

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA



“Aplicación de un Programa Psicopedagógico para la Estimulación de la Imaginación creadora en niños Preescolares de 5 a 6 años 11 meses de Edad Cronológica de la Comunidad Marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador.”

MEMORIA DE TRABAJO DE GRADUACION
PARA OPTAR AL GRADO DE:
Licenciado en Psicología

PRESENTADO POR:

ANA SILVIA VELASQUEZ MENENDEZ
WILBER ALFREDO HERNANDEZ PALACIOS

ENERO DE 1990



T
370.152

V434a

Ej. 1

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

AUTORIDADES

RECTOR: LIC. LUIS ARGUETA ANTILLON

SECRETARIO GENERAL: ING. RENE MAURICIO MEJIA MENDEZ

DECANO: LIC. CATALINA RODRIGUEZ MACHUCA DE MERINO

JEFE DE DEPARTAMENTO: LIC. ANA DE LOS ANGELES DE SALOMONE



ASESOR

LIC. ANA DE LOS ANGELES DE SALOMONE

TRIBUNAL EXAMINADOR

LIC. OMAR PANAMEÑO CASTRO

PRESIDENTE

LIC. RAFAEL ANTONIO CORDOVA QUEVEDO

PRIMER VOCAL

LIC. ROBERTO ANGEL LARA

SEGUNDO VOCAL

SAN SALVADOR, ENERO DE 1990.

CONTENIDO

	PAG.
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
CAPITULO II	
OBJETIVO DE LA INVESTIGACION	10
CAPITULO III	
MARCO TEORICO METODOLOGICO	11
CAPITULO IV	
FORMULACION DEL SISTEMA DE HIPOTESIS Y DEFINICION DE VARIABLES	34
A. HIPOTESIS GENERAL	34
B. VARIABLES Y CONTROLES	34
CAPITULO V	
METODOS Y TECNICAS	43

	PAG.
A. SUJETOS	43
B. INSTRUMENTOS	45
C. PROCEDIMIENTO	49
D. DISEÑO EXPERIMENTAL	51
CAPITULO VI	
ANALISIS DE RESULTADOS	53
A. ANALISIS CUANTITATIVO	
B. ANALISIS CUALITATIVO	57
CAPITULO VII	
INTERPRETACION DE RESULTADOS	71
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS	82
ANEXOS	84
ANEXO A: LISTADO DE NIÑOS PARTICIPANTES EN EL PROGRAMA	85
ANEXO B: HOJA DE REGISTRO DIARIO DE CONDUCTAS A NIVEL INDIVIDUAL Y COLECTIVO	87
ANEXO C: PRUEBA INICIAL Y FINAL	91
ANEXO D: PROGRAMA PSICOPEDAGOGICO PARA LA ESTIMU- LACION DE LA IMAGINACION CREADORA	109
ANEXO E: PROCEDIMIENTO ESTADISTICO	238

INTRODUCCION

La presente Memoria de Trabajo de Investigación pretende orientar la Psicología al servicio de las mayorías desposeídas del país, aplicando en forma concreta lo planteado en el proyecto político de la Universidad de El Salvador, en lo referente a la integración de la investigación con la proyección social sin desconocer, que los resultados obtenidos harán, posible una docencia con una fundamentación científica de nuestra realidad.

El objetivo de la investigación fue estimular el desarrollo de la imaginación creadora en niños y niñas de cinco años a seis años once meses de la Comunidad Marginada Enmanuel con la aplicación de un programa psicopedagógico, que está organizado y planificado en forma sistematizada sobre la base del juego, que se constituye en el preescolar la base principal de su actividad práctica.

La metodología de trabajo, partió de la concepción de obtener un problema de investigación mediante el proceso diagnóstico a nivel psicológico en preescolares; en tal sentido se parte de la realidad concreta de la población, en donde

se sistematiza una serie de datos empíricos que son confrontados con los postulados de la teoría psicológica científica, para luego tratar de aportar posibles respuestas alternativas de solución ante el problema planteado que se relaciona con el desarrollo integral del niño salvadoreño perteneciente a las zonas marginadas.

El planteamiento del problema se inició enmarcándolo dentro del contexto económico, político y social de la realidad salvadoreña; los alcances, limitaciones e importancia del problema enunciado, terminando con el enunciado del mismo. Seguidamente se formula el objetivo general que se pretende lograr en la investigación. En seguida se expone lo referente a los antecedentes y sustentación teórica del problema, haciendo énfasis en la categoría de la actividad como premisa y resultado de la conducta de los sujetos.

A continuación se especifica la hipótesis de investigación, así como las variables y controles que se consideraron. Prosiguiendo con la muestra utilizada, la técnica de muestreo que se empleó, se describen los instrumentos, el procedimiento y el diseño de investigación utilizado.

Posteriormente, se plantean las hipótesis estadísticas, la forma en que se analiza los resultados, el estadístico aplicado, el nivel de significación, así como el análisis cuan-

titativo y cualitativo que se realizó basados en los resultados obtenidos. Por último, se concluye la presente Memoria de Investigación, indicando las referencias bibliográficas y anexos correspondientes.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La sociedad salvadoreña posee una formación económica-social de tipo capitalista dependiente, la cual engendra problemas sociales, políticos y económicos que limitan el desarrollo integral de las personas que la conforman. La formación económica capitalista dependiente centraliza geográficamente la producción industrial, ésto conlleva a que se debilite la producción agrícola, generando como consecuencia que la población rural emigre hacia la ciudad, en donde ésta, no es absorbida por la empresa industrial; lo cual culmina con zonas marginadas ilegales ubicadas en terrenos públicos y/o privados; cuyos pobladores sobreviven con sub-empleos, vendiendo barata su mano de obra, lo cual permite que en el actual sistema de producción la demanda laboral sea mayor a la oferta, existiendo un desequilibrio en dicha relación dando como resultado bajos salarios, desempleo, subempleos y que se continúen proliferando comunidades marginadas pobladas por trabajadores que no logran satisfacer sus demandas de empleo para cubrir por lo menos sus necesidades básicas; es decir, que es una ley de desarrollo del mismo sistema de producción capitalista, el que margina a un porcentaje de la

población, para conservar mano de obra barata para la producción industrial, cuyos beneficios se centran en una minoría.

A dicha ley de desarrollo del sistema de producción capitalista hay que agregar que en El Salvador también se integran y se correlacionan problemas sociales como: déficit habitacional, servicios de salud deficientes, una educación que no está al alcance de las mayorías y que no responde a sus necesidades e intereses, falta de empleo que garantice la satisfacción de las necesidades básicas; los cuales son el reflejo de las injustas estructuras económicas y sociales imperantes en el país basadas en la propiedad privada sobre los medios de producción, dominada por una clase social que ejerce el poder e impone normas y leyes a las mayorías populares. En este sentido, en el país, el desarrollo de la sociedad capitalista dependiente se reduce a la lucha que existe entre dos clases sociales que culmina con una guerra civil que ha cobrado un número superior a setenta mil vidas por más de nueve años consecutivos, agudizando la pobreza y la miseria.

A los efectos de la guerra civil, se suma el fenómeno natural del sismo del 10 de octubre de 1986; la sequía de 1988; y en este año (1989) la liberación del café a nivel mundial que rompe con las cuotas ya establecidas para los países -

exportadores, lo cual también está generando una crisis económica que repercutirá en la clase desposeída.

Las investigaciones realizadas por instituciones gubernamentales y no gubernamentales, ponen en evidencia las deficitarias condiciones de vida de los pobladores de comunidades marginadas, y de cómo estas condiciones afectan directamente el desarrollo de la actividad social, laboral, educativa y psicológica de los individuos, ofreciendo a la vez alternativas de tipo asistencialista que no posibilitan el auto-desarrollo de la población a nivel general e individual.

La Comunidad Enmanuel, es un ejemplo objetivo, en donde se refleja la crisis social y de cómo sobreviven las mayorías populares, es así que como primer paso primordial se buscaron problemas psicológicos en la población infantil a través de un proceso diagnóstico, en donde el juego es analizado, dado que es la forma básica de actividad del niño preescolar y por lo tanto elemento fundamental de su desarrollo psicosocial.

De ese proceso diagnóstico se encontró que el preescolar en su juego, refleja una realidad ajena a él en donde reproduce series televisivas infantiles, conductas de los adultos, y se aísla a partir de realizar acciones con juguetes indus-

trializados, y desechos industrializados como cartón, madera, etc., juguetes que imitan cada vez más el mundo - real capitalista. En este sentido, se advierte que el niño desde muy temprano es presa de las campañas publicitarias ya que ven en él, un futuro comprador en potencia, fomentando de esta manera la actitud consumista de juguetes de moda, que impiden el desarrollo de su creatividad; aparte de que el adulto que lo rodea no es capaz de estimular un juicio crítico al niño a partir de su realidad externa, conformándose con facilitárselos, prueba de ello es que los resultados diagnósticos descubrieron un inadecuado desarrollo y/o dificultad para mostrar capacidad creadora.

Por lo anterior se hace necesario estimular la creatividad en el niño y para ello se debe involucrar no sólo al preescolar sino también al padre de familia conjuntamente con los investigadores quienes se convierten en sujetos y objetos del proceso, partiendo de las necesidades de los propios pobladores.

Cabe señalar que la investigación presentó ciertas limitaciones, siendo entre ellas que las exigencias psicopedagógicas requieren recurso humano capacitado; pero dado que sólo se cuenta con dos investigadores , éstos tendrán que atender a un grupo único, lo cual dificultará ampliar al má-

ximo la atención que demandan los niños y que únicamente se trabajará con una comunidad marginada, al interior de ella y solamente con niños comprendidos entre la edad de 5 años a 6 años 11 meses. Además, la situación sociopolítica por la que atraviesa el país, en donde como se manifestara anteriormente, las precarias condiciones materiales de vida de los pobladores de las comunidades marginadas no permitirían disponer de un lugar óptimo para el desarrollo de las actividades que contendrá el programa que se propone, y por último tener presente y estar conciente que el problema a enfrentar es estructural en el área socioeconómica, porque el juego del preescolar será abordado bajo un enfoque sociopolítico, y que un programa psicopedagógico por sí mismo no podría ser solución a la problemática, pero puede ser una alternativa, por medio de la cual, podría aplicarse en forma conjunta con otras disciplinas científicas.

Todo lo anterior se constituye en un primer esfuerzo del Departamento de Psicología de la Universidad de El Salvador, por atender la problemática del juego alienado y adaptativa que realizan los niños de la comunidad marginada Emmanuel y de ser posible en el futuro, a otras esferas socio-económicas de El Salvador que requieren de atención para el desarrollo de la imaginación creadora.

En la investigación que se llevó a cabo se planteó el si-

guiente problema:

¿De qué manera un programa psicopedagógico estimulará el desarrollo de la imaginación creadora en preescolares de 5 años a 6 años 11 meses de edad cronológica de ambos sexos de la comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador?

CAPITULO II

OBJETIVO

OBJETIVO GENERAL

Investigar si al aplicar un programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora se estimula el desarrollo de dicho proceso psíquico cognoscitivo en niños y niñas de 5 años a 6 años 11 meses de edad cronológica, pertenecientes a la comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador.

CAPITULO III

MARCO TEORICO METODOLOGICO

En el desarrollo psíquico del niño pre-escolar inciden factores biológicos y sociales; entre los primeros están el crecimiento físico, el desarrollo funcional de tejidos y órganos, crecimiento del cerebro, etc., aunque su base de desarrollo obedezca a leyes biológicas o fisiológicas; éstas se subordinan a las leyes sociales, y así, por ejemplo la buena alimentación y una asistencia médica adecuada del pequeño, estará propiciando las condiciones básicas para el desarrollo de su organismo.

En los niños de las comunidades marginadas, se observa que la constitución física no está acorde a lo que se espera, son de peso menor a lo que se desearía, de estatura baja; padecen de enfermedades gastrointestinales que los deshidrata y además las condiciones económicas precarias de sus padres les impiden proporcionarles asistencia médica y educación adecuadas, y mejorar hábitos para la conservación de la salud; lo cual imposibilita un desarrollo integral.

Los factores sociales aludidos son más complejos, éstos se

relacionan e inciden simultaneamente en la educación que el niño recibe por parte de su grupo familiar, sus valores, normas, costumbres, hábitos; además tiene que aprender las reglas que establecen en el juego con otros niños; igualmente conocer de su comunidad sobre lo que ésta le permite realizar y lo que no, y por último, asimilar los patrones normativos y culturales que le impone la sociedad.

Pero el hombre no es un ser pasivo que solo asimila y se acomoda a las exigencias del medio; sino que analiza los estímulos externos, los procesa de acuerdo a su capacidad de abstracción, análisis y síntesis para dar su respuesta, y es ahí donde van a surgir las diferencias individuales conductuales, que se manifestarán en la actividad; lo que Rubinstein (1969) denominó el principio del determinismo, con el cual sostiene que las causas externas actúan a través de las condiciones internas. Todo proceso es determinado por las condiciones objetivas externas y se refracta a través de las leyes internas del proceso dado. Así, se puede inferir que las condiciones externas de las comunidades marginadas sí son totalmente inadecuadas e insatisfactorias; su incidencia, para el caso, afectará el desarrollo del niño y se verá reflejado en su conducta o en su actividad.

En el desarrollo ontogenético del hombre prevalecen activi-

dades que subordinan a otras de acuerdo a la fase de desarrollo, así en el niño la actividad fundamental es el juego; a través de él, el infante refleja su medio, la vida que le rodea, imita a los adultos, lo cual le permite reproducir las relaciones de los mayores. Mediante la imitación el niño, juega a ser mamá, papá, doctor, comprador, vendedor en donde cree que es distinto de sí mismo al representar a otros; así en la comunidad de estudio, los niños mayores por lo general asumen tareas de adultos como las paternas. Cuando los padres se van a trabajar, se quedan como responsables de cuidar y castigar a los menores, aprobada dicha actividad por los progenitores; con lo anterior hay una inclinación por parte de los niños de imitar a los adultos de la comunidad Enmanuel que son modelo de agresividad, indisciplina como por ejemplo con riñas familiares, entre los vecinos, insultándose, agrediendo corporalmente a la cónyuge y a sus hijos, faltando o irrespetando acuerdos, admitiendo privilegios sólo para unos, como el "mejor alimento" para el padre, compitiendo para obtener la mayor parte; manteniendo el grito y la ofensa verbal en señal de autoridad.

En la edad pre-escolar, según Petrovski (1985), el niño comienza a tener un conjunto de obligaciones elementales y el cumplimiento de las indicaciones que el adulto le da, y en su juego el niño reproduce los roles del adulto y el

trabajo laboral que observa y/o los que les asignan para que asuma en ausencia de los padres. El planteamiento de dicho autor se confirma en la comunidad marginada Enmanuel, ya que la población femenina entre 5 y 6 años juega de cocinar, lavar ropa, planchar, barrer, ir al mercado; juegos que reproducen la realidad de la mujer que carece de la oportunidad de realizarse y de contribuir a la transformación de las condiciones de vida en que se encuentra sometida, lo cual permite advertir cómo desde temprano el sistema social imperante va preparando a la niña para la vida doméstica, no escapando así de las leyes que rigen a la sociedad capitalista dependiente y que impiden que la mujer se desarrolle en derechos iguales con respecto al varón. Con respecto a este último también en su juego, el varón refleja el trabajo del adulto, por ejemplo el ser motorista o cobrador de un autobús, el vender enseres domésticos, el de atender una pequeña tienda, etc. En dichos juegos utilizan objetos como cajas de cartón por estantes de tienda, el niño corre imitando un autobús; es decir, en el juego el niño sustituye los objetos; lo que Petrovski (1985) y otros autores, denominan juego simbólico.

La relación que el niño establece con el adulto, es un factor importante para el desarrollo de su personalidad, ya que el primero imita al segundo, su orientación depende del último, según Petrovski (1985), es en esta interrelación -

que el niño asume un papel y al hacerlo toma la obligación de cumplir determinadas acciones y de subordinarse a ciertas reglas; en la comunidad Enmanuel si el niño mayor queda responsable del cuidado de los menores, para salvaguardar la obediencia dentro del grupo, recurre al castigo físico, o a las palabras soeces, imitando de esta forma el adulto, el cual es el modelo de qué acciones no deben ejecutarse y hacerlas propias (niño) a partir de la evaluación de lo "aceptable" y lo "no aceptable", de "lo bueno" y lo "malo", dentro del grupo familiar. Luego, es lógico pensar que en esa comunidad, agredir al niño menor a fin de "corregir" es "bueno".

Nuestra moral capitalista dependiente está basada en "lo bueno" y "lo malo" del grupo, así se da el surgimiento de algunas características de moral, las cuales se pueden manifestar en el juego que imita lo laboral; por ejemplo, un niño que su actividad lúdica es vender, él sabe valorar que es malo "comerse" lo que está vendiendo y aunque sólo sea un juego; dado que lo que se vende es "ganar" y "eso se respeta y se cuida".

De lo anterior se analiza que en este período de desarrollo ontogenético, la valoración de los actos de los niños por los adultos juega un papel importante en el desarrollo de la personalidad, ya que esta acción está dando origen a que

el niño sea capaz de autovalorarse de acuerdo a sus metas y de lo que opinen los demás; el logro de sus metas dará origen a su autoestima; iniciándose el desarrollo de la autoconciencia, la cual regulará su actividad a partir de sus conocimientos y vivencias.

El juego del niño pre-escolar, no sólo refleja las actividades de los adultos, sino que también influyen las condiciones de vida en su desarrollo psíquico. Liublinskaia (1971), sostiene que las influencias no sólo son las personas que rodean al niño, sino la situación, las cosas que el niño utiliza y los juguetes con que se entretiene; también ejerce una influencia especial el orden que regula la vida del pequeño, las conversaciones, las transmisiones de radio, y televisión que escucha y ve, así como un gran número de otros factores. En la Comunidad Enmanuel pudo comprobarse lo anterior; algunas niñas, en su juego, realizan actividades de cosmetología, como "hacer peinados", "pintarse" o de "arreglarse" mirándose en un espejo; hay que aclarar que en la comunidad no existen salas de belleza, pero las niñas reproducen dicho accionar como consecuencia de las conversaciones del adulto, que observan a las mujeres mayores pintarse, por lo que ven en determinado programa de televisión u otros medios de comunicación masiva que explotan a la mujer como objeto de consumo sexual.

Otro tipo de actividad lúdica es la imitación de "héroes"

creados para la televisión y/o el cine; al respecto, en niños de 6 a 7 años de edad, se observa la frecuencia con que reproducen dicha actividad sin preguntarse si es cierto o falso, real o imaginario, formador o deformador el "héroe" que imitan en su juego, conformándose a realizar dicha actividad. Entre los juegos que se observan están el de convertirse en animal, en androide, en donde algunas partes de su cuerpo (brazos, piernas) son de metal y a la vez armas de fuego, o simplemente dicen que son robots, reflejando una realidad ajena a él. También es notorio que el niño se entretiene con juguetes industriales, los cuales afectan la precaria condición económica de su grupo familiar, en donde el adulto no es capaz de comunicarle y hacerle reflexionar (al niño) sobre las consecuencias económicas hacia su familia; aparte de que el juguete industrial va preparando desde temprano para el consumismo.

Si se le diera crédito de estudio estadístico de las propiedades de personalidad más características en los niños de la Comunidad Enmanuel, exponiendo que son agresivos, desobedientes con los padres, egoístas, o imitadores de personajes televisivos; y que dichas características o propiedades conductuales las manifiestan sólo por la relación con sus padres, amigos y vecinos; en donde ésto se da cotidianamente y es lo "normal" para el grupo en la manifestación conductual de los integrantes de dicha comunidad; dicho análisis

sis estadístico como el anteriormente supuesto sería superficial, porque se estaría dejando de lado tesis como la de Shorojova (1980), que sostiene que las condiciones de vida, comunes, regulares y específicas para un determinado grupo social, forman las propiedades típicas de la personalidad.

En lo mencionado anteriormente se analiza como las leyes del sistema de producción capitalista dependiente inciden en la actividad de las personas, quienes las realizan cotidianamente sin percatarse que se está asumiendo un conformismo y una adaptación al sistema vigente. La realidad capitalista de esta manera va incidiendo desde los primeros momentos de vida, para que el individuo asuma la actitud antes mencionada. El niño en su actividad principal que es el juego y en donde este se limita a imitar personajes televisivos o poseer juguetes industriales, es imposibilitado a desarrollar una personalidad creativa que lo estimule para transformar su medio; por lo contrario, desde sus primeras experiencias lúdicas lo condiciona para hacer propios la sumisión, adaptación y conformismo de su realidad, lo cual favorece al sistema capitalista dominante y del cual depende El Salvador.

A propósito del juego infantil y de la relación que el niño establece con los objetos de su realidad, cabe referirse a Reboredo (1987), quien realizó un trabajo documental de in-

vestigación a través del cual revela el significado del juguete industrial en América Latina. En su estudio plantea que a partir del juego el niño asume características individuales y no colectivas, imitando de esta manera el mundo real capitalista, manifestándose así el discurso que enseña "tener es ser". En esa perspectiva el consumismo del sistema de producción capitalista apresa al niño, fomentándole la actitud consumista de juguetes de moda, los cuales no estimulan a plenitud el desarrollo de capacidades creadoras, ya que en su producción vienen predeterminados para realizar una sola función en el juego, que por lo general reproduce la cotidianidad; como por ejemplo en la jerarquía y dominación que se establece en las relaciones de trabajo, familiares o interpersonales; teniendo así, que, cuando el niño juega a la familia, el que realiza la función de mamá debe utilizar juguetes como platos, baterías de cocina, refrigeradoras, etc.

