.

ACTUAR: es aquí donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología.

Aportes pedagógicos desde Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis en La Educación Artística:

Esta técnica consta de moldear la plastilina no toxica con los dedos y palmas de la mano, formando figuras dirigidas o de libre expresión. Esta técnica le permite al niño ejercitar sus dedos y manos permitiéndole una destreza en el uso del lápiz o el pincel, además de ejercitar la concentración de la mente en actividades de mayor complejidad.

DEVOLUCION CREATIVA: por medio de la observación, podemos evidencias la asistencia o la falencia del niño en el manejo de la técnica utilizada para actuar.

TALLERES DE TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS QUE POTENCIALICEN EL MANEJO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

Estos talleres se realizarán con el modelo praxeológico (Juliao, 2002) de Uniminuto.

TECNICA GRAFO PLASTICA NUMERO 8: Collage.

OBJETIVO GENERAL: La actividad es ejercitar la motricidad fina uniendo varias técnicas como el rasgado, la pintura dactilar, entre otras para que creen un contorno establecido previamente manejando el dominio muscular y la motricidad fina así poder seguir el contorno de una forma establecida.

VER: Se puede generar un prevé diagnóstico sobre el conocimiento de los niños, en cuanto a los materiales que se van a implementar para la elaboración del taller, que en este caso son:

- ✓ Papel.
- ✓ Revistas.
- ✓ Periódico.
- ✓ Pegante.
- ✓ Pintura.

JUZGAR: luego se podrá identificar cuáles son los niños con más necesidades en la explicación del manejo del material con el que se está realizando el taller.

ACTUAR: es aquí donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología.

Aportes pedagógicos desde Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis en La Educación Artística:

Esta técnica compila el rasgado, la pintura dactilar con relieves y la pintura con pincel, la unión de los rasgados en formas dirigidas o de libre expresión junto con los relieves de la pintura dactilar y los trazos múltiples en el papel generan una composición visual masiva de figuras y colores. Esta técnica le permite al niño desarrollar su creatividad en el manejo de los distintos materiales y técnicas que estimulan su motricidad fina y su desarrollo artístico.

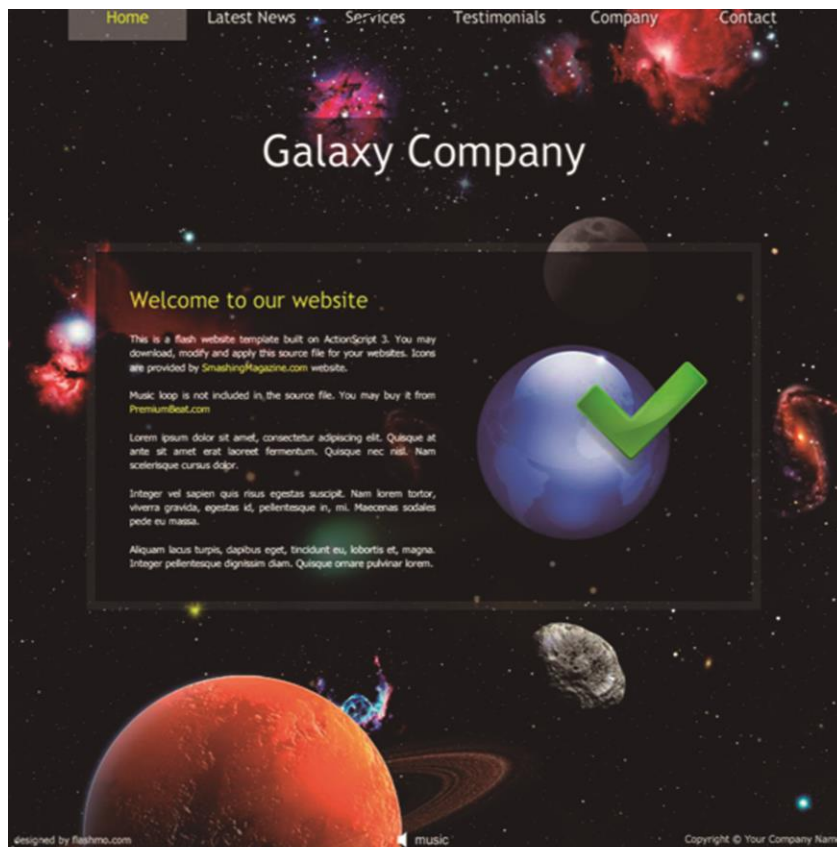
DEVOLUCION CREATIVA: por medio de la observación, podemos evidenciar la asistencia o la falencia del niño en el manejo de la técnica utilizada para actuar.