Puede apreciarse como el sistema capitalista contribuye para que el pequeño no perciba su mundo, en el juego, el niño reproduce lo fantástico o el ideal que le venden las superpotencias a través de los juguetes o los medios de comunicación; en dicho juego el niño no reproduce su realidad sino una realidad ajena en la cual asume los valores, las representaciones que le transmiten a partir de su actividad principal. En la comunidad de estudio los niños juegan

a los superhéroes prefabricados por Estados Unidos de América y difundidos por los medios de comunicación, en el mensaje que penetra al niño por medio de esos superhéroes, existe una predeterminación de quien vencerá; estimulando la rivalidad, la competencia, la segregación racial, el empleo de la fuerza y naturalmente para que se retome taxativamente como un "valor social" lo que sostiene al sistema capitalista ya que estos superhéroes en ningún momento estimularán la capacidad reflexiva y creadora.

Como se mencionó anteriormente, el niño reproduce la cotidianidad, en donde el medio social le trasmite valores que tiene que asumir. La forma como el niño se relaciona con el objeto de juego es similar a las formas como se relacionan las personas con los objetos reales. El niño juega de carros, de comerciantes, que posee casa con refrigerador, dormitorios, televisión, cocina eléctrica, armas, figuras humanas de raza anglosajona, etc. tergiversando su realidad y creando un nivel de pretenciones no acorde a sus condiciones y posibilidades, que producirán una apercepción de la personalidad con respecto a su realidad. Esos juegos con tales características también prevalecen en la comunidad Enmanuel, aunque la caja de cartón sea el carro y la muñeca de trapo o de plástico sea "rubia"; y en donde el adulto no estimula a reflexionar y criticar al niño sobre sus juegos; y mucho menos, estimularlo para crear y cons-

truir para el bien común.

El juego encierra el modo de pensar de una época, un sentido fundamental de la existencia, determinado por el grupo social que lo produce, que trata de mantener su poder, incidiendo ideológicamente a través del juego infantil, ya que desde ese momento crea un sujeto acrítico, consumista, individualista, competitivo, que no buscará la unidad de su clase social desposeída sino una rivalidad que lo conllevará a una división dentro de dicha clase, que le imposibilitará la cohesión y solidaridad del grupo como un medio para el logro de la transformación de su medio social y de la sociedad en general.

Por lo dicho anteriormente, se hace necesario que la psicología dé aportes para el desarrollo de la capacidad creadora, transformadora, para que no se acomode, ni se adapte sin criticar y razonar los diferentes fenómenos que se dan en su interacción con el medio; sino crear lo nuevo que se requiera para transformar las condiciones de vida injustas en que se encuentra.

En el niño se hace necesario estimular el desarrollo de sus procesos psíquicos y entre ellos el de su imaginación y actividad creadora; dicho proceso es cognoscitivo, y sería imposible para el hombre empezar a trabajar sin imaginar

su resultado. Para Smirnov (1960), la imaginación es la creación de imágenes con forma nueva, es la representación de ideas, que después se transforman en cosas materiales o en actos prácticos del hombre. La creación de algo nuevo surge de la experiencia pasada, que es producto de la relación con la realidad objetiva, de ahí que no se separa de la práctica, ya que el hombre crea imágenes, las puntualiza, las enriquece a partir de la dependencia, de su conocimiento de la realidad.

La imaginación tiene su génesis y desarrollo en el proceso del trabajo y en la solución de los problemas prácticos de la humanidad; es un proceso reflejo; es decir, secundario o derivado respecto a la realidad material. La imaginación se relaciona con la memoria y pensamiento ya que posee la peculiaridad de combinar las experiencias y conocimientos anteriores (memoria), para dar como resultado la creación de nuevas imágenes. Con el pensamiento se relaciona cuando surge algún problema que es necesario resolver; así Petrovski (1987) sostiene, que la imaginación posee un carácter analítico-sintético.

Tanto Petrovski (1987) Smirnov (1960) y Rubinstein (1969) sostienen que la base fisiológica de la imaginación es la formación de nuevas combinaciones entre aquellas conexiones temporales que se habían formado anteriormente; es ahí

donde juega un papel importante el segundo sistema de señales, ya que éste muestra lo que se debe crear a partir del lenguaje, siendo la palabra un estímulo, puede poner en actividad conexiones que antes no se habían combinado entre ellas, y posibilita distinguir en los objetos cualidades que antes no se relacionaban entre sí; de esta manera ayuda a combinar de una manera nueva aquello que había existido en la experiencia pasada.

* La imaginación puede ser representativa y creadora; la primera es la que considera algo nuevo para el individuo, basado en la descripción verbal o en forma condicional, mediante dibujos, esquemas, notas musicales, etc. es empleada en la enseñanza. La creadora da nuevas imágenes sin apoyarse en su descripción, es la función en virtud de la cual se obtienen productos nuevos, originales, que se hacen por primera vez; esta actividad está motivada por la necesidad social de uno u otro nuevo producto. Teniendo sus fundamentos en el cúmulo de conocimientos, habilidades, destrezas, creados en la práctica social e histórica de la humanidad.

En el niño preescolar predomina la imaginación reproductora; para estimularle la capacidad creadora, es necesario partir de los conocimientos que ha adquirido en la relación con el medio. Las primeras manifestaciones de la ima-

ginación se pueden observar en los niños de tres años, ya que a esta edad ya a adquirido una cierta experiencia que le da los materiales necesarios para la imaginación.

En los primeros años de vida, según Liublinskaia (1971), es rasgo característico de la imaginación de los niños su facultad de reproducción, y se distingue en que sólo reproduce lo que ve diariamente. En este período, en la actividad creadora las emociones juegan un papel importante, ya que si el fenómeno a reproducir suscita una actitud positiva o negativa, esta suele dirigir la totalidad del curso del proceso imaginativo; y así el relieve de las vivencias emocionales del pequeño, sobre todo de la impresionabilidad es tan grande que suele predominar sobre la percepción de un objeto bien conocido.

Las imágenes ilusorias de los niños de edad pre-escolar aún son muy inconstantes. El niño transforma mentalmente con facilidad una cosa u otra, añadiéndole las cualidades más variadas, por ejemplo, un palo de escoba, puede ser un carro, un bus o un caballo; en donde se observa una desviación de la realidad, ya que a los fenómenos les da explicaciones fantásticas debido a que ellos aún no conocen las leyes objetivas del mundo y, en general, conocer incompleta la realidad, lo que se sucede en los niños de la comunidad Enmanuel, si se observan y analizan sus dibujos.

Rubinstein (1969), sostiene que la huída de la realidad en las fantasías infantiles, se debe a que el niño, no puede tener en cuenta las leyes de la realidad objetiva porque las desconoce, razón por la cual violenta fácilmente la realidad de la vida; esto hace parecer que en el niño existiera mayor imaginación; pero la aparente abundancia de las fantasías infantiles es en realidad expresión de la debilidad de su pensamiento crítico que le da la fuerza de su imaginación, ya que el niño crea nuevas imágenes sin detenerse a pensar en su realidad presente o futura.

En la edad pre-escolar se produce la transformación paulatina de la imaginación del niño, que pasa de la actividad que requiere apoyo externo (ante todo, de los juguetes) a la actividad interna independiente que permita realizar la creación elemental verbal y artística; posteriormente hace su aparición el razonamiento crítico en relación con lo que se percibe en el momento (6-7 años), en esta edad el niño desea ya separar lo que se le da en "forma auténtica" de lo que se ofrece "mixtificado"; a esta edad el niño empieza a preguntar y a razonar lo que es cierto y lo que no lo es. Es de suponer que a esta edad (6-7 años) el niño debe reconocer qué personaje en su juego es falso y cual es verdadero, cuando representa un héroe que realiza hazañas grandiosas.

Según Petrovski (1987) los juegos con personajes, ofrecen rico alimento a la imaginación infantil, permite al niño profundizar y consolidar cualidades valiosas de la personalidad, confrontando su conducta y la conducta ajena en la situación imaginada y con la conducta del personaje imaginado; el niño aprende a realizar las necesarias evaluaciones y comparaciones.

En nuestro medio el niño imita personajes creados por el imperialismo que le tergiversan su realidad como por ejemplo al proponer escenarios, espacios físicos o modos de existencia en el agua, espacio, hielo, nubes, etc.; a la vez estimulan propiedades de personalidad como el individualismo, la competencia a través del más fuerte, el egoísmo y otras que conllevan al niño a deformar la visión de su propia realidad.

Otro factor que ayuda, a que en el niño se desarrolle una percepción errada de su realidad, es la poca comunicación con el adulto; en la comunidad el padre argumenta su cansancio al final del día laboral, las ocupaciones y deberes a solventar en su casa por lo cual no estimula el razonamiento crítico de sus hijos limitándose únicamente en proporcionarles algunos juguetes industriales nuevos o usados, colaborando de esta manera, inconscientemente con el sistema de producción, en la conformación y desarrollo de suje-

tos acrílicos al realizar acciones mecánicas predeterminadas en los juguetes mencionados anteriormente.

Liublinskaia, parafraseando a A.V.Zaporózhets, dice que la imaginación del pequeño se ve limitada, en cierto grado, por los conocimientos reales, que no le permiten tergiversar por completo la imagen conocida. El desarrollo del pensamiento crítico y el dominio de las formas verbales de síntesis y análisis permite a los niños emplear de modo distinto en la actividad creadora de los objetos y sus imágenes. De ahí la importancia de transmitir una cantidad necesaria de conocimientos que permita formar la capacidad de relacionar nociones disgregadas y generalizadas en el desarrollo de la actividad lúdica.

Pero el enriquecimiento sistemático del conocimiento a partir de la representación de los objetos, no es suficiente para el desarrollo de la actividad creadora en niños preescolares en la edad superior (6-7). Cualquier programa psicopedagógico encaminado a estimular la imaginación en el infante, también tiene que tomar en cuenta, que juega un papel importante el trabajo del padre, educador u orientador, el cual tiene que dirigir su actividad a profundizar las representaciones de los pequeños sobre el objeto o fenómeno ya conocido. De esta manera el adulto tiene que estimular y orientar actividades lúdicas que respondan al

desarrollo de la creatividad, entre ellas están la elaboración de juguetes; el juego artístico como dramatizar, modelar; dibujar, pintar, construir, decorar, etc.

Por ejemplo, la actividad constructiva enseña al niño que las partes que componen el objeto están relacionadas no sólo exteriormente, sino a través de una lógica interna propia del objeto, la cual requiere unas formas de análisis y de diseño propio, desarrollándose en esa forma la capacidad para examinar el objeto, para comprender su utilidad y sus propiedades.

Mujina (1975) sostiene que para el niño hay tres tipos de actividad constructiva: a) de acuerdo a un modelo, b) de acuerdo a condiciones previas, c) según sus ideas propias. En el primero, se le puede mostrar cómo se construye el modelo, en donde el niño tiene que examinar cada una de las piezas dentro del modelo, descubriendo en el análisis como están colocadas unas piezas con respecto a las otras; cuando el niño domina esta técnica, ya no se está estimulando la creación porque se puede volver mecánico; en ese "sentido es más creativa la construcción" con piezas en base a un dibujo, es decir, la reproducción de una imagen plana, por medio de una construcción tridimensional; esta actividad exigirá del niño la representación de la realidad a través de la imagen.

La segunda etapa, es de acuerdo a condiciones previas, en donde no se proporciona el modelo, sino unas condiciones impuestas por las circunstancias del juego o por el educador. Esto obliga al niño a organizar el proceso, lo que desarrolla su capacidad creadora y su iniciativa, ya que anima al niño a introducir variaciones.

El niño con poca experiencia en la construcción, y que no aprendió a construir según un modelo, tendrá grandes dificultades para construir según ciertas condiciones, ya que puede reproducir un tipo estereotipado; no teniendo la capacidad para imaginarse y reproducir distintos tipos de construcciones.

Por último, la construcción según una idea, puede ser ejecutada con cualquier material u objeto al alcance del niño; muebles, palos, tablas, retazos de tela, etc. Aquí el niño tiene que construir en base a lo que va a jugar y en la idea que tiene sobre su actividad.

La actividad constructiva y creadora, puede practicarse y desarrollarse con la elaboración de juguetes, con técnicas, empleadas en la educación artística, elaborando objetos que puede utilizar beneficiosamente en su propio medio.

En la elaboración de sus propios juguetes, el niño desarro-

lla su creatividad y al relacionarse con sus amiguitos puede despertar la creatividad en ellos, en la elaboración de los argumentos a emplear en el juego, sus gestos, movimientos, dramatizaciones, etc.; en donde el adulto como orientador de la actividad tiene que tener claro que dicho proceso creativo manifiesto en el juego se convierta en actividad creadora consciente supeditada a un objetivo específico. Al mismo tiempo estimular una actitud crítica hacia los productos de la imaginación, procurando que ésta no se transforme en una fantasía inútil. Esto se podrá lograr siempre y cuando en toda acción que el niño refleje su imaginación se le cuestione con preguntas de naturaleza concreta: ¿Es eso cierto? ¿Puede ser así?, etc. al mismo tiempo se le dará la oportunidad de responder; el adulto también puede preguntar favoreciendo, la producción de ideas nuevas.

El modelado, es la actividad que se realiza con materiales maleables o plásticos (ejemplo: plastilina, barro), empleando sólo las manos o usando herramientas simples, como espátula, desbastadores, palillos, tenedores descartados, etc. A través del modelado se estimula, a que el niño interprete sus impresiones visuales y táctiles del medio en que vive, o exprese con símbolos personales sus reflexiones y sentimientos; a la vez permite realizar figuras tridimensionales, las cuales deben considerarse en todo programa

psicopedagógico encaminado a estimular la actividad creadora.

En el dibujo y la pintura, elaboración de dioramas, representaciones con teatrillo, el niño expresa sus ideas, sentimientos, como percibe a los demás, que es lo que realizan, las relaciones que establece con los demás. El niño puede dibujar y pintar temas sobre juegos y deportes, sobre sus actividades sociales, la familia, sobre lugares donde viven y juegan o han ido de paseo; a través del dibujo se explora en el pre-escolar su modo de vida, quiénes son los personajes reales o imaginarios más importantes para él; aparte de la obra en sí, además se estimulará para que el niño converse sobre lo que ha hecho.

Una de las tareas de los adultos es el fomentar en el niño el deseo de pintar y dibujar, y que no se haga de vez en cuando. Los niños deben tener períodos regulares de trabajos de dibujo y pintura, y se le deben proponer problemas cada vez más complejos y que requieran más tiempo y dedicación, estimulándose de esta manera la relación entre la imaginación creadora y el pensamiento.

Tanto al inicio como a lo largo y final de un programa psicopedagógico que estimule la imaginación creadora en el niño pre-escolar, hay que tomar en cuenta dos criterios

proporcionados por Rubinstein (1969); el primero dirigido a analizar hasta donde la imaginación, tiene en cuenta u observa las limitadas condiciones de las cuales dependen el sentido y el significado objetivo de sus creaciones; y el segundo, dirigido hasta donde sus productos son nuevos y originales y se distingue de lo inmediatamente dado.

Si una imaginación, no cumple con estas dos condiciones, no deja de ser fantástica; pero creadoramente es infecunda.

Lo planteado anteriormente explica las formas en que debe planificarse, organizarse y dirigirse la acción pedagógica encaminada a la estimulación creadora en el niño pre-escolar de la comunidad marginada que carece de la estimulación del adulto en la actividad lúdica y en donde el padre se limita a observar los juegos que reproducen la realidad de sus condiciones materiales y modos de vida, o a comprarle juguetes industriales que enajenan de su realidad al infante; a la vez dicho adulto no estimula el pensamiento crítico en el niño cuando éste imita a personajes difundidos por el cine y/o la televisión, o la reproducción de las actividades cotidianas de los adultos, que los conlleva a la aceptación pasiva de su realidad.

Sólo la labor pedagógica organizada que se basa en la actividad práctica como modelando, dibujando y construyendo etc.

de igual manera para el juego, el estudio y el trabajo y orientada por el adulto, puede ser posible el desarrollo de la actividad creadora que conlleve a la transformación de su realidad.

CAPITULO IV

FORMULACION DEL SISTEMA DE HIPOTESIS Y VARIABLES

A. SISTEMA DE HIPOTESIS.

En la investigación se sometió a comprobación la siguiente hipótesis, a fin de encontrar respuesta al problema planteado:

Hipotesis General.

La aplicación de un Programa Psicopedagógico para la Estimulación de la Imaginación Creadora, estimulará el desarrollo de dicho proceso psíquico cognoscitivo, en preescolares de 5 años a 6 años 11 meses de edad cronológica, de la Comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador.

B. VARIABLES.

Definición y controles.

1. Variable Independiente (V.I.)

Aplicación de un programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora.

a. Definición Conceptual:

Es la aplicación en forma organizada, sistemática y controlada de un conjunto de actividades integradas y adaptadas a las necesidades, capacidades e intereses del pre-escolar, realizadas colectivamente mediante acciones educativas lúdicas, orientadas por el adulto y dirigidas para estimular la imaginación creadora.

b. Definición Operacional:

Es un programa psicopedagógico orientado por los adultos para estimular el desarrollo de la imaginación creadora en pre-escolares, organizado en jornadas de dos horas diarias, durante 24 días consecutivos, que permitirán a los niños jugar colectivamente en actividades instructivo-educativas, trabajando a la vez en forma conjunta e integrando a las actividades a los padres de familia.

c. Control.

La aplicación del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora se controló mediante la ejecución sistemática de las actividades, siguiendo la secuencia de los objetivos, la guía metodológica y anotando en hojas de registro diseñadas para evaluar las diferentes actividades.

2. Variable Dependiente (V.D.)

La estimulación para el desarrollo de la imaginación creadora.

a. Definición Conceptual.

Cambios de conducta operadas en el niño al modificar su actividad lúdica anterior a partir de su experiencia cognoscitiva y la realización de un juicio crítico de su realidad externa.

b. Definición Operacional.

Cambios en la actividad lúdica del pre-escolar,

que se registraron a partir de los logros en el dibujo, aplicación del color y la construcción, que fueron desde el no intento por parte del niño hasta la realización y agregación de detalles nuevos a los objetos que crearon y utilizaron en nuevas formas de jugar creando.

c. Control.

El control se estableció mediante la observación y registro sistemáticos de los logros, satisfacciones y dificultades del pre-escolar en el desempeño de las actividades, realizándose una evaluación cualitativa y anotando en hojas de registro a nivel individual; además se controló dicha variable dependiente mediante la hoja de registro de la prueba previa a la aplicación del programa y la prueba posterior a la aplicación referida.

3. Variables Intervinientes.

a. De los sujetos.

- Problemas de salud:

Se consideraron problemas de salud, síntomas como la diarrea, fiebre, vómitos u otros, que impidieran a los sujetos a participar en las actividades del programa.

Control:

Los sujetos que presentaron cualquiera de los problemas de salud antes mencionados, no participaron en las actividades del programa, mientras persistió dicho estado y se trabajó con ellos en forma individual para no interrumpir la secuencia del programa y poder después, integrarlos al colectivo.

- Asistencia irregular de los niños al proceso de aplicación del programa psicopedagógico.

Definición:

Niños que no estuvieron en forma regular en todas las actividades del programa psicopedagógico.

Control:

Se registraron mediante una lista de asistencia y se excluyeron a los niños que acumularon tres inasistencias seguidas, sin justificación.

El grupo de reserva participó en el desarrollo del programa pero sólo se registraron 15 niños.

- Fatiga en los niños.

Definición:

Cansancio manifestado por los niños durante el desarrollo de las actividades del programa psicopedagógico.

Control:

A los padres de familia, previamente se les solicitó que el niño asistiera descansado y que se le interesara en participar en tanto que las actividades, tenían acciones variadas, como juegos, realización de tareas, dinámicas de animación y refrigerio.

b. Del ambiente.

- Sucesos inesperados que se deriven de situaciones naturales y/o sociopolíticas,

Definición:

Todo acontecimiento inesperado que interfiera en las actividades del programa y que pusiera en peligro la integridad física, moral y psicológica de los niños, adultos e investigadores.

Control:

Las actividades que fueron suspendidas, se reprogramaron.

- Instalaciones Físicas Inadecuadas:

Definición:

Instalaciones físicas que no reunieran las condiciones mínimas y necesarias como espacio, ventilación, iluminación e higiene, para la aplicación del programa psicopedagógico.

Control:

Se buscó un lugar que ofreciera las condiciones mínimas necesarias para realizar el trabajo.

- Interferencia de Personas Ajenas.

Definición:

Se consideraron interferencias para la aplicación de las actividades del programa, la presencia de personas ajenas al mismo, exceptuando a los padres de familia que estuvieron involucradas en el desarrollo del programa.

Control:

Se pidió la colaboración del Comité de Salud de la comunidad, para que sugiriera y velara por la no interferencia de personas ajenas al desarrollo del programa.

c. Del Investigador.

- Relación adecuada, entre el investigador y

los niños.

Definición:

Se entendió, como el hecho que los investigadores pudieran crear un ambiente de confianza en el inicio y durante la aplicación del programa psicopedagógico.

Control:

Se controló mediante la realización previa de actividades que estrecharon la relación investigador-preescolar; además se emplearon por parte de los investigadores juegos, técnicas participativas de animación, en donde se involucraron todos los participantes en el programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora.

CAPITULO V

METODOS Y TECNICAS

A. SUJETOS.

La población de la presente investigación se estableció, luego de la ejecución de una serie de actividades encaminadas a la realización de un diagnóstico de los problemas psicológicos en pre-escolares de la comunidad marginada Enmanuel; dicha población la constituyó 60 niños que aceptaron la invitación a participar en el proceso diagnóstico entre las edades de 5 años a 6 años 11 meses, ya que los menores requerían una atención individual y los mayores a dicha edad asistían a la escuela, algunos ayudaban a sus padres en las tareas laborales o cuidaban a los menores.

La muestra estuvo compuesta por 18 niños cuyas edades estuvieron comprendidas entre los 5 a 6 años 11 meses de edad cronológica (sólo se registraron 15).

La técnica de muestreo que se utilizó fue el muestreo aleatorio sin reemplazamiento, debido a la homogeneidad

de la población participante en el proceso diagnóstico tales como:

- Edad cronológica comprendida entre los 5 años a 6 años 11 meses.
- Del sexo masculino y del sexo femenino.
- Pertenecientes a la comunidad marginada Enmanuel.
- Que el niño poseyera padre y/o madre, o un responsable adulto.
- No estar asistiendo a la escuela parvularia o de educación básica, así como tampoco a ningún programa psicopedagógico o actividad similar a las que se aplicaron.

El procedimiento para la extracción de la muestra fue el siguiente: Se elaboró la nómina de los niños que conformaron la población; a continuación se enumeraron papeles, los cuales correspondieron a cada uno de los niños de la nómina; se depositaron todos los papeles dentro de un recipiente, el cual se agitó para removerlos, luego se extrajeron al azar de uno en uno hasta completar 15 papeles que correspondieron a los pre-

escolares que conformaron la muestra. A continuación se extrajeron 3 papeles más que correspondieron a los niños que conformaron el grupo de reserva en caso que por alguna razón alguno de los primeros 15 no pudieran asistir al programa.

B. INSTRUMENTOS.

1. La prueba inicial y la prueba final: (Ver anexo C). Esta prueba ha sido elaborada exclusivamente para esta investigación, tomando de modelo experiencias de países de Sur América relatadas por Iglesias (1964) en su obra "Escuela Rural Unitaria"; además se basa, a partir de las conductas que se encontraron en el diagnóstico previo.

La sustentación teórica, es retomada de los tres tipos de actividad constructiva mencionados por Mujina (1975), los cuales se realizan:

- a. A partir de un modelo.
- b. De acuerdo a condiciones previas (o un estímulo)
- c) Según sus propias ideas.

Los tres tipos de actividad constructiva han sido operativizados, a partir de que ningún tipo de actividad creadora infantil ofrece una imagen tan exacta como la construcción, ya que en ésta, el niño encuentra preparadas las partes de la misma y lo único que tiene que hacer es fijar su pensamiento, con el fin de determinar que combinaciones tiene que realizar de acuerdo a su experiencia cognoscitiva y para lograr la representación del objeto.

Cada tipo de acción constructiva, tiene su propia actividad, el procedimiento, la técnica de observación y registro, y los materiales correspondientes para el desarrollo de las actividades.

A continuación se describen las conductas a observar y que se registraron en cada una de las actividades constructivas:

La construcción a partir de un modelo, el cual se subdivide en dos sub exploraciones y la construcción de acuerdo a condiciones previas (un estímulo), se midió y evaluó de la siguiente forma:

EVALUACION
CUALITATIVAEVALUACION
CUANTITATIVA

- | | |
|---|---|
| - No lo intenta | 1 |
| - Lo intenta pero no lo realiza | 2 |
| - Lo realiza según modelo | 3 |
| - Lo realiza según modelo y le agrega detalles nuevos | 4 |

La construcción según sus ideas propias, se medirá y evaluará de la siguiente forma:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| - No lo intenta | 1 |
| - Lo intenta pero no lo realiza | 2 |
| - Lo realiza diferente a su objetivo | 3 |
| - Lo realiza de acuerdo a su objetivo | 4 |

De acuerdo al nivel del logro del niño se le dió la valoración cuantitativa por etapa, sumándolas y promediándolas, el cual se procesó estadística-

mente con el puntaje final.

La prueba inicial y final fueron equivalentes dado que los objetivos y las actividades eran similares. Los estímulos fueron cambiados por otros similares para evitar que el aprendizaje se constituyera en una variable interviniente en la prueba final.

2. Programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora (Ver Anexo D).

Fue un conjunto de actividades sistematizadas y estructuradas, basándose en los principios de la psicología científica, la cual enfoca la categoría de la actividad como premisa y resultado de la conducta en los sujetos. En el niño pre-escolar, la actividad práctica la constituyó el juego, a partir del cual se refleja las acciones laborales y de estudio de los adultos.

El programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora constó de 24 actividades, cada una con un tiempo de duración aproximado de dos horas en la aplicación de cada una de ellas. Cada actividad se procedió de un objetivo

específico, se le adjudicó el nombre de la actividad, se describió y se agregaron las sugerencias metodológicas y los recursos a utilizar.

El programa se dividió en cuatro áreas las cuales fueron:

- Area de la percepción de la naturaleza y realidad externa.
- Area del dibujo.
- Area de aplicación del color.
- Area de la construcción, la cual se realizó en dos momentos: El modelado empleando las manos y después con el auxilio de herramientas.

Los niños, padres de familia e investigadores se constituyeron en las personas involucradas en el desarrollo del programa debido a que los problemas psicológicos desde la perspectiva científica deben resolverse con la ayuda, integración y cohesión del colectivo hacia lo individual.

C. PROCEDIMIENTO.

Los pasos que se realizaron en la investigación fueron los siguientes:

1. Contacto con la Junta Directiva y obtención del permiso respectivo para la realización del trabajo de investigación, previa explicación de los objetivos perseguidos por los investigadores.
2. Realización del proceso diagnóstico en pre-escolares y obtención de nómina de niños de la comunidad.
3. Obtención de la muestra, a través de la técnica del muestreo aleatorio sin reemplazamiento.
4. Inauguración del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora.
5. Administración de la prueba inicial.
6. Aplicación del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora; el cual se realizó con una duración de cuatro semanas con jornadas de dos horas por día.
7. Administración de la prueba final.

8. Clausura del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora.

D. DISEÑO EXPERIMENTAL.

El diseño experimental que se utilizó fue el de grupo único, debido a que la muestra fue escogida aleatoriamente lo que permite que los sujetos de la muestra tengan características similares de acuerdo al diagnóstico; y a la vez que al mismo grupo se le aplicó la prueba inicial y la prueba final.

DISEÑO EXPERIMENTAL DE GRUPO UNICO

GRUPO	ASIGNACION	ADMINISTRACION PRUEBA INICIAL	APLICACION DE PROGRAMA	ADMINISTRACION PRUEBA FINAL
UNICO	ALEATORIA	01	X1	02

El Cuadro anterior, describe la forma como fué distribuida la muestra para la aplicación de la variable correspondiente. De acuerdo al diseño de investigación, a la muestra de niños entre los 5 años a 6 años 11 meses de edad cronológica, se le administró la prueba inicial, seguidamente se aplicó el programa psicopedagógico para la estimulación de

la imaginación creadora y posteriormente se administró la prueba final.

CAPITULO VI

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

A. ANALISIS CUANTITATIVO.

Para el análisis estadístico de los resultados obtenidos, se utilizó la prueba "t" (razón t de student), en donde se trabajó con una prueba unilateral, a la cual se le asignaron valores de 1 a 4 y se hacía necesario una prueba estadística que empleara el valor de cada calificación como parte de una categoría; la prueba "t" hace precisamente eso, estudiar la diferencia significativa entre cada puntaje tomando la calificación real en sí de cada sujeto, haciendo uso de esta manera de todos los datos originales de los sujetos.

La prueba "t" como se dijo anteriormente fue aplicada a los resultados obtenidos de la prueba unilateral ya que la hipótesis a comprobar lleva una sola dirección, cual es la de investigar si se estimula el desarrollo de la imaginación creadora en pre-escolares de cinco años a seis años once meses pertenecientes a la comunidad marginada

Enmanuel, de la ciudad de Mejicanos, ante la acción de un programa psicopedagógico.

Por tratarse de un grupo único, al cual se le aplicó una prueba inicial, luego el programa psicopedagógico para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora y posteriormente la prueba final, se utilizó la prueba de "t" de Student, para datos correlacionados, debido a que permite encontrar la no existencia o existencia de diferencia significativa entre una condición inicial y una final, en grupo único de muestra pequeña, es decir que dicha muestra sea menor de treinta que se sometió a una condición experimental.

La investigación posee un carácter psicológico, en donde la prueba fue trabajada a un nivel de significación de 0.05 para valores críticos, con 28 grados de libertad; lo que significa de acuerdo a la teoría de probabilidades que de cien casos el noventa y cinco de éstos se debe a efectos del programa y el otro cinco restante se deberá a efectos del azar.

Las hipótesis estadísticas Nula y Alternativa que permitieron comprobar la hipótesis general de trabajo que se plantearon fueron las siguientes:

Hipótesis Nula (H_0)

No existe diferencia estadísticamente significativa entre el valor promedio de la prueba inicial y el valor promedio de la prueba final en la aplicación de un programa psicopedagógico para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora en pre-escolares de 5 años a 6 años 11 meses de la comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador.

Hipótesis Alternativa (H_1)

Existe diferencia estadísticamente significativa entre el valor promedio de la prueba inicial y el valor promedio de la prueba final en la aplicación de un programa psicopedagógico para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora en pre-escolares de 5 años a 6 años 11 meses de la comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador.

A continuación se presenta la tabla con los valores estadísticos obtenidos:

TABLA 1

Resultados obtenidos en la aplicación de la prueba "t"

para la prueba inicial y la prueba final en la aplicación del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora.

GRUPO	No. DE SUJETOS	GRADOS DE LIBERTAD (G.L.)	VALOR "t" ENCONTRADO	VALOR "t" AL 0.05	PROBABILIDAD
UNICO	15	28	10	2.042	H 0.05

Se obtuvo los siguientes resultados: El valor "t" es igual a 10, que contrastado con el valor de la tabla para valores críticos de "t" al nivel de significación de 0.05 es de 2.042; por lo que se expresa una diferencia significativa que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; por lo tanto puede afirmarse que sí existe diferencia estadísticamente significativa entre el valor promedio de la prueba inicial y el valor promedio de la prueba final, debido a los efectos como resultado de la aplicación del programa psicopedagógico para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora en pre-escolares de 5 años a 6 años 11 meses de la comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador.

B. ANALISIS CUALITATIVO.

Antes de la aplicación del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora; los niños de la comunidad marginada Enmanuel jugaban a los superhéroes, en donde existe una predeterminación de los roles que a cada personaje le toca ejecutar, como por ejemplo, de quién vencerá, utilizando para el logro del fin, la fuerza o agresión física o verbal y por último la razón. Además, en su actividad lúdica, el niño refleja rivalidad entre sus compañeritos, el egoísmo, la competencia, el individualismo, etc., apreciándose cómo el sistema de producción vigente en nuestra sociedad estimula al pre-escolar para que retome y reproduzca lo mencionado anteriormente, como un "valor social" a partir de no permitirle al pequeño que perciba objetivamente el mundo que le rodea, reflejando en el juego, lo fantástico o el ideal del sistema capitalista a través de los juguetes industriales o los medios de comunicación; en dichos juegos el niño no reproduce su realidad, sino una realidad ajena, en la cual asume valores morales de esa realidad, las representaciones que le son transmitidas a partir de su actividad principal y en donde el padre de familia no estimulaba el razonamiento crítico a partir de las experiencias prácticas y cognoscitivas del infante.

Reproducía una realidad deformante y su juego no lo preparaba para que pueda llegar a contribuir a cambiar su mundo; un 47% de los pequeños lo reflejaron al ser la mayoría que sólo era capaz de copiar un modelo gráfico sencillo; pero después de las vivencias que le proporcionaba el programa paulatinamente y progresivamente hacía propias normas o principios morales que asimilaban en el desarrollo de las actividades contrarias a las de la realidad ajena que producían en su juego cotidiano.

Al inicio de la aplicación del programa para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora entre los niños se observó irrespeto por las normas de conducta establecidas por el colectivo infantil, tales como llegar tarde, agredirse física y verbalmente, adjudicarse y llamarse por sobrenombres despectivos, no acatar las indicaciones dadas por los adultos y orientadores (investigadores), aglomerarse sobre los alimentos a la hora del refrigerio,, irrespetar los derechos de los demás, disputarse los materiales que se utilizaban en las actividades y algunos niños, durante el juego, trataban de inhibir la iniciativa de participación de otros compañeros.

Todo lo anterior hizo necesario orientar y estimular la actividad del niño hacia objetivos tales como: La decoración del lugar del trabajo, juegos educativos que conlle-

varán a la integración, cohesión y solidaridad del grupo, respeto a la dignidad de los compañeros, aseo del lugar de trabajo, percepción de la realidad externa en forma objetiva, en donde los orientadores (investigadores) se integraron al colectivo infantil; y es así, como en la mayoría de niños disminuyó la irresponsabilidad, es decir, que hubo un decremento de conductas negativas, de tal manera que la mayoría de los niños asistió puntualmente, atendían las indicaciones de los orientadores (investigadores) al realizar las actividades, tomaban ordenadamente los alimentos a la hora del refrigerio, disminuyó la agresión física y verbal que se manifestaba, y llegaron a tomar equitativamente los materiales a utilizar en las actividades y brindar la oportunidad de participar a todos los compañeros.

Referente a la evaluación cuantitativa y en lo que respecta a la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora, los porcentajes obtenidos en la prueba inicial y final en cada uno de los contenidos, comprueban objetivamente la efectividad del programa psicopedagógico para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora en pre-escolares de 5 años a 6 años 11 meses de la comunidad marginada Enmanuel, y por lo tanto, la hipótesis alterna planteada. Esto se refleja en la tabla resumen de los porcentajes globales, que se presentan a continuación:

TABLA 2

Porcentajes obtenidos en la prueba inicial y la prueba final, en la aplicación de un programa psicopedagógico, para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora.

ASPECTOS	PRUEBA INICIAL	PRUEBA FINAL
- Reproducción a partir de un modelo	47%	0%
- Reproducción de una imagen plana por medio de una construcción tridimensional	53%	20%
- Creación a partir de un estímulo	0%	33%
- Creación a partir de lo que piensa jugar	0%	47%
TOTAL	100%	100%

Los porcentajes anteriores demuestran que el objetivo de estimular el desarrollo de la imaginación creadora fue alcanzado en un 80% y el restante 20% correspondió a la imaginación reproductora; pero todos superaron el primer nivel de reproducir con modelo, que en la prueba inicial se reflejó en un 47% y el 53% en el segundo nivel de la imaginación reproductora; en términos relativos, después de la aplicación del programa psicopedagógico, se invierten los resultados de las pruebas, porque un 47% que quedó ubicado en el primer momento de la imaginación reproductora se observa en el segundo momento de la imaginación creadora; y el 53% se distribuye en el segundo momento de la reproductora (20%) y en el primer momento de la creadora (33%); lo cual permite apreciar que programas de esta naturaleza son efectivos puesto que aunque se apliquen en condiciones adversas, los niños progresan en su desarrollo psíquico.

Si la meta no se alcanzó en un 100% fué debido, en primer lugar, a las condiciones inadecuadas para el desarrollo del programa y a que los padres de familia no se integraron en su totalidad desde las primeras reuniones de trabajo y a lo largo del desarrollo del programa, no cumpliendo con el rol que les tocaba desempeñar en la implementación de éste; mostrándose reticentes y poco colaboradores, a pesar de que en un principio al ofrecer la ayuda se les

explicó los objetivos que se perseguían con la aplicación de dicho programa y estuvieron de acuerdo en su desarrollo; ésto se reflejó en la asistencia posterior del 56% de ellos; justificando su inasistencia por la actividad socio-laboral que desarrollan a diario y a la situación social en que se encontraba la comunidad como por ejemplo la persecución y captura de sus miembros; y en segundo lugar se debió a que la problemática enfrentada a través de la actividad lúdica posee un carácter ideológico en donde el juego es un instrumento educativo que en una sociedad Capitalista Dependiente como la nuestra, es un medio a través del cual al niño se le va preparando para la adaptación y reproducción de las leyes que rigen dicho sistema de producción, a través de una aceptación de su realidad, como un reflejo en el cual se reproduce lo real, lo inmediato, las características típicas de conducta de los mayores y la forma de concebir el mundo que les rodea.

Sobre el carácter ideológico fuera de los momentos del programa fué difícil concientizar a los padres por su misma inasistencia y en parte probablemente, porque son los hermanos mayores los que asumen responsabilidades paternas, y en donde por ser un adolescente o escolar estimula juegos bajo una concepción individualista, competitiva, egoísta, etc., como producto de sus interrelaciones e información que percibe a través de los medios de comuni-

cación masiva.

El desarrollo del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora se inició con el área del dibujo, a partir de experiencias sobre la percepción de la naturaleza y realidad externa que se intercalaron en todo el desarrollo del programa; en donde al principio se tuvo que orientar y educar bajo la supervisión del adulto la forma adecuada de tomar los lápices, crayolas y de aplicación de los colores, estimulando la participación de todos los asistentes; es de notar que en las primeras actividades una de las conductas que presentaron mayor índice de aparición en los pre-escolares, era el de pedir la aprobación de los padres presentes durante la acción realizada por los pequeños; conducta que en el desarrollo del programa disminuyó hasta desaparecer a partir de estimular a los infantes proporcionándoles una educación hacia el amor y responsabilidad ante el trabajo, la independencia y la iniciativa propia y de la comprensión que se logró por parte de los padres en el sentido de alentar pero no de reprobar y demandar éxitos pronto.

En la aplicación del color, al principio, a los niños se les ofreció materiales para aplicar los tres colores básicos (rojo, azul y amarillo, posteriormente se introdujo la noción de blanco y negro); a través de proporcio-

narles por ejemplo, pintura de dedos, crayolas, témperas, etc.; considerando que una parte importante de este trabajo era el descubrimiento libre y espontáneo de las combinaciones por parte de los menores y no condicionarlos a lo que el orientador (investigador) ofrecía; en este sentido, los niños no se cansaron, ni les pareció tediosas las indicaciones de los adultos, teniendo el suficiente tiempo para la experimentación y reflexión sobre los resultados de las combinaciones. Fué evidente que al descubrir una nueva forma de aplicación del color se interesaban más y solicitaban continuar con la actividad, ya que en la medida de combinar y comparar sus resultados con la naturaleza, ellos descubrían la objetividad concreta de los objetos de la realidad externa, procurando colorear y pintar de acuerdo a esa realidad; por ejemplo, a la figura humana ya no le aplicaban rojo, amarillo o verde, sino que analizaban y comparaban para resolver la problemática enfrentada en la consecución de la meta que consistía en aplicar el color adecuado a la figura humana, plasmando en el papel forma y colores más parecidos a su realidad.

Los niños al principio, llenaban la hoja o cartoncillo, con más de la necesaria cantidad de materiales pictóricos y la trabajaban tanto que les quedaba sucia o se rompía el papel; además no se limitaban al espacio de dicha

hoja y usaban los del compañeró o se les caía la pintura en el piso. Con la orientación de los padres de familia y/o del investigador progresivamente fueron descubriendo la cantidad precisa y los beneficios de combinar y diseñar ordenadamente su trabajo; a la vez se les estimulaba a reflexionar que los materiales habían sido distribuidos en forma equitativa y variada en el colectivo y para la consecución de los fines de todos los integrantes debíamos colaborar, conversar sobre la actividad y ayudarnos mutuamente, fomentando de esta manera hábitos hacia el trabajo, el respeto hacia los compañeros y el reconocimiento al esfuerzo empeñado, aprendiendo a cuidar los materiales al tomar conciencia de que les serían útiles para nuevas experiencias.

Cuando el niño realizó las combinaciones de los colores primarios o básicos y descubrió nuevos, los secundarios; se le estimuló a que reprodujera elementos de su realidad externa o a partir de lo que pensaba jugar, estando los padres de familia atentos o los investigadores, a preguntar sí era cierto o falso lo que había creado dándole la oportunidad de responder. Al principio se les dificultaba comparar y descubrir la realidad de la irrealidad pero progresivamente iban haciendo más esfuerzos, se ayudaban unos a otros hasta descubrirla.

Por último en el área de la construcción, esta se dividió en dos momentos: El modelado y con materiales para la construcción; en ésta se procuró como en todas las demás actividades que el niño creara poniendo en práctica su experiencia cognoscitiva de la realidad externa, estimulando la memoria como proceso psíquico que incide en el desarrollo de la imaginación creadora, en donde el padre de familia o el investigador siempre preguntaban al niño si su trabajo obedecía a estímulos de la realidad externa encaminadas a la estimulación de su pensamiento crítico.

A los niños se les proveyó de material suficiente para la libre manipulación de las mismas, lo cual, al inicio, representaba una dificultad, ya que tenía que estudiar las propiedades de los materiales y sus posibles combinaciones en la consecución de las metas propuestas en el programa.

Al inicio, los niños comenzaron a participar en las actividades de construcción, se apresuraron a recoger la mayor cantidad de piezas para sí. Al principio, algunos preescolares no construyeron nada, sólo observaban el modelo y como otros lo intentaban; sin embargo, no prestaban los materiales a otros niños. Luego se limitaron a colocar los elementos de los juegos de piezas para la cons-

trucción sobre una superficie plana, los disponían en fila o los amontonaban unos encima de otros, cogiendo las piezas sin seleccionarlas, algunos llegaban a quitar piezas a sus compañeros y el que tenía más mostraba signos de gran satisfacción y se resistía a compartir.