Es de esta manera como le damos finalidad a la complementación de esta investigación el diseño de los talleres, sabiendo que hay más técnicas grafo plásticas en función de potencializar la motricidad fina en los niños.

9.4 DISEÑO GRAFICO DEL OVA.

A continuación, se muestra paso por paso, el diseño gráfico utilizado para la realización del Objeto Virtual de Aprendizaje, (O.V.A.), desde su planeación esquemática hasta la terminación del producto final, listo para la entrega a la institución educativa, el Hogar Rafael García Herreros.

En la página web <http://www.flashmo.com/> se encuentran plantillas que se pueden descargar de manera gratuita, en esta página se encuentran infinidad de elementos como multimedia, páginas web, galerías para mostrar fotos y muchos más elementos, de esa página se tomó una plantilla para ser modificada, esta plantilla se encuentra en formato fla que hace referencia al programa flash.



Grafica 8: Plantilla base O.V.A. Internet: <http://www.flashmo.com>

Flash, este programa permite la realización de páginas web, multimedias, animaciones y juegos por medio de programación, la programación se trabaja en un tipo de código llamado AS2 o AS3, creación de imágenes y la interacción entre el código y los elementos gráficos, de esta manera se comienza la modificación y adaptación de la plantilla en Flash para ajustarla a los requerimientos establecidos.



Gráfica 9: Plantilla del O.V.A

El fondo del O.V.A. consta de determinadas imágenes creadas en un programa llamado illustrator, las cuales se consiguen en sitios web que permiten la descarga libre de infinidad de objetos e imágenes vectoriales, las imágenes vectoriales es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes y con atributos matemáticos de forma, color, posición, etc. La ventaja de este tipo de imágenes es que pueden ser ampliadas a cualquier tamaño sin que su

calidad se vea afectada a diferencia de una imagen fotográfica convencional que su calidad disminuye al aumentar su tamaño, esta selección de imágenes vectoriales hacen referencia a una superficie de madera que da la sensación de ser una mesa o un pupitre, sobre esa superficie se encuentran distribuidos varios elementos o materiales de arte que en muchas ocasiones son utilizados por los niños para pintar o dibujar, el O.V.A. da la sensación por medio de un código que se hace en Flash donde se pueden realizar diferentes cosas con la programación, en este caso por medio de la programación se encuentra un menú en la parte superior donde al hacer clic sobre alguno de los textos se hace un recorrido sobre la mesa de trabajo y donde aparecen varios recuadros con diferente información, este menú se encuentra sobre un fondo claro para que su lectura no se dificulte ya que el color negro en una pantalla vibra bastante y hace que la visión del usuario se canse con rapidez , siempre va a estar visible el título general que es MOTRICIDAD FINA, este título esta sobre un recuadro con una transparencia que permite que el titulo se destaque sin que el fondo afecte la legibilidad del texto, este texto está en blanco para permitir un mayor contraste y mejor lectura del título, la tipografía se llama **Belligerent Madness**, esta tipografía se descargó de un sitio web llamado *www.fontsquirrel.com/*, *este sitio permite la descarga gratuita de tipografía para variados propósitos, la tipografía busca generar una dinámica con los elementos que componen el O.V.A. y crear un ambiente de arte, movimiento y armonía gráfica, una tipografía realizada a mano, con personalidad y que parezca hecha por un niño.*



Gráfica 10: Modulo del O.V.A

Cada recuadro está en una leve transparencia para que no tape el fondo al igual que cada recuadro contiene los mismos elementos que son subtítulo, párrafo de texto y un video con una animación, la tipografía del subtítulo es **Belligerent Madness**, también descargada de manera gratuita del sitio web que contiene varias tipografías para su libre uso, el color del subtítulo es un amarillo oscuro el cual logra llamar la atención sin quitarle protagonismo a los demás elementos del O.V.A., la combinación del negro y el amarillo recuerdan las señales de tránsito, cada recuadro tiene su propio subtítulo de acuerdo al menú .

La tipografía del texto corrido es **Architects Daughter**, descargada del sitio web de tipografías, esta tipografía es una llamada palo seco, se llama así ya que sus formas son rectas a diferencia de las tipografías que tienen terminaciones o pequeñas curvas en sus extremos, este

tipo de tipografía se llama serifada ya que sus terminaciones se llaman serifas, la tipografía serifada dificulta la lectura a diferencia de la palo seco que por ser una tipografía sencilla y sin adornos permite que la vista del usuario no se canse y su forma también da una sensación de movimiento para hacer más dinámico el O.V.A. y producir la sensación de ser un texto escrito por un niño, el texto es blanco ya que permite una mejor lectura sobre un fondo oscuro.



Grafica 11: Modulo del O.V.A

Todos los recuadros tienen los mismos elementos correspondientes a cada subtítulo, el video es una animación realizada en Flash, el programa tiene una línea de tiempo que hace referencia al tiempo que puede tardar una animación, todos los elementos gráficos que contiene el video fueron realizados en Illustrator, una vez se hacen los dibujos vectoriales se pasan a flash

donde se comienzan a animar, como flash es un programa que permite la realización de animaciones solo hay que tener claro que se quiere hacer y posteriormente a medida que se avanza en la línea de tiempo del programa se hacen movimientos específicos a los elementos que se quieren animar, en flash se pueden introducir sonidos para ambientar las animaciones, una vez se ha realizado la animación el programa permite exportar o guardar el archivo en un formato de video que es avi, este formato de video se introduce en el programa adobe media encoder el cual permite cambiar el formato del archivo, flash tiene una biblioteca de componentes interna de elementos que se pueden introducir y facilitan el diseño, dentro de su biblioteca existen botones con funciones específicas y un reproductor de video en un formato específico que es para el programa flash, este formato es flv y es ese formato el que se consigue al cambiarlo en el programa media encoder, el reproductor de video en sus características permite unir por medio de una ruta dada, esa ruta es la carpeta donde están guardados los videos con anterioridad y el video busca ubicar donde se encuentra el video específico que se quiere reproducir, ya realizada esta tarea en flash para poder ver el trabajo realizado genera un archivo de extensión swf, este formato me permite ver el O.V.A. ya ejecutándose con código y todas las características descritas anteriormente, este archivo pasa a ser una vista previa del trabajo que se está realizando para ver como estaría funcionando en la práctica y determinar si hay errores de código o animación para su posterior corrección.

Cuando el O.V.A. ya está terminado flash entre sus opciones de publicación crea un archivo que se llama ejecutable ya que con solo darle doble clic este se abre y se comienza a ejecutar sin ningún problema.



Animación realizada en flash y convertida a formato flv

Grafica 12: Modulo del O.V.A

El video muestra una animación de un personaje realizando la actividad descrita en los textos del recuadro, el dibujo es básico y totalmente bidimensional que quiere decir que está en 2 dimensiones, que los elementos no tienen relieve, sombras ni dan la sensación de profundidad para dar la sensación que fueron realizados por un niño de tal manera que si otro niño observa el video se vea atraído e identificado con el dibujo del personaje realizando la acción.

La caratula del CD está diseñada manteniendo el tema y la unidad gráfica del O.V.A. en su portada se puede ver el título con la tipografía **Belligerent Madness**, utilizada también el los títulos del O.V.A. también se puede observar las huellas de la mano de un niño que ha jugado con pintura, esto hace referencia al manejo de las técnicas grafo plásticas que se encuentran en el O.V.A. todo esto está sobre un fondo blanco para resaltar los elementos.



Grafica 13: Portada del O.V.A

El interior de la caja del CD contiene en parte izquierda un listado de las técnicas grafo plásticas contenidas en el O.V.A. para que la persona tenga una idea más clara del contenido del CD, en la parte izquierda se puede observar el CD el cual contiene la información básica sobre autores y título todo sobre un fondo de dos colores que mantiene la referencia a las manchas que se hacen con las manos.

Manchas de pintura



Tipografía Belligerent Madness

Grafica 14: interior del O.V.A

El respaldo del CD contiene información específica de título, universidad y carrera de los autores, este texto está nuevamente sobre la mancha de pintura de la mano de un niño sobre un fondo blanco para mantener el protagonismo de los elementos gráficos y tipográficos.