Posteriormente los niños se esforzaron por realizar los modelos lo más semejante posible, en su aspecto exterior, al objeto verdadero y, al mismo tiempo, de tal manera que le permitiera jugar con ella. En sus primeras construcciones era difícil reconocer qué objeto habían querido representar, ya que a veces, los niños al realizar la construcción se preocupaban por utilizar todo el material que se les había proporcionado, por eso la construcción se parecía poco a lo que querían representar, ya que parecían voluminosas y daban la impresión de ser un montón de piezas desordenadas; además cuando los menores nombraban lo que iban a construir a partir de lo que pensaban jugar, el resultado era diferente a la idea general inicial; si no lo podían construir comenzaban a hacer otro, sin reflexionar acerca del tamaño, forma, posición, etc. Al alcanzar capacidad para descubrir, por ejemplo, propiedades de los objetos o características de la naturaleza vegetal, los pre-escolares enriquecían y perfeccionaban su lenguaje.

Para superar lo anterior, los padres de familia que asis-

tieron regularmente al desarrollo del programa orientaron a los niños, ayudándoles con sugerencias cuando éstos tenían dificultades para la consecución de la meta, en esas actividades se procuró no esperar hasta que el pequeño experimentara algún fracaso; además los padres de familia fueron pacientes en esperar cuando los niños discutían sobre lo que iban a jugar y construir, en donde parecía que los pre-escolares poseyeran una imaginación pobre, poco activa pero por el contrario, estaban desplegando una gran actividad en el desarrollo del argumento del juego; y en donde el padre de familia integrado en los juegos estimulaba la iniciativa del menor, haciendo énfasis en demostrar la diferencia entre la construcción que obedecía a la realidad externa de aquella fantástica que atentaba contra la deformación del desarrollo integral del niño, entre tanto iban aprendiendo a compartir y a respetar los materiales que estaban utilizando otros; se les observaba mucha satisfacción cuando los padres se interesaban y reconocían su esfuerzo.

Por último hay que mencionar que la integración de los padres de familia al desarrollo del programa psicopedagógico no se dió desde un inicio, ya que al principio asistían pero no participaban, se sentaban, le exigían a sus hijos que hicieran en forma perfecta o exacta la meta, llamándoles la atención a los menores si no cumplían o finaliza-

ban su actividad; haciéndose necesaria la participación de los investigadores para que valoraran, que dichas acciones en vez de beneficiar, afectarían el desarrollo de sus hijos en la aplicación del programa.

A lo largo de la aplicación del programa se fomentó en los adultos, a partir de juicios críticos, ejemplos de la vida cotidiana y de las acciones lúdicas de sus hijos, a diferenciar entre juegos que atentan contra el desarrollo integral del infante de aquéllos que lo favorecen.

Resumiendo sobre el análisis de los resultados, se puede afirmar que el programa psicopedagógico para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora en pre-escolares, es un instrumento que ofreció juegos alternativos que superaron a lo largo de su aplicación a aquellos que no estimulaban en el niño su razonamiento crítico a partir de su práctica y experiencias cognoscitivas; además fue un medio en donde se fomentó dentro del grupo de niños y padres de familia, la actividad lúdica a nivel colectivo, con la integración, solidaridad y cohesión en la consecución de fines comunes; en donde la interrelación de el mayor con el infante experimentó cambios conducentes a prestarle mayor atención al niño, descubrir sus intereses y estimularlo al análisis crítico de su realidad, asumiendo los padres participantes el compromiso

de orientar las futuras acciones lúdicas, escolares y laborales de sus hijos, para su desarrollo integral.

CAPITULO VII

INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

La interpretación de los resultados, se ha realizado en base a los elementos empíricos del diagnóstico, los postulados teóricos en que se sustentó la investigación y los resultados obtenidos como producto de la aplicación del programa, del proceso estadístico, las observaciones a nivel colectivo en el cumplimiento de las tareas, las valoraciones recogidas en las hojas de registro y observación a nivel individual por cada actividad.

La orientación de la investigación se fundamentó en la teoría que sostiene que al aplicar un programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora, se estimulará el desarrollo de dicho proceso cognoscitivo en niños y niñas de 5 años a 6 años 11 meses de edad cronológica de la comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador.

En base al análisis estadístico se rechazó la hipótesis Nula y se aceptó la hipótesis Alternativa que planteaba que existía diferencia significativa entre el valor promedio

de la prueba inicial y el valor promedio de la prueba final en la aplicación de un programa psicopedagógico para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora en pre-escolares de 5 años a 6 años 11 meses de la comunidad marginada Enmanuel.

Para explicar los resultados obtenidos, se partió del análisis de las conductas que mostraban dificultades en la actividad creadora encontradas en el diagnóstico de la comunidad estudiada y el desarrollo logrado después de aplicado el programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora, el cual se fundamentó en los principios de la Psicología Científica, los cuales permitieron orientar la investigación.

Si los objetivos de estimular la imaginación creadora se lograron en un 80% de efectividad se debió, como se mencionó anteriormente, a las condiciones materiales de vida en que se desenvuelven los niños de la comunidad marginada Enmanuel, la asistencia irregular de los padres de familia y que el problema enfrentado posee una concepción ideológica. Sin embargo en el desarrollo del programa se comprobó que en la educación del pre-escolar, al sistematizar y orientar, con la participación del padre de familia, la actividad lúdica, estudiosa y laboral, garantiza que se estimule el desarrollo de la ima-

ginación creadora.

Otro de los aspectos que contribuyó a la comprobación de la Hipótesis General de investigación fue la implementación del procedimiento tendiente a desarrollar en los niños la capacidad de controlar y evaluar los productos de su actividad, mediante el establecimiento de vínculos en forma directa, con los objetos y las personas que orientaron a un resultado externo determinado, que era conducente a la estimulación de su iniciativa e independencia en la imaginación creadora.

Es válido aclarar que en la implementación del procedimiento anteriormente descrito, los investigadores y los padres de familia orientaban y se integraron permanentemente en la actividad del niño ante cualquier dificultad que presentase en la reproducción de un modelo, elaboración y construcción a partir de un estímulo y creación a partir de lo que piensan jugar.

En la integración de los adultos, éstos valoraron positivamente las acciones de los menores, jugando un papel importante dicha acción para estimular en el niño la capacidad de autovalorarse de acuerdo a las metas propuestas y de lo que opinaban los demás, constituyéndose en una premisa teórica que se llevó a la práctica y que fomentó

en el menor su propia evaluación y la de los otros.

En un primer momento los investigadores y adultos mostraban el procedimiento para dibujar, colorear o construir, pero luego, los niños fueron desarrollando la capacidad de realizar y evaluar su actividad y la de sus compañeros, al grado que en el desarrollo del programa pudo observarse que las relaciones de dependencia del niño con respecto al adulto poco a poco se fueron eliminando hasta que los niños dependientes realizaron sus actividades independientemente. Esto permitió que los niños fuesen más analíticos y críticos de su propia actividad y de la de sus compañeros a partir de acciones encaminadas que estimularon su pensamiento crítico y su memoria a partir de paseos, preguntas y respuestas concretas por parte de los padres de familia, en su manipulación directa con los objetos y su relación con las demás personas que estimuló el desarrollo de su iniciativa y el interés por explorar nuevas formas de juegos que conllevaron a creaciones novedosas, lo que se pudo evidenciar en actividades como: La elaboración de murales colectivos; construcción de figuras producto de su conocimiento de la naturaleza y realidad externa; elaboración de juguetes; modelado de estatuas, animales, plantas y objetos, en tanto que se les guiaba para que fueran abandonando las prácticas lúdicas encontradas en el diagnóstico e hicieron propias nuevas

formas de jugar.

En lo mencionado anteriormente, al infante se le transmitió una cantidad de conocimientos que permitieran formar capacidad para relacionar nociones disgregadas y generalizadas a través de los paseos; ya que en la comunidad Enmanuel, en un principio la imaginación creadora del pequeño se encontraba limitada, en cierto grado, por la falta de conocimientos reales que le permitían tergiversar por completo la(s) imagen(es) conocida(s).

Además, las creaciones del pre-escolar a lo largo del desarrollo del programa cumplió con los los dos criterios propuestos por Rubinstein (1969) para analizar si su obra era real o fantástica; ya que el infante con la orientación del adulto tomó en cuenta las condiciones de las cuales dependían el sentido y el significado de su creación y el otro aspecto referido a que los productos de los menores fueron nuevos y originales para ellos, distinguiéndose de los modelos o de lo inmediatamente dado al agregarle detalles nuevos.

También cabe mencionar que el objetivo de estimular el desarrollo de la imaginación creadora fue logrado mediante la aplicación de una metodología participativa en donde el juego y el lenguaje como mediatizador fue el elemen-

to especial del programa. A partir de él, se estimuló a que se reglamentaran las relaciones del colectivo, el cual se constituyó en un medio básico para estimular la creación en los pre-escolares y fue el instrumento a través del cual se fomentó una enseñanza horizontal que permitió una relación armoniosa y democrática, entre los investigadores, padres de familia y los niños, descartándose se la discriminación dentro del grupo y promoviendo relaciones de amistad, solidaridad y cohesión entre los pequeños para la consecución de fines comunes para el colectivo.

CONCLUSIONES

En base al análisis e interpretación de los resultados obtenidos y a los planteamientos teóricos que sustentaron esta investigación, se puede concluir:

1. La aplicación del programa psicopedagógico para la estimulación del desarrollo de la imaginación creadora, estimuló dicho proceso psíquico cognoscitivo en niños de ambos sexos de 5 a 6 años 11 meses de edad cronológica pertenecientes a la comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de Mejicanos, Departamento de San Salvador.
2. La aplicación del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora favoreció el desarrollo de dicho proceso psíquico cognoscitivo, en tanto que los logros referidos sobre la reproducción a partir de un modelo fueron superados hasta el nivel de la creación a partir de lo que el niño piensa jugar.
3. Que el objetivo de estimular la imaginación creadora

no fue logrado en un 100% debido a la participación irregular de los padres de familia en el desarrollo del programa, las condiciones materiales de vida en que se desenvuelven los niños y que la problemática estudiada no es responsabilidad única de la psicología, ya que el juego fue enfocado desde una perspectiva sociopolítica difícil de controlar en tanto que el país está inmerso en una crisis política, económica, social y militar.

4. Que la presente investigación se caracterizó por estar fundamentada en actividades lúdicas y participativas y que su accionar se orientó a estimular el pensamiento crítico y la memoria como procesos psíquicos que se relacionan para el desarrollo de la imaginación creadora.
5. El juego como actividad predominante del pre-escolar demostró ser un medio útil para estimular el desarrollo de la imaginación creadora y forjó ciertas conductas típicas de comportamiento que permitieron organizar adecuadamente el colectivo infantil; adoptando juegos orientados a la integración del grupo en contraposición a los individuales y competitivos que se encontraron en el diagnóstico.

6. Que con programas de esta naturaleza se posibilita la participación de los padres de familia a fin que descubran y compartan los objetivos propuestos, asumiendo una postura crítica ante el juego de sus hijos e integrándose a los mismos.

7. Que todo programa psicopedagógico encaminado a estimular la imaginación creadora debe transmitir una cantidad de conocimientos de la realidad externa que permita en el pre-escolar estimular la capacidad de relacionar nociones particulares y generales en sus creaciones.

RECOMENDACIONES

1. Que cuando se implemente un programa psicopedagógico con una orientación psicosocial, encaminado a incidir en los efectos negativos del juego alienado y adaptativo a la sociedad capitalista dependiente como la nuestra, se trate de involucrar otras disciplinas científicas del área social.
2. Que en la implementación y aplicación de otros programas psicopedagógicos similares, se desarrollen programas de actividades tendientes a concientizar sobre la función de los padres de familia en el desarrollo de dicho programa, para que asuman con responsabilidad la ejecución de las acciones que les corresponden.
3. Aplicar el programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora, retomando siempre el juego formativo basado en los conocimientos de la realidad externa y las experiencias cognoscitivas a otras poblaciones de pre-escolares con condiciones materiales de vida parecidas a las de la comunidad marginada Enmanuel.

4. Se hace necesario proporcionar una asistencia sistematizada en las comunidades marginadas a través de la aplicación de nuevos programas psicológicos para el pre-escolar que contengan objetivos orientados a estimular su desarrollo integral.

REFERENCIAS

- LIUBLINSKAIA, A.A. (1971): Desarrollo Psíquico del Niño, México, Editorial Grijalba.
- MUJINA, V. (1975): Psicología de la Edad Pre-escolar, Madrid, Visor Libros.
- PETROVSKI, A. (1985): Psicología Evolutiva y Pedagógica, México, Editorial Cartago.
- PETROVSKI, A. (1987): Psicología General, Moscú, Editorial Moscú.
- SMIRNOV, A.A. (1960): Psicología, México, Tratados y Manuales Grijalbo.
- REBOREDO, AIDA (1987): Alternativas, Programa Regional de Estimulación Temprana, UNICEF.

- RUBINSTEIN, S.L. (1969): Principios de Psicología General, México, Edit. Grijalbo.
- IGLESIAS, LUIS F. (1964): Escuela Rural Unitaria, Argentina, Editorial Stilcograf.
- SHOROJOVA, E. V. (1980): Problemas Teóricos de la Psicología de la Personalidad, La Habana, Edit. Orbe

A N E X O S

A N E X O " A "

LISTADO DE NIÑOS PARTICIPANTES

EN EL PROGRAMA

<u>NOMBRE</u>	<u>SEXO</u>	<u>EDAD</u>
ISAIAS FIGUEROA	m	6 años
MARIA FIGUEROA	f	5 años
ALEJANDRO FUENTES	m	5 años
CARLOS MENDEZ	m	6 años
FRANCISCO RODRIGUEZ	m	5 años
MARTA REFUGIO MARTINEZ	f	6 años
TERESA MARTINEZ	f	5 años
JOSE ALFREDO ALAS	m	6 años
JUDITH HERNANDEZ	f	6 años
SIGIFREDO MELENDEZ	m	6 años
ALFREDO SORTO	m	5 años
MARISELA SORTO	f	5 años
MARIA ESTELA RUBIO	f	5 años
JUAN DIEGO AGUILAR	m	6 años
FERNANDO AVELAR	m	6 años

GRUPO DE RESERVA

MARIA AVELAR	f	5 años
CAROLINA VELASQUEZ	f	6 años
NELSON OCHOA	m	5 años

A N E X O " B "

HOJAS DE REGISTRO DIARIO DE
CONDUCTAS A NIVEL INDIVIDUAL Y
COLECTIVO

HOJA DE REGISTRO COLECTIVO DIARIO DE CONDUCTAS

Fecha: _____

COMUNIDAD ENMANUEL

Area: _____

Orientador (Investigador): _____

Número de niños observados: _____

ACTIVIDAD DESARROLLADA	CONDUCTA OBSERVADA DURANTE LA ACTIVIDAD	OTRAS OBSERVACIONES

HOJA DE REGISTRO DE PADRES DE FAMILIA

Nombre: _____

Fecha: _____

COMUNIDAD ENMANUEL

Area: _____

Orientador(Investigador) _____

ACTIVIDAD DESARROLLADA	CONDUCTA OBSERVADA	OBSERVACIONES

A N E X O " . C " .

PRUEBA INICIAL Y FINAL

PRUEBA INICIAL Y FINAL.

Prueba para la medición de la imaginación creadora en niños de 5 años a 6 años 11 meses.

A. GENERALIDADES.

La imaginación creadora se sustenta sobre la base de la imaginación reproductora de la realidad y naturaleza externa, acompañada simultáneamente con la estimulación de la memoria y el pensamiento crítico.

La presente prueba se inicia con la exploración de la imaginación reproductora a partir de la reproducción de objetos externos a partir del dibujo, luego se exige un nivel más complicado al plantearle al niño el problema de la reproducción de un modelo que se presenta en un dibujo (bidimensional) el cual tiene que realizar a partir de la construcción ya sea con objetos para ello o plastilina y/o barro. A continuación se presenta al pequeño un modelo no terminado y se le solicita que lo complete a partir de lo que se le imagina y por último se le solicita al pre-escolar un argumento de lo que piensa jugar y posteriormente se le proporciona materiales de construcción (hojas de papel, colores, pintura, tablitas, legos, barro, plastilina, etc), y se le

solicita que elabore juguetes o instrumentos.

B. DE SU SUSTENTACION.

La prueba ha sido elaborada, tomando de modelo experiencias de países de Sur América relatadas por Luis F. Iglesias (1964) en su obra "Escuela Rural Unitaria"; además se basa, a partir de las conductas que se encontraron en el diagnóstico previo.

La sustentación teórica, es retomada de tres tipos de actividad constructiva mencionados por V.Mujina (1975), los cuales se realizan:

- a. A partir de un modelo.
- b. De acuerdo a condiciones previas (o un estímulo).
- c. Según ideas propias.

Los tres tipos de actividad constructiva han sido operativizados, a partir de que ningún tipo de actividad creadora infantil ofrece una imagen tan exacta como la construcción, ya que en ésta, el niño encuentra preparadas las partes de la misma y lo único que tiene que hacer es fijar su pensamiento, con el fin de determinar qué con-

binaciones tiene que realizar de acuerdo a su experiencia cognoscitiva y para lograr la representación del objeto.

C. DE SU APLICACION.

La prueba está dividida en cuatro partes las cuales son:

1. Al niño se le presenta un modelo (dibujo) y se le solicita que lo reproduzca en una hoja de papel.

1.1 Consigna:

"Aquí tienes una hoja de papel en el cual harás este dibujo" (Ver anexo 1).

1.2 Materiales:

- Hojas de papel bond blanco, tamaño carta base 20".
- Modelo dibujado en una hoja de papel bond blanco, tamaño carta base 20".
- Lápices
- Crayolas

Nota: El estímulo (modelo a copiar) de la prueba inicial será diferente de la prueba final (Ver Anexo 1).

2. Al niño, se le pide que realice una construcción, en base a un dibujo (reproducción de una imagen plana, por medio de una construcción de una imagen igualmente plana, por medio de una construcción tridimensional).

2.1 Consigna:

"Observa cuidadosamente (bien) este dibujo (hoja de papel con el dibujo) y hazlo con estos materiales".

2.2 Materiales:

- Colores
- Papel
- Tablita
- Plastilina
- Juguetes complementarios pequeños de plástico

3. Se le proporciona un modelo incompleto al niño y se le solicita que lo termine de acuerdo a lo que se imagine y cuando lo termine que le de nombre.

- 3.1 Consigna:

"Aquí tienes esta bolita de plastilina, obsérvala bien y piensa qué puedes hacer con ella, agrégándole a esta bolita de plastilina, los palitos, piedritas, etc."

- 3.2 Materiales:

- Plastilina
- Palitos de madera
- Piedras pequeñas
- Juguetes complementarios de plástico

Nota: En la prueba final se dará un poco de plastilina informe.

4. Al niño se le solicita un argumento de lo que piensa jugar y posteriormente se le proporciona materiales

de construcción y se le solicita que elabore los juguetes, personajes o instrumentos que necesitan.

4.1 Consigna:

"Elaborar una historia, cuento, etc., lo más bonito que pueda y luego construye los juguetes y personajes de tu historia, a la vez menciona cómo lo harás".

4.2 Materiales:

- Papel bond base 20 tamaño carta
- Colores
- Crayolas
- Pintura de agua
- Tablitas
- Plastilina
- Juguetes pequeños de plástico complementarios.

D. DE SU EVALUACION.

Las tres primeras partes de la prueba se valoran de la siguiente forma:

- No lo intenta
- Lo intenta pero no lo realiza
- Lo realiza según modelo
- Lo realiza como el modelo y le agrega detalles nuevos

A cada criterio se le da una valoración cuantitativa:

- | | |
|--|---|
| - No lo intente | 1 |
| - Lo intenta pero no lo realiza | 2 |
| - Lo realiza según modelo | 3 |
| - Lo realiza como el modelo y le agrega
detalles nuevos | 4 |

La última parte de la prueba se valora cuantitativamente como los anteriores, con los criterios siguientes:

- No lo intenta 1
- Lo intenta pero no lo realiza 2
- Lo realiza diferente a su objetivo 3
- Lo realiza de acuerdo a su objetivo 4

De acuerdo al nivel de logro del niño se le da la valoración cuantitativa por etapa, sumando las cuatro etapas y obteniendo un promedio que será su puntaje inicial; el cual se compara y analiza estadísticamente con un puntaje final logrado posterior a la aplicación del programa, en donde, los estímulos de las tres primeras etapas varían. (Ver Anexos 1 y 2).