Tipografía Belligerent Madness



Manchas de pintura

Grafica 15: Parte posterior del O.V.A

11. CONCLUSIONES

(Devolución Creativa)

La “devolución creativa” perteneciente al modelo praxeológico (Juliao 2000) da por sentada la finalización de todos y cada uno de los objetivos de la presente investigación. Teniendo en cuenta la existencia de una contextualización, una revisión de antecedentes investigativos y teóricos, la creación de una propuesta metodológica por medio de talleres y la construcción grafica del O.V.A se da por finalizada la presente investigación bajo las siguientes conclusiones

- Se evidencio la necesidad de un recurso tecnológico para la creación de talleres de artes plásticas por medio de técnicas grafoplásticas para la primera infancia
- Se logra la inclusión de la tecnología en la educación inicial
- Se logra realizar una recolección de datos en tipo real y con resultados evidentes

Es pertinente incluir que dentro de la realización del presente trabajo investigativo se concluyeron algunas problemáticas de índole gubernamental y de organización educativa. En primer lugar se evidencia la ausencia parcial de un insumo tecnológico para primera infancia por parte del gobierno y el ministerio de educación; así mismo se hace evidente que la carencia de recursos es también un problema paralelo al de la inclusión de las tecnologías puesto que las poblaciones educativas ubicadas en urbanas de bajos recursos no cuentan con insumos electrodomésticos que logren sentar y proyectar la inclusión de la tecnología en los procesos curriculares que el estado exige, siendo una de las principales razones por las cuales la educación en las Tic's es tan limitada a sectores de alcances mayores, es necesario replantear el discurso social económico y político frente a la educación inicial y los recursos

en tecnología, es necesario también suplir la necesidad de las minorías por recursos que capaciten sus docentes en temas de relevancia educativa y social para lograr que el proceso educativo planteado por las distintas entidades del gobierno encargadas de la educación y la defensa del colombiano se evidencie no solamente dentro de la escritura y si no también en la realidad de los compone.

La reivindicación de derechos educativos se hace presente en la proyección de un recurso que apoye el proceso evolutivo que vive Colombia actualmente. Es una realidad innata la que nos demuestra que los procesos metodológicos educativos deben gozar de un cambio de prospectiva que nos otorgue la posibilidad de actuar dentro de un campo investigativo más amplio y propositivo que no se quede únicamente en la creación de lo establecido si no en la mejora de lo ya planteado, desarrollado y consecencialmente caído o suturado por motivos de organización o recursividad general. La planeación no siempre se lleva a la practica con resultados excelentes y está en la dedicación y la vocación docente no solamente entrenarnos para formar sino también para desarrollar una visión acorde a las exigencias de nuestra profesión.

El presente documento trae adjunto en físico el O.V.A, Listo para ser utilizado en las practicas docentes como un recurso metodológico y didáctico que fortalezca las estrategias metodológicas del docente en el campo de la motricidad fina y la educación artística inicial primeramente y para el Hogar Rafael García Herreros.

12. RECOMENDACIÓN.

El Objeto virtual de Aprendizaje es de uso docente, se recomienda mirarlo en su totalidad antes de ejecutarlo. La ejecución en clase deberá ser colectiva (docente-alumnos) ya que la interactividad con la que cuenta lograra captar la atención del niño para captar de forma significativa su contenido.

13. PROSPECTIVA

La creación de un O.V.A para la educación inicial invita a continuar con la investigación educativa incluida en las nuevas tecnologías con el fin de minimizar algunos factores educativos y sociales que nos cohiben aun de gozar de una educación de calidad con sentido de desarrollo. Se suele especular mucho sobre los factores que desmotivan al niño, adolescente o adulto en su formación educativa formal, se habla de la monotonía y las prácticas educativas antiguas, de la falta de oportunidades y de las irregularidades del sistema político. La unión de lo educativo y lo tecnológico contrarresta esa serie de especulaciones y fortalece el sistema educativo para el desarrollo del país.