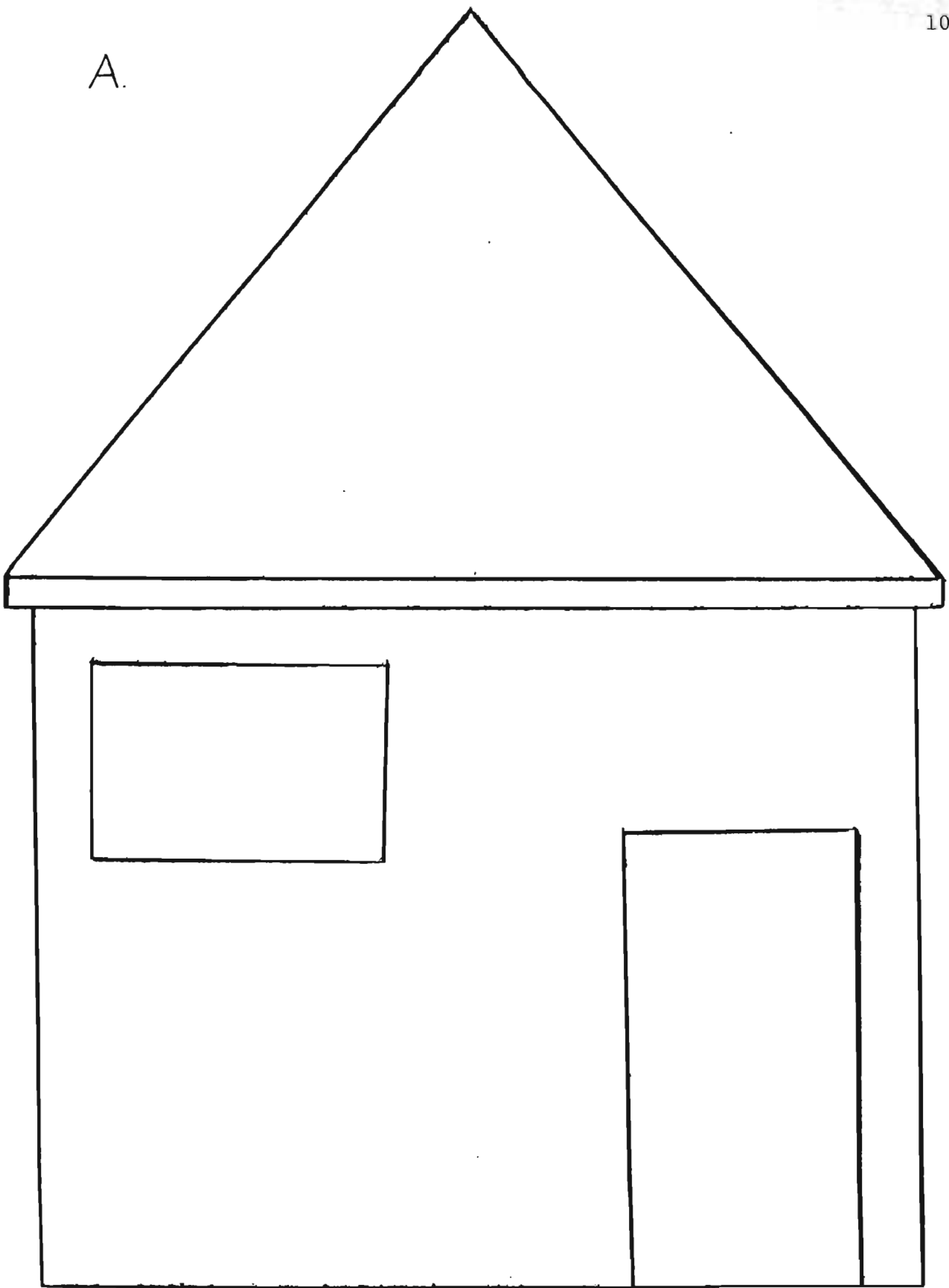
A N E X O 1

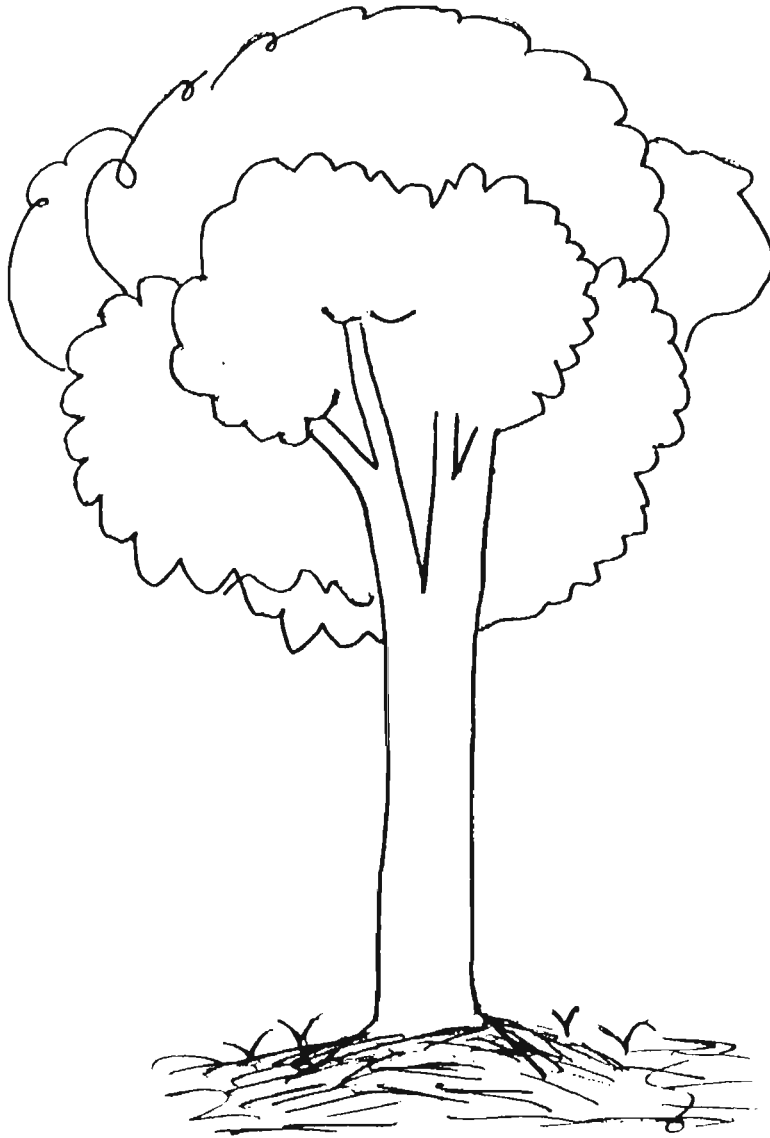
REPRODUCCION A PARTIR DE UN MODELO

A. PRUEBA INICIAL

B. PRUEBA FINAL

A.





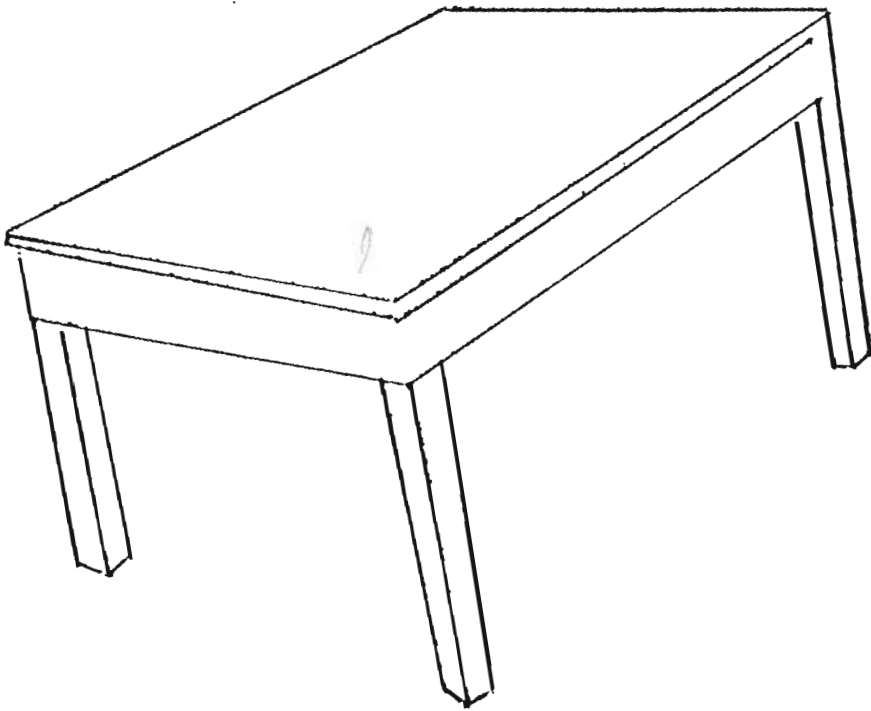
A N E X O 2

REPRODUCCION DE UNA IMAGEN PLANA, POR MEDIO
DE UNA CONSTRUCCION TRIDIMENSIONAL

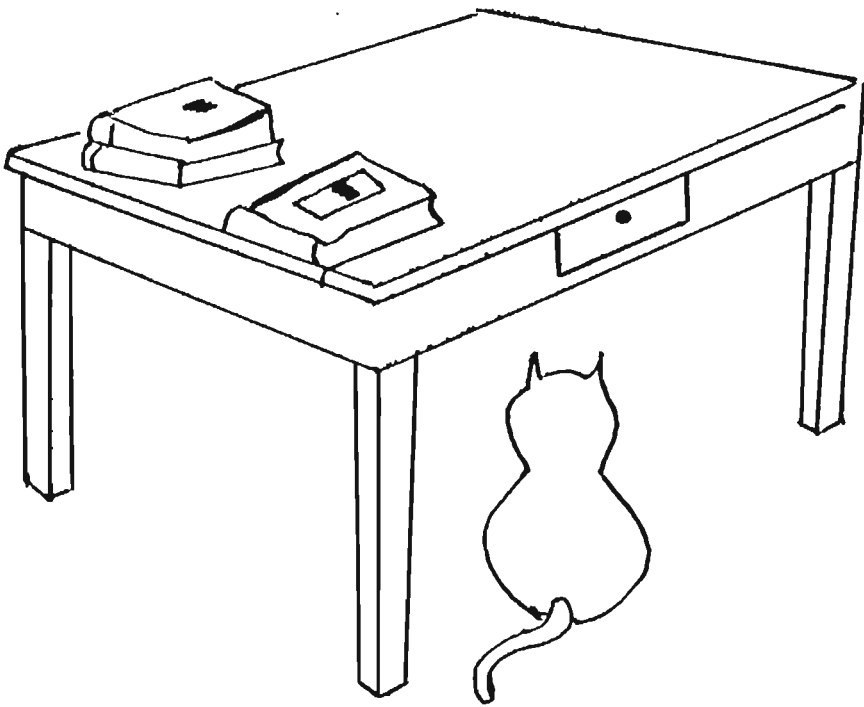
A. PRUEBA INICIAL

B. PRUEBA FINAL

A.



B.



A N E X O 3

HOJA DE EVALUACION Y/O REGISTRO
DE LAS PRUEBAS INICIAL Y FINAL

HOJA DE EVALUACION: PRUEBA PARA MEDIR IMAGINACION CREADORA

Nombre del Niño: _____

Edad: _____ Sexo _____

Fecha: _____

COMUNIDAD ENMANUEL

Orientador (Investigador): _____

Prueba Inicial: _____ Prueba Final: _____

CRITERIO A EVALUAR	PUNTAJE
a. Reproducción a partir de un modelo.	
- No lo intenta	1
- Lo intenta pero no lo realiza	2
- Lo realiza según modelo	3
- Lo realiza como el modelo y le agrega detalles nuevos	4
b. Reproducción de una imagen plana	
- No lo intenta	1
- Lo intenta pero no lo realiza	2
- Lo realiza según modelo	3
- Lo realiza como el modelo y le agrega detalles nuevos	4

SUMATORIA DE
PUNTAJE:

PROMEDIO:

CRITERIO A EVALUAR	PUNTAJE
c. Creación a partir de un estímulo	
- No lo intenta	1
- Lo intenta pero no lo realiza	2
- Lo realiza según modelo	3
- Lo realiza como el modelo y le agrega detalles nuevos	4
d. Creación a partir de lo que piensa jugar	
- No lo intenta	1
- Lo intenta pero no lo realiza	2
- Lo realiza diferente a su objetivo	3
- Lo realiza de acuerdo a su objetivo	4

OBSERVACIONES: _____

A N E X O " D "

PROGRAMA PSICOPEDAGOGICO PARA LA ESTIMULACION
DE LA IMAGINACION CREADORA

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

" PROGRAMA PSICOPEDAGOGICO PARA LA ESTIMULACION DE LA
IMAGINACION CREADORA EN PREESCOLARES DE CINCO AÑOS A
SEIS AÑOS ONCE MESES DE EDAD CROMOLOGICA "

PRESENTADO POR:

HERNANDEZ PALACIOS, WILBER ALFREDO

VELASQUEZ MENENDEZ, ANA SILVIA

ASESOR: LICENCIADA ANA DE LOS ANGELES DE SALOMONE

CIUDAD UNIVERSITARIA, DICIEMBRE DE 1989

CONTENIDO

	PAG.
PRESENTACION	113
II. JUSTIFICACION	115
III. OBJETIVOS	121
IV. METODOLOGIA	122
A. ESTRUCTURA	122
B. DE SU APLICACION	123
C. SUGERENCIAS METODOLOGICAS GENERALES	124
V. ACTIVIDADES	128
VI. ANEXOS	204
1. CAÑCIONES DE BIENVENIDA Y DE DESPEDIDA	205
2. TECNICAS PARTICIPATIVAS	208
3. MODELOS DE LA RELACION DE LINEAS EN LA CONSECUCION DE FIGURAS	221

4.	DIBUJO A PARTIR DE UN ESTIMULO	228
5.	CONOCIMIENTO DE PRESENCIA Y AUSENCIA DE LUZ	230
6.	CUENTO: PEDRITO Y LOS COLORES	235

PRESENTACION

El Presente Programa Psicopedagógico para la la Estimulación de la Imaginación Creadora dirigida a niños de 5 años a 6 años 11 meses, pretende ser una alternativa como respuesta a la problemática encontrada en la comunidad marginada Enmanuel de la ciudad de San Salvador, a partir de la investigación diagnóstica. Dicha investigación exploró la relación de las condiciones objetivas y subjetivas del preescolar a través de la aplicación de la técnica de la expresión gráfica, técnicas participativas, aplicación de censo, encuestas y observaciones sistemáticas de sus condiciones y modo de vida y de las acciones lúdicas de los niños.

A partir de enfocar el objetivo conducente a estimular la imaginación creadora, se ha analizado el juego como una actividad sociopolítica, a través del cual el niño se adapta y reproduce el sistema de producción capitalista dependiente, asumiendo las acciones de los adultos en el campo familiar, laboral, educativo etc, aplicando en su actividad lúdica una realidad ajena a él o reflejando la propia realidad que no favorece el logro de objetivos como el propuesto.

A continuación se presenta la justificación y la sustentación teórica del programa, posteriormente aparecen los objetivos, una guía metodológica para su aplicación, las actividades, los recursos y por último sus anexos respectivos.

II. JUSTIFICACION

Al ser el juego la forma básica de actividad del niño pre-escolar, y por lo tanto el elemento fundamental de su desarrollo psico-social, este se debe analizar, en primer término, como un instrumento educativo que en una sociedad capitalista dependiente como la nuestra, es un medio a través del cual al niño se le va preparando para la adaptación y reproducción de las leyes que rigen dicho sistema de producción.

A partir de lo anterior se requiere abordar el juego bajo un enfoque sociopolítico, como reproducción cultural, como un reflejo de la sociedad, en el cual se reproduce lo real, lo inmediato, la relación entre las personas, las características típicas de conducta de los mayores, o la (s) forma (s) de concebir el mundo.

Los niños de la comunidad Enmanuel, en su juego, reflejan actividades encaminadas a una adaptación a la sociedad, sin que él, ni los adultos que le rodean sean capaces de reflexionar críticamente sobre las acciones de los menores, cuales son las consecuencias y para quién es el beneficio de esa adaptación.

Así, en el diagnóstico se encuentra, que en sus juegos, los niños imitan la actividad doméstica como lavar ropa, cocinar, aplanchar, barrer, ir al mercado, cuidar de los menores tanto en una práctica real o ficticia a partir del establecimiento de una relación objetual con muñecas; actividades que en su mayoría son ejecutadas por infantes del sexo femenino, lo cual permite advertir cómo desde temprano, el sistema social va preparando a la niña para la vida doméstica, careciendo de la oportunidad de realizarse y de contribuir a la transformación de los modos y condiciones de vida en que se encuentra sometida; no escapando así, de las leyes que rigen a la sociedad capitalista dependiente y que impide que la mujer se desarrolle en derechos iguales con respecto al varón.

En tanto, los niños del sexo masculino reproducen conductas de adultos como el jefe de familia, del hermano mayor que exige obediencia de los hijos, empleando palabras soeces y amenazando con castigos, asimilando desde temprano la falacia de un "rol de poder" que impide reflexionar que también él, es un sometido.

Sobre la disputa o peleas, los niños imitan personajes fantásticos, reproducen por lo general el mensaje subliminal de los contenidos de dichos personajes difundidos por los medios de comunicación; en donde el "malo es un monstruo y

tiene que ser vencido a partir de la fuerza física, armas y por último por la "razón" o "buen juicio" del "bueno". Esto último llama a reflexionar acerca del hecho de que el sistema capitalista tiene programas de ingerencia en la deformación temprana en lo que concierne a impedir que el - hombre no llegue a su máxima expresión crítica y transformadora; esto se puede observar objetivamente en el niño que tiende a imitar los poderes sobrehumanos de los androides - en la fantasía de su juego, en donde la parte mecánica por ej, los robots, posibilita la facilitación del trabajo, alejándolo de su realidad, en donde él (niño) sólo es un objeto que sirve para la adaptación al sistema consumista, - sin darle la oportunidad de preguntarse sí es cierto o falso, real o imaginario, convirtiéndose de esta manera en un entre acrítico y pasivo, valiéndose para la práctica anterior, de juguetes industriales para complementar la trama del juego; los cuales afectan la precaria condición económica de su grupo familiar; en donde el adulto no es capaz de comunicarle y hacerle reflexionar sobre las consecuencias sociales, económicas y políticas inmediatas y mediatas que afectarán a la familia.

Por lo dicho anteriormente, se hace necesario que la psicología de aportes para posibilitar el desarrollo integral de las personas; una de las áreas que se debe estimular en el niño es la imaginación creadora, no separándola de la fomen

tación de las reflexiones críticas de lo que realiza y la estimulación de su memoria a partir del enriquecimiento de la experiencia al entrar en contacto con la naturaleza y la realidad externa que le rodea.

Un programa psicopedagógico para la Estimulación de la Imagination Creadora debe iniciarse desde los primeros pasos que conducen al dibujo libre, en donde se debe orientar la actividad del niño desde la formación de líneas y trazos para su posterior relación en la conformación de figuras, posteriormente debe introducirse los colores y pinturas ofreciéndole en un principio los colores básicos (rojo, azul y amarillo), para que perciban y conozcan sus propiedades y que aprendan a combinarlos descubriendo sus resultados y enriqueciendo la experiencia anterior agregando el blanco y el negro para que experimenten y conozcan tonalidades, al mismo tiempo que van resolviendo problemas lo cual además contribuye al desarrollo del pensamiento y el lenguaje. Sobre los materiales, los moldeables se introducen posteriormente y luego los materiales rígidos ya que con ellos los preescolares experimentan con estructuras tridimensionales, en donde al inicio se ofrecen las pastas solas y en cantidad suficiente para la libre manipulación de las mismas, hasta que los niños pidan instrumentos para variar o especializarse en ciertas estructuras; esto también se conjuga con el desarrollo de hábitos de trabajo, habilidades y destrezas.

Las técnicas de recorte y pegado constituyen una muy buena introducción al trabajo con herramientas, para conocer forma, estructura y función de ellas, y por último se realizan trabajos de construcción, estimulando en el niño el espíritu de observación y adquisición de conocimientos de carácter técnico, familiarizándose con las propiedades elementales de los cuerpos geométricos hasta lograr desde las combinaciones sencillas hasta las complejas, según se van desarrollando capacidades y actitudes positivas para descubrir y realizar creaciones originales.

En todo el desarrollo del programa y en cada técnica, debe iniciarse con la copia de un modelo por parte del niño, luego a partir de un estímulo y por último a partir de lo que piensan jugar dejándolos en libertad de crear.

Toda actividad encaminada a estimular la imaginación creadora debe fomentar la reflexión crítica y partir de la experiencia cognoscitiva del preescolar, estimular el trabajo colectivo, disciplina, iniciativa e independencia en el juego, en donde el adulto oriente las acciones del menor, proporcionando así, un ambiente democrático y de libertad.

La familia debe participar en este tipo de programas, dado que ella también está involucrada en la problemática sociopolítica referida a la actividad lúdica de los pequeños, en

tanto que los progenitores ignoran hasta que punto, involuntariamente, contribuyen al subdesarrollo psico-social de - sus hijos.

III. OBJETIVOS

- Estimular la imaginación readora en niños y preescolares de 5 años a 6 años con 11 meses de la Comunidad Enmanuel perteneciente a la ciudad de Mejicanos del Departamento de San Salvador.
- Integrar a la familia en la ejecución de las actividades encaminadas a la estimulación de la imaginación creadora en niños y niñas de 5 años a 6 años 11 meses de la Comunidad Enmanuel perteneciente a la ciudad de Mejicanos - departamento de San Salvador.

IV. METODOLOGIA

A. ESTRUCTURA:

El programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora consta de 24 actividades, cada una con un tiempo de duración aproximado de dos horas en la aplicación de cada una de las actividades.

El programa está dividido en cuatro áreas, las cuales son:

1. Area de la Percepción de la naturaleza y realidad - externa.
2. Area del Dibujo
3. Area de aplicación del color
4. Area de la construcción, la cual se realiza en dos momentos: El Modelado empleando las manos y después con el auxilio de herramientas.

La primera área se intercala en todo el desarrollo del programa, las otras tres guardan un orden jerárquico, que se inicia con la consecución de líneas a partir de trazos, la relación de éstos para la formación de figuras de la realidad externa (dibujo), posteriormente se introduce la aplicación del color y por último el área

de construcción en los dos momentos antes mencionados.

B. DE SU APLICACION:

El programa se aplicará en forma continua, una actividad por día, con su respectivo objetivo específico, considerando la siguiente guía metodológica básica:

1. Aseo del Local : Los adultos, investigadores y niños realizarán el aseo del lugar donde se ejecutará la actividad laboral.
2. Hábitos Higiénicos : Se hará uso de agua, jabón y toallas para que los niños aprendan hábitos para la conservación de la salud, orden y aseo del trabajo.
3. Saludo : Se realizará a través de una canción infantil que será cantada - al inicio de todas las actividades (ver anexo)
4. Actividad : Se realizará el trabajo o la primera parte de la actividad, según lo programado, encaminado a la es

timulación de la imaginación -
creadora.

5. Refrigerio : El refrigerio servirá de pausa, apoyará la adquisición de hábitos y será compartido por el colectivo para ir consolidando la solidaridad y el compañerismo.
6. Continuación de la actividad, según sea necesario.
7. Devolución del trabajo por parte de los niños a nivel individual y colectivo, en donde se observarán los logros, satisfacciones y dificultades en su ejecución; realizandose una evaluación cualitativa en hojas de registro a nivel individual (ver anexo B).
8. Asear y ordenar el local por parte del colectivo.
9. Despedida : Se realizará a través de una canción que será cantada en la finalización de cada actividad (ver anexo 1)

C. SUGERENCIAS METODOLOGICAS GENERALES

Cada actividad constará de sugerencias metodológicas -

acorde a su objetivo específico. Entre las sugerencias metodológicas generales para el transcurso del programa se consideran las siguientes:

- Previo al desarrollo de las áreas que componen el programa, se realizará una inauguración, los niños se organizarán, y al final se clausurará.
- Se fomentará la educación de los niños a través de experiencias de trabajo colectivo de acuerdo a los intereses de los pequeños; además deberán ser novedosas y variadas.
- Los orientadores (investigadores) dominarán la teoría y práctica de las actividades a realizar y se convertirán en agentes orientadores activos y modelo de los niños y en el adiestramiento de los padres de familia a fin que su involucración contibuya al logro de los objetivos propuestos.
- A los niños se les proporcionarán indicaciones claras y sencillas acorde a su edad y nivel de comprensión.
- A los pequeños se les proveerá de material suficiente, fomentando en ellos la colaboración mutua, a partir de compartir dichos materiales que serán considerados bienes comunes.

- Estimular en el niño y el colectivo la educación hacia el amor y responsabilidad ante el trabajo, la independencia y la iniciativa.
- Es importante que durante todas las actividades se inculquen hábitos de trabajo y actitudes positivas hacia el mismo.
- En la medida que los niños se interesen para realizar las distintas actividades, se posibilitará la educación de cualidades volitivas y habilidades para dirigir la atención y la percepción en la actividad constructiva y creadora.
- Los adultos orientaran y facilitarán el trabajo de los menores ayudándolos en la ejecución de tareas cuando estos tengan dificultades en la consecución de la meta, procurando no esperar que el pequeño experimente y exprese fracaso.
- Los orientadores (investigadores) y adultos serán modelo y harán énfasis en compartir el refrigerio, estimulando normas, modales y buenos hábitos para comer. Además los padres de familia contribuirán dando a conocer las propiedades, origen y el valor que estos tienen para el hombre. Se aprovechará para que los padres de -

familia y los niños descarten golosinas que carecen de valor alimenticio..

- Se ordenará y aseará el local en forma organizada, guardando los utensilios, materiales y obras de arte creadas por el niño para su posterior exposición que se realizará al final del programa.

- Durante la exposición, serán los niños quienes explicarán su experiencia, y previamente se orientará a la familia sobre el valor de reconocer el esfuerzo de sus hijos.

- En el desarrollo de todas las actividades, se hará énfasis en demostrar a los participantes la diferencia existente entre el juego que atenta contra la deformación del desarrollo integral del niño y aquel que propicia su desarrollo óptimo.

V. ACTIVIDADES

A continuación se presentan las diferentes actividades, comprendiendo cada una de ellas sus objetivos, nombres de la actividad, procedimiento, sugerencias metodológicas y el recurso que se va a utilizar:

INAUGURACION DEL PROGRAMA

OBJETIVO ESPECIFICO : Dar a conocer a los padres de familia en qué consiste el programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora, e interesar a los niños para que participen en el.

ACTIVIDAD No. 1 : Inauguración del programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora.

PROCEDIMIENTO:

- a. Invitar previamente a las estructuras organizativas de la comunidad.
- b. Invitación a los padres de familia de los niños que participarán en el programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora.
- c. Realización de un tetrillo con marionetas, donde se aclare en forma sencilla en que consiste el programa psicopedagógico para la estimulación de la imaginación creadora.
- d. Aclaración de dudas en un período corto de preguntas y respuestas.

- e. Valiendose siempre de las marionetas, y aclaradas las dudas, dar a conocer horario de llegada al local y la importancia de que "todos asistamos puntualmente, permanezcamos durante el desarrollo de la actividad y no faltemos".

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Para invitar a padres de familia y estructuras organizativas se hará en forma conjunta con el comité de salud.
- b. Explicación del programa psicopedagógico en forma sencilla y clara.
- c. Mencionar la importancia de la incorporación y participación activa de los padres de familia en la ejecución de las actividades del programa.
- d. Solicitar a los padres de familia su contribución a fin de que los niños asistan sistemáticamente al desarrollo del programa.

RECURSOS

- Invitaciones
- Pliegos de papel bond
- Plumones

- Marionetas
- Manta para formar el teatrillo
- Cordel para atar la manta
- Dos sillas en la que se sujeta la manta

ORGANIZACION DEL COLECTIVO INFANTIL

OBJETIVO ESPECIFICO : Presentar, identificar y organizar en comisiones, para que el niño aprenda a desarrollar actividades - en colectivo.

ACTIVIDAD No. 2 : Presentación, identificación y organización del colectivo.

PROCEDIMIENTO:

- a. Presentación de niños y orientadores (investigadores), mediante la implementación de las técnicas participativas: presentación por parejas y canastas revueltas (ver anexo 2).
- b. El niño practicará para aprender la canción de bienvenida que será cantada por el colectivo en el inicio de todas las actividades.
- c. Conformación de comisiones, para el funcionamiento del colectivo a partir de la técnica: los niños piden (ver anexo 2)
- d. Ya conformadas las comisiones, el colectivo elaborará

las funciones de cada una de ellas a través de la técnica "los niños necesitan" (ver anexo 2)

e. Refrigerio.

f. El niño practicará para aprender la canción de despedida que será cantada por el colectivo al finalizar la actividad de cada día.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Las dinámicas serán dirigidas por los orientadores (investigadores).
- b. Se grabarán canciones de inicio y despedida, para facilitar su práctica y aprendizaje.
- c. Los orientadores estimularán la reflexión de los niños a través del juego para la conformación de las comisiones a partir de las necesidades del colectivo, determinando a la vez la función de cada comisión. Organizadas las comisiones se pueden colocar, posteriormente, carteles alusivos e interesantes para los niños a fin de que recuerden sus responsabilidades
- d. Las comisiones se integrarán de acuerdo al número de niños y a las que fueran necesarias para el colectivo.

- e. A través del cumplimiento de las funciones, en los niños se estimulará , permanentemente, el cumplimiento de normas de disciplina y hábitos higiénicos, orden y aseo para la conservación de la salud, mutuo respeto, solidaridad, compañerismo, ayuda mutua, etc.
- f. Cuando el niño no sabe leer y escribir, se pueden utilizar ilustraciones para que comprenda y elija la función en que desee participar.

RECURSOS:

- Grabadora
- Cassette donde estarán grabadas las canciones del inicio y despedida de cada actividad.
- Pliegos de papel bond o de cartulina de color blanco
- Plumones negros y/o azules.

AREA: DIBUJO

OBJETIVO ESPECIFICO : Estimular la imaginación creadora a partir de un punto en movimiento, - con trayectoria y dirección, que con lleve a la conformación de trazos y líneas diferentes en tamaño, forma y dirección comparando y ejecutando.

ACTIVIDAD No. 3 : Trazo de línea de diferente tamaño, forma y dirección.

PROCEDIMIENTO:

- a. Se iniciará la actividad con la canción infantil de bienvenida.
- b. Los niños se organizarán y se sentarán en circulo a partir de la técnica: los niños mandan (ver anexo 2).
- c. En medio del círculo, se colocarán varias hojas de papel bond base 20 y pintura de dedo de diferentes colores, mencionándoles que no utilicen el material proporcionado hasta que el orientador (investigador) lo indique para que - todos compartan igualmente.
- d. El orientador (investigador) explicará como realizar dife

- rentes líneas, por su forma, tamaño y dirección en un pliego de papel bond ó cartulina de color blanco aplicando pintura de dedo.
- e. Luego, a los niños se les solicitará que realicen la actividad, los padres de familia se integrarán a la actividad.
- f. Refrigerio.
- g. A los niños se les solicitará que describan la experiencia de la actividad estimulándoles a que en su relato mencionen lo que realizaron y que expliquen sobre tamaño, forma y dirección.
- h. Los orientadores (investigadores) explicarán la importancia que tienen los trazos y líneas para la elaboración y reproducción de los objetos de la realidad a partir del dibujo aclarando que en la siguiente actividad se integrarán líneas para dibujar, interesándolos de tal manera que se motiven para la siguiente actividad.
- i. Aseo del local por parte del colectivo.
- j. Se reunirá el colectivo de niños y se cantará la canción de despedida invitándoles para el siguiente día.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. A los niños se les darán consignas, indicaciones y explicaciones claras y sencillas de acuerdo a su edad, nivel de comprensión y capacidad a fin de que la realización de líneas y trazos le produzca satisfacción y le despierte interés para continuar con nuevas experiencias; además se debe considerar que este aspecto favorece el desarrollo de la capacidad para comparar.
- b. El adulto orientará y guiará al grupo de trabajo en la ejecución de la actividad y proporcionará ayuda cuando el niño la necesite, no se esperará a que el niño fracase para ayudarlo.
- c. Se fomentará la colaboración entre los participantes, a partir de la utilización de materiales e instrumentos en forma conjunta y compartida; para ello se requerirá de que el niño comprenda que los instrumentos y materiales son bienes comunes, con los cuales todos tienen derecho a jugar y él debe de compartir.
- d. Se tratará de integrar la participación de todos los asistentes a partir de lo mencionado anteriormente; pero si un niño, para el caso se resistiera, no se le obligará, porque lo novedoso de la actividad y la alegría con que "juega" el resto de niños, hará que se aproxime poco a

poco y luego se integre; de no lograrse con cierta prontitud, se realizará trabajo individual.

RECURSOS:

- Papel bond base 20
- Pliegos de papel bond o cartulina blanca
- Pintura de dedos.
- Agua
- Jabón
- Toalla o papel absorbente.

AREA : DIBUJO

OBJETIVO ESPECIFICO : Que los niños conformen figuras - representativas de elementos de - la realidad a partir de la relación de líneas según tamaño, forma y dirección.

ACTIVIDAD No. 4 : Formación de figuras a partir de - modelos realizados con el trazo de líneas previamente aprendidas.

PROCEDIMIENTO:

a. Saludo.

b. Ubicación de los niños en círculo, a partir de la dinámica "los niños mandan", para explicarles las indicaciones previas a la actividad (ver anexo 2.)

c. A los niños se les explicará y ejemplificará en forma sencilla y comprensible, que se relacionarán líneas para dibujar figuras de elementos que existen en nuestra realidad externa.

d. Previamente, a los niños se les presentarán flores y frutas para que perciban y conozcan sus propiedades básicas como; forma, tamaño, color, sabor, etc.

- e. Refrigerio.
- f. Luego se les mostrará un modelo, en el cual se manifieste la relación de líneas en la consecución de la conformación de formas correspondientes a las flores y frutas mostradas (ver anexo 3)
- g. El niño copiará con crayolas el modelo, en una página - de papel bond tamaño carta base 20.
- h. Narración por parte de los niños del trabajo realizado, en el cual manifieste su contenido, satisfacción, logros y dificultades al realizarlo, y se le invitará a que conversen sobre las flores y frutas que exploraron.
- i. Reconocimiento por parte del colectivo del trabajo realizado y guardarlo para exponerlo posteriormente.
- j. Se les pedirá que para la siguiente actividad lleven un objeto de su hogar (lo que sea posible)
- k. El colectivo ordenará el local.
- l. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Los orientadores (investigadores) llevarán los materiales flores, frutas, dibujo de las flores y frutas y secuencia en la conformación del dibujo a partir de la relación de líneas. Si fuera posible puede organizarse un pequeño paseo para recoger las flores.
- b. Si el niño logra copiar rápidamente y con éxito intere-sarle para que dibuje otra fruta o flor con otro modelo o sin él, según el niño lo manifieste.
- c. A partir de la elaboración de figuras, se estará posibilitando el desarrollo del pensamiento infantil, ya que se partirá de lo concreto a lo abstracto.
- d. De ser posible se llevarán frutas de la cosecha y/o de aquellas que no son accesibles de que los niños las disfruten.
- e. En la ejecución de la actividad, habrá que contar con -modelos variados, para poder atender los requerimientos de los niños.
- f. Estimular el análisis y síntesis a través de la abstrac-ción . de la secuencia de la relación de líneas.
- g. Al reverso del trabajo infantil se anotará nombre, sexo y

edad.

RECURSOS:

- Diferentes clases de frutas y flores
- Papel bond base 20, tamaño carta.
- Crayolas y lápices de diferente color.
- Pliegos de papel bond o cartulina que contendrán modelos de las diferentes clases de frutas y flores y la secuencia de relación de líneas (ver anexo 3).

AREA : PERCEPCION DE LA NATURALEZA Y REALIDAD EXTERNA

OBJETIVO ESPECIFICO : Que el niño tenga la oportunidad de percibir el mundo de la naturaleza y los objetos donde vive en forma - objetiva y concreta, para la estimu- lación del desarrollo de su pensa- miento crítico.

ACTIVIDAD No. 5 : Percepción de elementos del hogar.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo
- b. Organizar a los niños a partir de la técnica "Los cuerpos expresivos" para que conversen y observen sobre los objetos del hogar que cada uno a llevado (ver anexo 2).
- c. Conversar con los niños de los elementos que hay en el hogar de cada uno.
- d. Refrigerio.
- e. Que cada niño manifieste acerca del (los) objeto (s) que más les llama la atención en su casa.

- f. Posteriormente el orientador (investigador) proporcionará papel bond base 20 tamaño carta, lápices y crayolas, solicitando a los niños que a partir de su experiencia realicen, graficamente, los elementos que más les llamaron la atención con la elaboración y relación de líneas.
- g. Al terminar el colectivo su tarea, cada niño narrará su obra de arte creada, estimulándoseles, por los adultos, a que exprese sus satisfacciones, logros y dificultades.
- h. Reconocimiento, por parte del colectivo, del trabajo realizado por cada niño.
- i. Aseo del local.
- j. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Solicitar a los padres de familia su colaboración previa alrededor de dicha actividad.
- b. A los niños se les darán instrucciones sencillas y claras acorde a su edad y nivel de comprensión, para la realización de tareas.
- c. Estimular en los niños, la iniciativa y creatividad me--

diante el reconocimiento del trabajo de cada uno de ellos por parte del colectivo.

- d. Fomentar en el niño el lenguaje mediante la narración de lo percibido, en el hogar y la obra de arte realizada por cada uno de ellos.
- e. Estimular en el preescolar la memoria, a partir de la reproducción de los objetos del hogar en la consecución de estos, a partir de la relación de líneas.
- f. Fomentar en los menores el pensamiento crítico a partir de que sepan diferenciar los objetos de su hogar, por su forma, tamaño, utilidad y función.
- g. Los orientadores (investigadores) llevarán objetos del hogar, previendo que algunos niños no los lleven; contando a la vez con modelos en el caso que hayan niños que se les dificulte la realización de la tarea. Con estos niños, si se da el caso habrá que ayudarlos indirectamente para poder cumplir el objetivo.

RECURSOS:

- Objetos del hogar
- Modelos de animales, dibujados o láminas de ellos.
- Papel bond base 20, tamaño carta

- Lápices
- Crayolas de diferentes colores.

AREA : DIBUJO

OBJETIVO ESPECIFICO : Que el niño sea capaz de complementar una figura a partir de un estímulo.

ACTIVIDAD No. 6 : Dibujo a partir de un estímulo.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo.
- b. Los niños se organizarán en grupos a través de la técnica la figuras y se sentarán en círculos. (ver anexo 2)
- c. En el centro del círculo formada por cada grupo de niños se colocarán varias hojas de papel bond base 20 tamaño carta y lápices de diferente color, aclarando que sólo los utilizarán cuando el orientador (investigador) lo indique, y recordando que los materiales se comparten.
- d. A los niños se les presentará en un pliego de papel bond una línea formando un óvalo, y se les solicitará que dibujen a partir de éste, lo que se les ocurra. También pueden ser círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos según capacidades (ver anexo 4).

- e. Realización de la tarea por parte de los niños, aclarándoles nuevamente que observen el estímulo y que dibuje lo que la figura les hizo imaginarse, fomentándoles a que su representación sea referida a su experiencia con sus amigos, familia, habitantes u objetos de la comunidad.
- f. Refrigerio.
- g. Cada niño mostrará su dibujo, explicando o describiendo su experiencia, a partir de su satisfacción, logro y dificultades en la realización de la actividad.
- h. A cada niño se le preguntará al final de su tarea, sí lo que reprodujo es cierto, falso o fantasía y que explique por qué.
- i. Al final de cada relato el colectivo reconocerá con un aplauso el esfuerzo realizado por el niño. Posteriormente se procederá a archivar el material para su posterior exposición.
- j. El colectivo procederá a asear y ordenar el local.
- k. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Cada niño trabajará en libertad y de acuerdo a su creatividad
- b. Los adultos serán modelo en el sentido de reconocer los esfuerzos y harán énfasis en que el colectivo reconozca el trabajo de cada uno de sus componentes.
- c. Los orientadores (investigadores) y los adultos promoverán la inventiva y colaboración mutua en cada grupo de trabajo.
- d. Se debe favorecer el trabajo colectivo, a partir de que se hayan tenido experiencias individuales.
- e. Si algún niño expresara dificultad en la consecución del fin, tanto el orientador (investigadores) como el adulto proporcionará ideas para la realización exitosa de la tarea.

RECURSOS:

- Papel bond base 20 tamaño carta
- Lápices de diferente color.
- Copia de dibujo (estímulos variados)
- Pliegos de papel bond o cartulina blancos

AREA : DIBUJO

OBJETIVO ESPECIFICO : Que los niños a partir de la colaboración mutua, elaboren un dibujo representando una actividad - realizada con anterioridad en su comunidad.

ACTIVIDAD No. 7 : Dibujar a partir de la experiencia obtenida en una actividad realizada en su comunidad.

PROCEDIMIENTO:

a. Saludo

b. Formación de grupos a partir de la técnica "Las lanchas" (ver anexo 2)

c. Los adultos estimularán en cada grupo de trabajo la elaboración de un dibujo de acuerdo a la experiencia y conocimiento de la realidad por parte de los menores, quienes primero harán relato de la experiencia que será dibujada.

d. A cada grupo de trabajo se le entregará un pliego de cartulina en el cual dibujarán su actividad, mencionándoles que tienen que elegir un relator; entregándoles, a la vez, lápices y crayolas de diferentes colores.

- e. Refrigerio.
- f. Cada grupo a partir de su relator compartirá la experiencia con los demás.
- g. Reconocimiento del colectivo al trabajo de que cada grupo realice.
- h. El colectivo ordenará el local.
- i. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Los niños se colocarán en círculos para la realización de dinámicas.
- b. En los niños se estimulará el trabajo colectivo, para el logro de objetivos comunes.
- c. A partir del trabajo colectivo con los niños, se estimulará la iniciativa, la comunicación y normas del grupo.
- d. Poseer material suficiente.
- e. Antes de iniciar la actividad se debe estimular conversaciones sobre la experiencia vivida y que será dibujada; esto también favorece el desarrollo del lenguaje y de la memoria.

RECURSOS:

- Pliegos de cartulina blanco
- Lápices de diferentes colores
- Crayolas de diferentes colores.
- Tirro.

AREA: APLICACION DEL COLOR

OBJETIVO ESPECIFICO : Que los niños comprendan que la ausencia de luz se identifica con lo negro y la presencia de luz - con lo blanco.

ACTIVIDAD No. 8 : Conocimiento de presencia y ausencia de luz.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo
- b. Animación del colectivo con la técnica "mar adentro, mar afuera". (ver anexo 2)
- c. División del colectivo en grupos de trabajo.
- d. A cada grupo de trabajo se le mostrará una lámina que - contenga un árbol, flores, estrellas y luna y una última que solo contenga el árbol y las flores. Después de cada presentación se le preguntará al niño si es de noche o de día y el porque de su respuesta (Ver Anexo 5).
- e. Luego en una figura que contenga un árbol y flores se le colocará tinta negra y se le pedirá al niño que la extienda sobre toda la lámina, valiéndose de algodón; al

finalizar la tarea se le preguntará si es de noche o de día y el porque de su respuesta. (ver anexo 5).

f. Refrigerio.

g. Se formarán a los niños y a cada uno de ellos se le indicará que vea a partir de un prisma en dirección a un foco encendido.

h. Posteriormente, a los niños, se ubicarán en círculo, y se les dirá que la luz se apagará un momento (30 segundos). La experiencia también se hará habriendo y cerrando los ojos.

i. A cada niño se le pedirá que relate su experiencia con el prisma y cuando la luz se apagó.

j. Reflexión del colectivo sobre lo blanco y lo negro

k. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS

a. Se solicitará a los padres el permiso respectivo de los niños para realizar la actividad por la noche, invitándolos a la vez, para que asistan y colaboren en la ejecución de la tarea.

- b. Preparación del local, previa realización de la actividad.
- c. Los orientadores (investigadores) explicarán en forma clara y sencilla lo que es blanco y lo que es negro.
- d. En los niños se fomentará la coherencia en el lenguaje a partir de la descripción de su experiencia.
- e. Si los niños no se interesan con la actividad anterior, se llevarán láminas de revistas y se ocultarán los dibujos con tinta negra, expresando que no se ve por falta de luz.