Esperamos entregar no solamente un producto exclusivo para el Hogar Infantil Rafael García Herreros, también se proyecta que este O.V.A sea reconocido por la educación como un insumo relevante en la educación inicial. A demás entregar una nueva visión a la Facultad de Educación de Uniminuto para que este tipo de proyectos se promuevan y la tarea docente evolucione en sus praxis y su didáctica para alcanzar objetivos solidos que nos lleven a la avance colectivo.

La presente investigación tiene como paso final motivar al docente en formación para crear desde los distintos recursos tecnológicos didácticos y recursos que logran complementar las metodologías existentes en el campo de la educación inicial, básica, media, superior e informal. Además de incentivarlo a la creación propia que en función de un reconocimiento personal puede inferir en la creación de empresa.

14. BIBLIOGRAFÍA.

REFERENCIAS

Berger K. (2006) Psicología del desarrollo infancia y adolescencia. Madrid: Panamericana

Fajardo L., Sotelo M. & Moreno F. (sf) El uso de los OVAS como estrategia de enseñanza – aprendizaje bajo un esquema de educación bimodal. Fundación Konrad Lorenz.

Gázmin V. (2009) “Entornos Virtuales Para La Formación Práctica De Estudiantes De Educación: Implementación, Experimentación Y Evaluación De La Plataforma AULAWEB” Tesis Doctoral. Universidad de Granada, España. Recuperado de: <http://openswad.org/paper/pdf/1850436x.pdf>

Hogares Infantiles Minuto de Dios (2012) “Portafolio Hogares Infantiles Versión Enero 19 de 2012”

Ley 115 de 1994 (1994) “Ley General de Educación de 1994” Recuperada del sitio de Internet: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley 1098 de 2006 (2006) “Código de la Infancia y la Adolescencia” Recuperada del sitio de Internet: <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/PortalICBF/Especiales/SRPA/CIyA-Ley-1098-de-2006.pdf>

Lowenfeld V. (1961) “La importancia del arte para la educación” Buenos Aires: Paidós

Lowenfeld V. & Brittain L.(1992) Desarrollo de la capacidad creadora. Argentina: Kapelusz

Mounoud P. (2001) “Contextos educativos”

Pulido M. (2008) “Curso De Sistemas De Información Y Redes Desde La Perspeciva De Un Ambiente Virtual de Aprendizaje” Trabajo de Grado de especialización. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10656/375>

Palopoli, María del C. y Cristina. (2009). Didáctica de las artes plásticas en el nivel inicial. (1aedición). Buenos Aires: Bonum.

Rico C. (2011) “Diseño Y Aplicación De Ambiente Virtual De Aprendizaje En El Proceso De Aprendizaje En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De La Física En El Grado Décimo De La I.E. Alfonso López Pumarejo De La Ciudad De Palmira” Trabajo Final de Maestría. Universidad Nacional De Colombia. Palmira, Colombia. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/5737/1/7810039.2011.pdf>

Rodríguez H. (2010) “Diseño Del Modelo Metodológico De Un Objeto Virtual De Aprendizaje O.V.A. Caso: Curso Virtual De Investigación Aplicada A La Educación Popular De La Asociación Dimensión Educativa.” Tesis de Pregrado. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis374.pdf>

Sabino C. (2000) El proceso de Investigación. Emfasar editores. El proceso de investigación. ISBN:958-97387-1-0

Spravkin, Mariana. (2009). En su libro Artes Plásticas: en Arte con Orientación a la Enseñanza.
Licenciada en Arte con Orientación a la Enseñanza Argentina

Bogotá, Mayo de 2014

Señores:

Corporación Universitaria Minuto de Dios

La ciudad.

La presente carta de consentimiento estipula que las estudiantes Jeimy Andrea Gamboa Figueroa identificada con CC: 1.019.072.205 de Bogotá y Luz Ángela Hernández Rico identidad con CC: 1.014.185.620 de Bogotá, del programa de la Licenciatura en Educación Básica Con Énfasis En Educación Artística, pertenecientes a la Facultad de Educación de Uniminuto. Se encuentran bajo juramento sosteniendo que la información contenida en la presente investigación tiene un uso exclusivo y formativo excepto de fraude o plagio. Las personas y entidades involucradas estuvieron informadas y con su consentimiento se realizó la recolección de datos.

Atentamente

Jeimy Andrea Gamboa Figueroa
CC: 1.019.072.205

Luz Ángela Hernández Rico
CC: 1.014.185.620