RECURSOS:

- Prisma de plástico transparente pentagonal.
- Clínica de la comunidad.
- Láminas de revistas.
- Tinta negra
- Láminas o modelos del árbol, flores, luna, estrellas y sol.
- Algodón
- Agua
- Jabón
- Papel absorbente o toalla

AREA : APLICACION DEL COLOR

OBJETIVO ESPECIFICO : Estimular a los niños para que adquieran el conocimiento de los colores primarios, secundarios y terciarios o adicionales.

ACTIVIDAD No. 9 : Conocimiento de colores.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo.
- b. Conformación de grupos de trabajo con la técnica "encontramos colores iguales" (ver anexo 2)
- c. Los orientadores (investigadores) explicarán a los niños en forma de cuento, lo que son los colores primarios, secundarios y adicionales, auxiliándose de marionetas (ver anexo 6).
- d. A cada grupo se le proporcionará los colores amarillo, azul y rojo (pintura de agua) para que los combinen.
- e. Posteriormente se estimulará para que los niños combinen los colores en recipientes y luego los apliquen con pin-

celes o con sus dedos en un cartoncillo; después lo harán con crayolas y/o lápices sobre hojas de papel bond blanco base 20, tamaño carta.

- f. Realizada la experiencia, los niños se lavarán las manos.
- g. Los niños aprenderán los nombres de los colores primarios, secundarios y terciarios y harán memoria y relación con los colores de la naturaleza.
- h. Refrigerio.
- i. Cada grupo relatará sus experiencias a nivel individual y colectivo, estimulando para que los niños reflexionen sobre sus experiencias a nivel de satisfacciones, logros y dificultades.
- j. El colectivo ordenará el local.
- k. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Los orientadores (investigadores) y adultos orientarán y ayudarán a los grupos de trabajo en la ejecución de la actividad.
- b. Distribución equitativa y variada de materiales, para cada grupo.

- c. Fomentar en los niños la colaboración, cohesión, el diálogo y la ayuda mutua.
- d. Pueden llevarse elementos de la naturaleza para que sus colores sean comparados con las combinaciones descubiertas.
- e. El contenido del cuento debe plantearse sencillo, claro y que posea elementos de su realidad, para la estimulación del pensamiento crítico.
- f. Los pinceles pueden fabricarse con el cilindro de bolígrafos descartados, en cuyo agujero se introducirá lana de tal manera que en cada extremo quede un pincel.
- g. Las crayolas y los lápices se emplearán para hacer combinaciones después de realizarlas con pintura de agua.
- h. Antes de realizar la experiencia habrá que asegurarse que la pintura de agua facilitará las combinaciones.

RECURSOS:

- Lápices de diferentes colores
- Crayolas de diferentes colores
- Pintura de agua
- Botes.
- Cartulina o cartoncillo

- Pinceles
- Agua
- Jabón
- Toalla
- Marionetas.

AREA : PERCEPCION DE LA NATURALEZA Y REALIDAD EXTERNA

OBJETIVO ESPECIFICO :

A partir del paseo : -Estimular el conocimiento de la realidad externa, para enriquecer la experiencia cognoscitiva del niño.
-Que el niño aprenda aplicar los matices, valor y sombra para crear una obra de arte.

ACTIVIDAD No. 10 : Paseo al parque Balboa.

PROCEDIMIENTO:

- a. Se invitarán a los padres de familia a que participen en la actividad con los niños.
- b. Se realizará reunión previa con padres de familia e hijos y se explicará la actividad en general y se organizará el paseo para que garantice el cumplimiento del objetivo.
- c. Salida de la comunidad, en transporte colectivo.
- d. Al llegar al parque el colectivo realizará un recorrido sistemático por el, invitando a los niños a que obser-

ven los colores de la naturaleza y manifiesten lo que más les llame la atención.

- e. Refrigerio.
- f. Se ubicará al niño en el lugar que más le guste y se le proveerá de los materiales básicos para dibujar y pintar aplicando matices, valor y sombra. Los padres harán su propio dibujo.
- g. Al finalizar la tarea se reúnen los niños y padres de familia para compartir la experiencia, a partir de la reflexión en colectivo.
- h. Se organiza el regreso a la comunidad.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Fomentar la integración de los padres de familia en el programa psicopedagógico.
- b. Fomentar entre los miembros del colectivo relaciones cohesivas y de solidaridad para unificar objetivos comunes.
- c. Que los padres de familia estimulen el pensamiento crítico de los niños a través del contacto con la naturaleza y la reproducción de ésta a partir de la pintura.

- d. Los adultos orientarán y estimularán el trabajo de los niños, en la consecución de la reproducción de la realidad. a partir de la combinación de colores en la pintura.
- e. Realizar experiencias gráficas conjuntas entre padres e hijos.

RECURSOS:

- Transporte colectivo
- Alimentación
- Témperas
- Cartoncillo
- Lápices
- Hojas de papel bond base 20 tamaño carta
- Recipientes para combinación de colores
- Toallas húmedas
- Agua y jabón.

AREA: APLICACION DEL COLOR

OBJETIVO ESPECIFICO : Que el niño cree una historia o cuento y que lo represente gráficamente aplicando pintura de dedos haciendo énfasis en los personajes y objetos más importantes de su relato.

ACTIVIDAD No. 11 : Expresión gráfica de cuentos y/o historias.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo
- b. Organizar el colectivo, en grupos de trabajo con la dinámica "Las voces animales" (ver anexo 2)
- c. Explicar a los niños que elaborarán una historia o un cuento y pintarán los objetos o personajes más importantes; repartiendo los orientadores (investigadores) posteriormente los materiales en forma equitativa.
- d. Realización de la tarea, en donde el adulto orientará y estimulará el trabajo del preescolar.
- e. Refrigerio.

- f. Los niños harán la devolución de su experiencia.
- g. Reconocimiento por parte del colectivo de la tarea realizada con elogios auténticos y sinceros.
- h. Ordenar el local.
- i. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Enriquecer la experiencia de los niños agregando el blanco y el negro para experimentar con tonalidades y variar la textura de la pintura.
- b. Estimular para que su representación sea producto de la realidad externa y de la naturaleza que le rodea.
- c. Cuestionar a cada niño, para constatar que su creación se basa a partir de su realidad y/o naturaleza externa.
- d. En cada grupo y a nivel individual se promoverá la inventiva y colaboración mutua.
- e. Materiales en existencia suficiente para atender las demandas del colectivo infantil.

RECURSOS:

- Papel, cartulina o cartoncillo.
- Pintura de agua: tres colores básicos más blanco y negro
- Frascos de boca ancha
- Trapos o toallas pequeñas absorbentes
- Agua y jabón
- Lápices de color
- Crayolas.

AREA : PERCEPCION DE LA NATURALEZA Y REALIDAD EXTERNA

OBJETIVO ESPECIFICO:

- A partir del Paseo :
- Estimular la adquisición de conocimiento sobre la realidad y naturaleza externa a través de experiencias individuales y colectivas proporcionadas con el paseo al parque Zoológico.
 - Integración de los padres de familia como entes activos en la estimulación de la imaginación creadora de sus hijos.

ACTIVIDAD No. 12 : Paseo al parque Zoológico

PROCEDIMIENTO:

- a. Conversar y planificar previamente con los padres de familia sobre el paseo y la importancia de su objetivo que consistirá en estimular la adquisición de conocimientos sobre animales, plantas, su origen y desarrollo.
- b. Día del paseo: reunión del colectivo en el local de la comunidad.
- c. Organizar a los niños con los padres de familia para iniciar la actividad.

- d. Promover la comunicación de padres de familia e hijos en el trayecto del recorrido y estar atentos a todo lo novedo que impresione a los menores para enriquecer sus conocimientos y responder a sus inquietudes.
- e. Al llegar al lugar de la actividad, realizar un recorrido sistemático y recordar a los padres que es importante su participación para que el niño enriquezca sus conocimientos.
- f. Al finalizar el recorrido se organizará al grupo para - que cada padre de familia e hijos narren sus experiencias.
- g. Organización para regresar a la Comunidad.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. El paseo deberá promover la amistad, cohesión y solidaridad entre los padres y los niños, estimulando a la vez - la conversación entre el adulto y menores para la consecución de fines comunes.
- b. En el Zoológico, los padres explicarán a los niños acerca de las diferentes clases de animales, su origen, forma de vida, beneficios, etc; para estimular el desarrollo del pensamiento crítico del niño. Si los padres tienen poca información serán los orientadores quienes la proporcionarán.

- c. En la descripción de experiencias individuales, los demás componentes del colectivo escucharán respetando el comentario del locutor.
- d. Durante el paseo se promoverá la cooperación, cuidado y ayuda mutua entre los participantes.
- e. Se puede solicitar el apoyo de un biólogo para que contribuya a enriquecer conocimientos.

RECURSOS:

- Transporte colectivo
- Nota del departamento de psicología, solicitando la colaboración de la administración del Zoológico para entrar gratis.

AREA : CONSTRUCCION

OBJETIVO ESPECIFICO : Aplicando la técnica del modelado, propiciar que el niño inicie la experimentación con estructuras tri-dimensionales.

ACTIVIDAD No. 13 : Modelado con plastilina.

PROCEDIMIENTO:

a. Saludo

b. Organizar a los niños para que formen un círculo con la técnica "que animal soy? (ver anexo 2)

c. Solicitar a los niños que recuerden el paseo al Zoológico y que mencionen lo que más les llamó la atención.

d. Organización de los niños en sub-grupos de trabajo empleando la técnica "encontremos animales iguales" (ver anexo 2)

e. A los niños se les entregará plastilina y se les solicitará que formen o realicen figuras de lo que más les llamó la atención en el Zoológico.

f. Refrigerio.

- g. Cada niño describirá su construcción y explicará el porqué de su realización.
- h. A cada niño se le reconocerá por parte del colectivo su obra de arte y lo ubicarán en un lugar especial para - ello.
- i. El colectivo recogerá el material y ordenará el local.
- j. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Se procurará que el niño cree poniendo en práctica su - experiencia cognoscitiva de la realidad externa.
- b. Es importante que en el niño se estimule la memoria como proceso psíquico que incide en el desarrollo de la imaginación creadora; por lo que se procurará que recuerde el paseo anterior (experiencias pasadas y conocimientos adquiridos).
- c. El adulto preguntará al niño si su trabajo obedece a estímulos de la realidad externa con preguntas concretas encaminadas a la estimulación de su pensamiento crítico.
- d. A los niños se les proveerá de material suficiente para

la libre manipulación de las mismas. Los instrumentos para modelar pueden ser palitos o paletas de madera.

- e. Fomentar el desarrollo de su imaginación creadora a partir del recuerdo de la naturaleza y realidad externa.
- f. Los dibujos y rompecabezas de animales, de preferencia, estarán relacionados con aquellos que se observaron durante el paseo.

RECURSOS:

- Plastilina
- Tablitas
- Instrumentos para modelar
- Láminas pequeñas de animales
- Rompecabezas de animales.

AREA: CONSTRUCCION

OBJETIVO ESPECIFICO : A partir de lo que los niños manifiestan realizar, elaboren o construyan sus juguetes con la técnica del modelado.

ACTIVIDAD No. 14 : Modelado con barro.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo.
- b. Los niños se organizarán en grupos de trabajo mediante la técnica "agarra uno". (ver anexo 2).
- c. Solicitar a los niños que determinen sobre lo que piensan jugar creando una historia o cuento.
- d. A partir de la historia o cuento creado por los niños, que construyan los personajes u objetos más importantes, proporcionando a la vez material abundante a los grupos de trabajo.
- e. Refrigerio.
- f. Cada grupo relatará su historia o cuento con los personajes y/o objetos construidos por ellos.
- g. Reconocimiento por parte del colectivo al trabajo realizado por cada grupo.

h. Ordenar y asear el local.

i. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

a. Se procurará que la inventativa y creatividad del niño se estimule permanentemente.

b. Que los niños jueguen con el barro, descubriendo sus propiedades a partir de que lo toquen, huelan, lo experimenten. Se puede hacer referencia de su utilidad y de las artesanías salvadoreñas elaboradas con ese material.

c. En los niños se estimulará la coordinación fina y ejercitar el sentido del equilibrio en la construcción.

d. Esta actividad es propicia para cultivar el gusto por la estética.

RECURSOS:

- Barro preparado para modelar
- Agua en recipientes.
- Jabón
- Trapos absorbentes
- Tablitas
- Instrumentos para modelar.

AREA : PERCEPCION DE LA NATURALEZA Y REALIDAD EXTERNA.

OBJETIVO ESPECIFICO : Fomentar la experiencia cognoscitiva a nivel individual y colectivo de la realidad y los objetos externos en forma objetiva observando, comentando e informando durante el paseo al Jardín Botánico.

ACTIVIDAD No. 15 : Paseo al Jardín Botánico.

PROCEDIMIENTO:

- a. Conversar y planificar previamente con los padres de familia sobre el paseo y el objetivo del mismo, que consistirá en estimular el conocimiento de los distintos elementos novedosos para sus hijos.
- b. Reunión del colectivo en el local de la comunidad.
- c. Organización del colectivo para iniciar la actividad.
- d. Promover la comunicación dentro del colectivo durante el trayecto del recorrido y estancia en el jardín Botánico, y estar atentos a todo lo novedoso que surja en los menores a fin de aprovechar esos momentos y enriquecer a los niños con nuevas experiencias cognoscitivas.
- e. Al llegar al lugar de la actividad, realizar un recorri-

do sistemático y recordar a los padres sobre su valiosa función y aportes.

f. Refrigerio.

g. Continuación del recorrido.

h. Al finalizar el recorrido, se organizará al colectivo para que cada miembro tanto adulto como preescolar narren sus experiencias.

i. Regreso a la comunidad.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

a. El paseo deberá promover la amistad, cohesión, cooperación, ayuda mutua y la conversación entre los adultos y los menores.

b. En el Jardín Botánico, los padres deben estimular el conocimiento acerca de la naturaleza vegetal, reafirmar conocimientos de colores, textura, sombras etc.

c. Se procurará estar pendientes de aquello que los niños no conocen para llamar su atención y proveerlos de las experiencias cognoscitivas nuevas.

d. Proporcionar medios de transporte colectivo.

RECURSOS:

- Transporte colectivo
- Cancelación de entrada al jardín botánico.

AREA : CONSTRUCCION

OBJETIVO ESPECIFICO : A partir del anterior paseo al Jardín Botánico:

- Estimular la memoria como proceso psíquico que se desarrolla conjuntamente con la imaginación creadora.
- Que la experiencia cognoscitiva se constituya en un estímulo para la creación de un mural en forma colectiva.

ACTIVIDAD No. 16 : Construcción de mural colectivo.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo.
- b. Los niños se dividirán en sub-grupos de trabajo valiéndose de la técnica "encontremos plantas iguales" (ver - anexo 2) e incitandolos a que recuerden el paseo al Jardín Botánico y que reproduzcan en forma conjunta un mural con recortes.
- c. Distribución equitativa del material en los sub-grupos de trabajo para recortar y/o pegar.

- d. Realización de la actividad, previa explicación de como se podrían pegar los materiales recordando la naturaleza observada y reproducirla lo más objetiva posible, según capacidades.
- e. Refrigerio.
- f. Los niños realizarán una devolución de la construcción a nivel individual y colectiva.
- g. Al final de la joranda se ordenará el local.
- h. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. El trabajo colectivo entre los preescolares siempre debe ser norma de conducción.
- b. Estimular, en los niños, la memoria invitándolos a recordar el paseo del día anterior al jardín botánico, se procura que todos los niños aporten sus recuerdos, dando por el orden la palabra y respetando el momento en que el compañero habla.
- c. En la ejecución de la actividad, los orientadores (investigadores) realizarán preguntas concretas a cada sub-grupo referente a su trabajo por ejem. es cierto lo que estas representando? de que color era?; favoreciendo, con el cuestionamiento, el juicio crítico.

- d. Los orientadores (investigadores) llevarán elaborados los recortes referidos a personas, plantas u objetos relacionados con la experiencia vivida.
- e. En la elaboración del mural, se les solicitará y estimulará a los niños que ordenadamente pasen a pegar su (s) recorte (s) procurando la participación de todos orientandolos según el espacio, forma, tamaño, etc.
- e. Los orientadores (investigadores) y adultos fomentarán y estimularán la construcción de diseños más elaborados acordes a la realidad y naturaleza externa y al nivel - cognoscitivo de los menores. Es propicio ayudarlo a reparar en grandes y pequeños detalles que vayan favore--ciendo el desarrollo de la capacidad de análisis y síntelsis.

RECURSOS:

- Láminas de plantas, personas, naturaleza externa muerta, animales.
- Recortes de revistas, periódicos, papel lustre de diferente color y formas.
- Engrudo
- Pliegos de papel bond o cartulina blanca
- Tirro
- Recipientes para engrudo
- Agua y jabón
- Toallas

AREA : CONSTRUCCION

OBJETIVO ESPECIFICO : A partir del conocimiento y uso de herramientas de trabajo, estimular en el niño hábitos de trabajo, y proporcionarle elementos que le sirvan de base para la construcción de figuras tridimensionales.

ACTIVIDAD No. 17 : Conocimiento y uso de herramientas.

PROCEDIMIENTOS:

- a. Saludo
- b. Organización del colectivo en grupos de trabajo empleando la técnica "observando y recordando objetos" (ver anexo 2).
- c. Conocimiento de propiedades y utilidad de las herramientas a partir de la explicación de los orientadores, para que posteriormente el niño se familiarice con ellas a partir de la percepción visual y táctil.
- d. Refrigerio.
- e. Aplicación práctica de la utilidad de cada herramienta a nivel individual y colectivo bajo la supervisión de los orientadores (investigadores) y adultos.

- f. Receso y dinámica de animación "El mundo" (ver anexo 2).
- g. Continuación de la aplicación práctica de la utilidad de cada herramienta.
- h. Aseo y orden del local.
- i. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Si por ejemplo, los pequeños realizan una tarea colectiva para construir una mesita, la actividad deberá aprovecharse para fomentar en los niños relaciones de ayuda mutua, cohesión y solidaridad a partir de la utilización de las mismas herramientas; por tanto se sugiere que usen las herramientas haciendo algún objeto entre todos.
- b. Los preescolares conocerán las propiedades de las herramientas para estimular el desarrollo de su pensamiento crítico; además apreciar el valor de los instrumentos de trabajo, aprender a cuidarlos y compartirlos.
- c. Orientación sistemática por parte de los investigadores y adultos hacia los niños en el uso y conocimiento de propiedades y utilidad de las herramientas.
- d. Los orientadores (investigadores) y adultos presentarán a los niños los instrumentos en forma ordenada y clasificada.

- e. Los adultos explicarán en forma clara y sencilla los riesgos y peligros que pueden darse si se utilizan las herramientas en forma herrada.
- f. Si el niño usa herramientas con la mano izquierda, deje se en libertad; sólo que habrá que cuidar el uso correcto con la orientación adecuada.

RECURSOS:

- Tijeras
- Papel, revistas, periódicos, etc.
- Martillos pequeños.
- Madera
- Serruchos y sierras de tamaño pequeño.
- Desperdicios industriales
- Tenazas.

AREA : CONSTRUCCION.

OBJETIVO ESPECIFICO : Presentando al niño un modelo, sea capaz de reproducirlo por medio de la actividad constructiva.

ACTIVIDAD No. 18 : Construcción observando y siguiendo un modelo.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo.
- b. Organización del colectivo a partir de la técnica: "El niño lo mira así" (ver anexo 2) para observar una casa en la cual se explicará los componentes de ella, como paredes, puertas, ventanas, techo, etc.
- c. Regreso al local de la comunidad, en la cual se realizará una reflexión individual y colectiva de la experiencia describiendo las partes de la casa observada.
- d. Presentación del material a utilizar para la construcción de la casa. Los niños podrán elegir materiales, y se estimulará su iniciativa.

- e. Los orientadores (investigadores) explicarán los procedimientos y las acciones a realizar para la consecu
ción del modelo, presentándolo al colectivo.
- f. Refrigerio.
- g. Ejecución de la actividad en forma conjunta
- h. Al finalizar la tarea, los orientadores (investigadores) estimularán la reflexión de los niños, los cuales expli
carán el procedimiento que siguieron, sus logros, satis
facciones y dificultades en la consecución del fin.
- i. Ordenar y limpiar el local.
- j. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. A los niños se les proveerá suficiente material.
- b. La temática de construcción será la misma para el colec
tivo.
- c. La figura modelo (diorama) elaborada por los orientado-
res (investigadores) tendrá forma correcta y será reto-
mada de la realidad.

- d. El material presentado a los niños tendrá un aspecto atractivo.

- e. Los adultos realizarán una observación organizada dirigida hacia el objetivo de construcción, induciendo a los niños a que examinen atentamente las cualidades de su construcción.

- f. Se estimulará el análisis, la síntesis y la habilidad para comparar su construcción con el modelo.

- g. Posibilitar en el niño la educación de cualidades volitivas y habilidades para dirigir la atención y la percepción en la actividad constructiva y creadora.

RECURSOS:

- Materiales para la construcción: plastilina, tablitas, barro, legos, etc.
- Pegamento
- Desperdicios industriales
- Cartón
- Agua
- Jabón
- Toalla

AREA : CONSTRUCCION

OBJETIVO ESPECIFICO : Adquiridos hábitos de la construcción, al niño se propondrá solucionar independientemente problemas de ejecución, presentándole un modelo incompleto.

ACTIVIDAD No. 19 : Construcción a partir de un modelo incompleto.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo.
- b. Presentación del material a utilizar para la construcción. Los orientadores (investigadores) dirán el nombre de cada uno de ellos y los niños repetirán y recordarán su nombre.
- c. Los orientadores iniciarán la construcción de un modelo, el cual no será terminado, solicitándoles a los niños - que concluyan recordando sus conocimientos y experiencias.
- d. Solución del problema completando la construcción.

- e. Refrigerio.
- f. Narración individual de la experiencia y dar a conocer la obra de arte creada.
- g. Reconocimiento por parte del colectivo de la construcción realizada por cada miembro.
- h. Ordenar y limpiar el local.
- i. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. El material que se presentará a los niños tendrá un aspecto atractivo.
- b. Al niño se le estimulará para que en el proceso de construcción aplique el análisis, la síntesis y la comparación.
- c. Las actividades de construcción servirán para estimular en los preescolares el espíritu de observación y adquirir algunos conocimientos de carácter técnico, familiarizandolos con propiedades sencillas de los cuerpos geométricos.

- d. Los adultos proporcionarán materiales para compartirlos colectivamente enseñando a los niños que tomen sólo el que necesitan para la construcción. Los adultos darán el ejemplo.

RECURSOS:

- Materiales para la construcción: legos, tablitas, barro, etc.
- Pegamento
- Cartón
- Desperdicios industriales
- Agua
- Jabón
- Toalla
- Recipiente para basura.

AREA : PERCEPCION DE LA NATURALEZA Y REALIDAD EXTERNA.

OBJETIVO ESPECIFICO:

A partir del paseo : -Estimular la cohesión y fines comunes en la construcción colectiva.

-Fomentar en los niños el conocimiento de su naturaleza y realidad externa para enriquecer la experiencia individual y colectiva.

ACTIVIDAD No. 20 : Paseo a la Playa.

PROCEDIMIENTO:

- a. Conversar y planificar previamente con los padres de familia sobre el paseo y su función, que consistirá en estimular el conocimiento de propiedades de los fenómenos novedosos para los menores.
- b. Reunión del colectivo en el local de la comunidad y organización de este para iniciar la actividad.
- c. Promover la comunicación dentro del colectivo durante el trayecto del recorrido sobre fenómenos novedosos que se encuentran como edificios, carreteras, montañas, etc. Y reflexionar sobre ellos.

- d. Al llegar a la playa los adultos incitarán en el niño a que perciba visual y táctilmente la forma, estructura, propiedades y componentes de la playa, propiciándoles libertad de acción.
- e. Posteriormente el colectivo realizará una reflexión sobre la experiencia cognoscitiva de los fenómenos novedosos encontrados en el paseo.
- f. Refrigerio.
- g. Los orientadores (investigadores) estimularán, a que en forma colectiva se construya lo que más les llama la atención, valiéndose de materiales que el medio y la naturaleza nos ofrece.
- h. Recorrido por la playa para recoger materiales.
- i. Construcción empleando elementos que se encuentran en la playa.
- j. Realizar una reflexión individual y colectiva sobre la obra de arte realizada.
- k. Organización del colectivo para el regreso.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. El paseo deberá promover la amistad, cohesión y estimulará la conversación entre los adultos y menores; el adulto responderá al niño y le expondrá interrogantes que favorezcan la capacidad de reflexionar del infante.
- b. Se fomentará la experiencia cognoscitiva del preescolar, así como su pensamiento crítico a partir del conocimiento de la forma, función y propiedades de los fenómenos nuevos para los menores.
- c. Los adultos estimularán a los niños a que se observe en forma organizada y dirigida hacia el objetivo de construcción induciéndolos a que examinen atentamente sus cualidades.
- d. A los menores se les debe posibilitar la educación de cualidades volitivas y habilidades para dirigir su atención y percepción en la consecución de un fin común.
- e. El adulto estimulará en el niño sus intentos de construcción y ayudará en alguna dificultad que obstaculice la consecución de la meta.
- f. El padre de familia habrá reconocido el valor del desarrollo psicosocial de sus hijos y de todas estas actividades.

dades de las cuales el puede realizar con sus propios recursos y creatividad.

- g. Al dirigir los juegos de construcción de los niños, los orientadores y adultos se cerciorarán que los preescolares han reflexionado acerca de lo que construirán en colectivo y de lo que hará cada uno.

RECURSOS:

- Transporte colectivo
- Materiales de construcción a partir de materiales de la naturaleza y realidad externa.
- Palas plásticas
- Guardavidas (chalecos)

AREA: CONSTRUCCION

OBJETIVO ESPECIFICO: A partir del anterior paseo a la -
playa:

-Estimular la memoria como proceso psíquico que se desarrolla conjuntamente con la imaginación creadora, realizando a la vez ejercicios de reflexión sobre el análisis y síntesis de la experiencia.

-Que la experiencia cognoscitiva se constituya en un estímulo para la -
construcción en colectivo.

ACTIVIDAD No. 21 : Construcción en colectivo.

PROCEDIMIENTO:

a. Saludo

b. Solicitar al colectivo que recuerde la experiencia anterior y que mencionen que fué lo que más les llamo la atención sobre particularidades y generalidades del paseo.

c. Formación de equipos de trabajo a partir de la técnica "encontremos dulces iguales" (ver anexo 2)

d. Solicitarles a los niños que construyan a partir de la experiencia anterior dándose una, distribución equitatiu

va del material.

e. Refrigerio.

f. Devolución de la tarea al colectivo a nivel individual y como equipo de trabajo.

g. Reconocimiento del trabajo realizado.

h. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Los orientadores y adultos dirigirán la discusión referente a recordar la experiencia anterior.
- b. Proporcionar las piezas para construir que ya se conocen introduciendo juguetes complementarios com animales, persona, árboles medios de transporte, etc.
- c. Aclarar que los juguetes complementarios los tomarán solamente cuando la construcción esté terminada y si fueran necesarios.
- d. Se estimulará a los niños para que conversen sobre cómo serán sus construcciones, hablar acerca de ellas antes de hacerlas, exponer que material necesitarán, en que orden realizarán la construcción, o sea que describan el proceso.

- e. Se estimulará la educación en el niño del amor y la responsabilidad ante el trabajo, la independencia y la iniciativa.
- f. Se posibilitará en los preescolares la educación de cualidades volitivas.
- g. Se contribuirá al desarrollo del razonamiento tales, como el análisis, la síntesis y la habilidad para comparar.

RECURSOS:

- Materiales para la construcción
- Juguetes complementarios
- Dulces

AREA : CONSTRUCCION

OBJETIVO ESPECIFICO : Estimular cualidades de voluntad, responsabilidad e inventativa laboral a partir de la construcción de lo que piensen y manifiesten - qué desean crear jugando.

ACTIVIDAD No. 22 : Construcción de objetos y/o personajes.

PROCEDIMIENTO:

- a. Saludo
- b. Formación de equipos de trabajo a partir de la técnica "Los cuerpos expresivos" (ver anexo 2)
- c. Cada equipo de trabajo, discutirá sobre lo que piensan jugar.
- d. Los adultos solicitarán a cada equipo, que relaten sobre lo que piensan jugar; al final de cada relato se les pedirá a los niños que construyan los objetos o personajes de su juego aplicando su propia iniciativa.
- e. Realización de la actividad.

- f. Refrigerio.
- g. Devolución de la obra de arte creada por los niños
- h. Reconocimiento del trabajo colectivo e individual.
- i. Aseo y ordenar local.
- j. Despedida.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Desarrollar previamente en los niños la habilidad para dar nombre al tema de la construcción.
- b. En esta actividad se debe procurar que el niño construya sin modelo. Los niños pondrán en práctica las experiencias proporcionadas durante el desarrollo del programa.
- c. Al terminar las construcciones, el colectivo realizará un análisis y conclusiones de las construcciones infantiles, en el cual permitirá valorar la calidad de su trabajo, sus resultados y encontrar y corregir los errores a fin de consolidar progresos.
- d. Siempre se contribuirá para educar características de

personalidad, en el niño, a partir de la valorización crítica de sus resultados, como ser justos y objetivos en la evaluación de su trabajo y el de sus compañeros. El padre de familia estará involucrado.

- e. Se estimulará la educación en el niño del amor y la responsabilidad ante el trabajo, la independencia y la iniciativa.
- f. El reconocimiento al trabajo puede ser con aplausos y - frases de elogio auténticos.

RECURSOS:

- Materiales para la construcción como:
 - Barro
 - Plastilina
 - Tablitas
- Juguetes complementarios

AREA: PERCEPCION DE LA NATURALEZA Y REALIDAD EXTERNA

OBJETIVO ESPECIFICO : Organizando la exposición de las -
obras de arte creadas por los prees-
colares a lo largo del desarrollo -
del programa psicopedagógico, sus -
amiguitos, padres de familia y veci-
nos contemplen y valoren su trabajo
estimulándolos para que prosigan en
sus esfuerzos y progresos.

ACTIVIDAD No. 23 : Exposición de obras de arte creados
por los preescolares.

PROCEDIMIENTO:

- a. Se solicitará previamente el permiso respectivo a la jun-
ta directiva central de la comunidad, para que ceda la -
casa comunal en donde se realizará el evento.
- b. Previamente se invitará a las estructuras organizativas
de la comunidad y población en general para que asistan
al evento.
- c. Los orientadores (investigadores), padres de familia y
preescolares que asistieron y fueron entes activos en el
desarrollo del programa explicarán breve, y sencillamen-
te en qué consiste la actividad.

- d. Invitación a los presentes a que observen, valoren y contemplen las obras de arte creadas por los preescolares.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. El evento se le realizará una propaganda con tres días de anticipación.
- b. Las obras de arte realizadas por los preescolares se ubicarán en la exposición en un orden progresivo de acuerdo al programa psicopedagógico.
- c. Se estimulará a la comunidad para que desarrolle eventos parecidos en el futuro.
- d. Posibilitar que los asistentes valoren y conversen sobre el esfuerzo de los menores admirando las obras creadas.
- e. Se estimulará a que en la exposición, los preescolares expliquen como realizaron la actividad, presentándolo en un orden que llame la atención e interés a los asistentes.
- f. Se hará énfasis en demostrar la diferencia existente entre el juego que atenta contra la deformación del desarrollo integral del niño y aquel que propicia su desarrollo óptimo.

RECURSOS:

- Obras creadas por parte de los preescolares en el transcurso del desarrollo del programa psicopedagógico.
- Casa Comunal
- Cartulina o pliego de papel para invitación general
- Invitaciones personales a los miembros de la Comunidad.
- Carteles alusivos.

CLAUSURA DEL PROGRAMA.

OBJETIVO ESPECIFICO : "Que los preescolares que participaron en el programa psicopedagógico sean sujetos activos de la creación de materiales en la finalización del evento".

ACTIVIDAD No. 24 : Clausura del programa psicopedagógico dirigido a la estimulación de la imaginación creadora.

PROCEDIMIENTO:

- a. Invitaciones previas a estructuras organizativas de la Comunidad Enmanuel.
- b. Invitación a la población de la Comunidad Enmanuel.
- c. Elaboración de piñatas por parte de los niños que participaron en el programa psicopedagógico.
- d. Realización de un corto acto donde se aclare en forma sencilla en que consistió el programa psicopedagógico encaminado a la estimulación de la imaginación creadora y la importancia de que la comunidad retome este programa.

- e. Aclaración de dudas en un período corto de preguntas y respuestas.
- f. Tarde festiva y reventado de piñatas.

SUGERENCIAS METODOLOGICAS:

- a. Los orientadores mostrarán el procedimiento para la realización de piñatas; las formas serán sencillas.
- b. Se aclara que no necesariamente tiene que realizarse el mismo modelo, se guiará para que los niños creen formas diferentes en las piñatas que construyan.
- c. Integración de los padres de familia en la consecución de los fines.

RECURSOS:

- Papel de china o crespón
- Varillas delgadas de bambú.
- Alambre de amarre
- Pita.
- Cajas de cartón
- Tirro
- Dulces
- Refrescos
- Invitaciones
- Engrudo

A N E X O S

A N E X O 1

CANCIONES DE BIENVENIDA Y DE DESPEDIDA

A. CANCION DE BIENVENIDA.

Buenos días (o tarde) (nombre)

como estás? muy bien

este es un saludo de amistad

haremos lo posible por hacernos más amigos
y aprender cosas nuevas cada día.

Buenos días (o tarde) (Nombre)

como estás?

NOTA: El aludido, le canta a otro niño, hasta
terminar la ronda con todos los partici-
pantes.

B. CANCION DE DESPEDIDA.

_____ (nombre) _____ dónde estas?
aqué estoy !
gusto en saludarte, gusto en saludarte
ya me voy
me voy a casita, a casita
a ver a mamá y papá
volveré mañana, volveré mañana
muy contento y feliz.

NOTA: Cada niño canta y menciona el nombre de
un compañerito, y este se la canta a
otro hasta terminar la ronda.

A N E X O 2

TECNICAS PARTICIPATIVAS

TECNICAS PARTICIPATIVAS

Nombre de la Técnica: "Presentación por parejas".

OBJETIVO : Presentación del colectivo.

PROCEDIMIENTO:

Los orientadores darán a los niños con palabras de fácil comprensión, la indicación sobre que "nos vamos a presentar por parejas" y que éstas deben intercambiar determinado tipo de información para todos los presentes como: el nombre, el interés que tiene por el programa, información sobre los juegos que realiza, donde vive, quienes son sus padres, etc. Luego cada niño buscará un compañerito que no conozca y conversarán durante cinco minutos. Posteriormente en asamblea del colectivo cada niño presenta a su compañerito con quién formó pareja.

Nombre de la Técnica: "Canasta revuelta".

OBJETIVO : Presentación del colectivo

PROCEDIMIENTO:

Todos los niños se formarán en círculo y se sentarán en el suelo, previamente se le amarrará lana de color verde en la muñeca de la mano derecha y azul en la muñeca de la mano izquierda. El orientador (investigadores) quedará al centro

y de pie; explicándoles a los preescolares que los que estén al lado de su lana verde se le llamará "guayaba" y los del lado de su lana azul "naranjas", aclarándoles que todos debemos saber el nombre de los dos compañeros que están sentados a nuestro lado. En el momento que el orientador señale a cualquier niño diciéndole ; guayaba!, éste debe responder el nombre del compañerito que esté al lado de la lana verde. Si le dice ; naranja!, debe decir el nombre del que tiene al lado de su lana azul, si se equivoca o tarda más de 5 segundos en responder, pasa al centro y el orientador ocupa su puesto. En el momento que se diga ; canasta revuelta!, por el que dirige, todos deberán cambiar de lugar (el que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar un lugar y dejar a otro niño al centro).

Nota: Se repite la técnica una vez más.

Nombre de la técnica : "Los niños piden"

OBJETIVO : Formación de comisiones a partir de analizar la importancia de la colaboración mutua dentro del colectivo.

PROCEDIMIENTO:

Se nombra un coordinador en el grupo, el cual orienta a los participantes para que mencionen lo que necesitan. Quien coordina señala un lugar fijo donde se coloquen los niños responsables para cada función asignada. Al final los orien

tadores (investigadores) harán una reflexión sobre los beneficios que se obtienen de la colaboración y la coordinación en el trabajo colectivo.

Nombre de la técnica: "Los niños necesitan".

OBJETIVO : Determinar las funciones de las comisiones formadas en el colectivo.

PROCEDIMIENTO:

Una vez organizados los preescolares, los orientadores (investigadores) procederán a pegar carteles en donde habrán dibujos, figuras o láminas que representen actividades de asear, ordenar, planificar, disciplina, de orden etc. A cada subgrupo (comisión) se les solicitará que observen los cuadros y elijan cual es la que les pertenece.

Posteriormente se reúne todo el colectivo y cada comisión mencionará sus funciones y porqué eligieron dicho dibujo o lámina.

Nombre de la técnica : "Los niños mandan"

OBJETIVO : Animación y concentración para la conformación de grupos de trabajo.

PROCEDIMIENTO:

El orientador (investigadores) explicará a los niños que va a dar diferentes órdenes; que para que sean cumplidas debe él haber dicho antes la siguiente consigna: "los niños man-

dan" que se pongan de pie". Se explicará que sólo cuando se diga la consigna, la orden que se dice, debe realizarse. Se pierde si no se cumple la orden o cuando no se diga la consigna exactamente. Por ejemplo "los niños dicen que salten", los que obedecen pierden, ya que la consigna es "los niños mandan que salten". Las órdenes deben darse lo más rápidamente posible para que el juego sea ágil.

El juego terminará cuando se formen grupos de trabajo a partir de la orden de el número que los integrarán de acuerdo a los niños presentes.

Nombre de la técnica : "Los cuerpos expresivos".

OBJETIVO : Animación y organización de grupos de trabajo.

PROCEDIMIENTO:

Se llevan diferentes modelos de animales repetidos dibujados o en tarjetitas. Se distribuyen los papelitos o tarjetas y se les pide a los niños, que durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar otros iguales. Cuando creen que la han encontrado, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no se puede decir a los otros niños qué animal es. Una vez que todos están reunidos en grupo, dicen qué animal estaban representando cada uno, para ver si acertarón. Pudiéndose hacer que los que no acertarón vuelvan a actuar y el resto de los

participantes dicen qué animal representa y se integra en los grupos de trabajo.

Nombre de la técnica : "Las Figuras".

OBJETIVO : Ejercicio para desarrollar la capacidad de abstracción.

MATERIALES : Copia de dibujo, elaborado para la técnica.

PROCEDIMIENTO:

Se les presenta a los participantes en una hoja de papel una figura (óvalo, cuadrado, círculo, etc). Se les pide a cada participante que la observe y que dibuje lo que la figura "le hizo imaginarse". Se trata de dibujar lo que la figura les pareció a cada uno a primera vista como para dibujar algo. Cada niño muestra su dibujo mientras el orientador (investigador) anota la opinión de cada uno. Luego de ver los dibujos, se pasa a la reflexión del ejercicio.

Nombre de la técnica : " Las Lanchas".

OBJETIVO : Animación y formación de grupos de trabajo.

PROCEDIMIENTO:

Todos los niños se ponen de pie, se elige un coordinador y cuenta la siguiente historia:

Estamos navegando en un enorme barco, pero vino una tormenta que está undiendo el barco. Para salvarse, hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha solo pueden entrar (se dice un número)... niños. Si los niños no saben contar, previamente se ejemplificará con los mismos niños hasta asegurarse que podrán contar.

El grupo tiene entonces que formar círculos en los que esté el número exacto de niños que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos, se declara hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha se van eliminando los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio. Posteriormente se integran todos los niños y se forman los grupos de trabajo.

Nombre de la técnica : "Mar adentro mar afuera".

OBJETIVO : Animación

PROCEDIMIENTO:

Todos los participantes se ponen de pie. Puede ser en círculo o en una fila, según el espacio que se tenga y el número de participantes. Se marca una línea que representa la orilla del mar, los participantes se ponen detrás de la línea. Cuando el coordinador dé la voz de mar adentro; todos dan un salto hacia adelante sobre la raya. A la voz de

mar afuera todos dan un salto hacia atrás de la raya. Debe de hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego.

Nombre de la técnica : "Encontremos colores iguales".

OBJETIVO : Animación y conformación de grupos de trabajo.

PROCEDIMIENTO:

Se reparten una serie de papeles con colores en números determinados por color (tanto como participantes haya) en los que el orientador (investigadores) a realizado círculos de diferentes colores. Cada participante debe buscar a otros compañeros con el mismo color en el momento que el orientador lo indique.

Nombre de la técnica : " Las voces animales"

OBJETIVO : Formación de grupos de trabajo.

PROCEDIMIENTO:

Se llevan diferentes modelos de animales repetidos dibujados o en tarjetitas. Se distribuyen los papelitos o tarjetas y se les pide a los niños que durante cinco minutos realicen la voz del animal que les tocó y buscar otros de voces iguales. Cuando creen que lo han encontrado, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no se pue

de decir qué animal es.

Una vez que todos están reunidos en grupo, dicen qué animal estaban representando con su voz, para ver si acertaron. Los que no acierten vuelven a imitar la voz animal correspondiente y el resto de los participantes dicen qué animal representa y se integra en los grupos de trabajo.

Nombre de la técnica : Qué animal soy?

OBJETIVO : Animación

PROCEDIMIENTO:

Este juego consiste en imitar a los animales; todos los niños se colocan en fila y uno a uno van pasando al frente para imitar a un animal (el que le guste, hay que tener cuidado que el niño procure hacerlo bien). El niño que le sigue en orden debe imitar y adivinar qué clase de animal es. Si no acierta, tratará de hacerlo el que sigue y así sucesivamente, hasta que alguno descubra. Si nadie acierta, el imitador deja una prenda y tiene que seguir imitando a otro animal hasta que alguien acierte.

Ningún niño debe imitar a un animal que ya haya sido imitado, pues queda descalificado, si lo hace. Al final, se ponen "penitencias" a las prendas dejadas y se puede comenzar de nuevo el juego. Las penitencias no serán ofensivas, agresivas, humillantes o peligrosas.

Nombre de la técnica : "Encontremos animales iguales".

OBJETIVO : Formación de grupos de trabajo.

PROCEDIMIENTO:

Se reparten una serie de papeles (tantos como participantes hay) en los que el orientador (investigador) a dibujado o pegado recortes de animales. Cada participante debe buscar a otros compañeros con el mismo dibujo o recorte, en el momento que el orientador lo indique. El número de dibujos de animales iguales dependerá de los grupos de trabajo que se requiera conformar.

Nombre de la técnica : " Agarra uno".

OBJETIVO : Animación

PROCEDIMIENTO:

Los niños forman un círculo, cada niño tiene que tener un objeto, ya sea pelotitas, piedritas, pedazos de tela, etc. Cuando el círculo ya esta formado, colocan delante de ellos su propio objeto. Después le dan la espalda.

En el centro del círculo queda un niño, que da la señal para que el círculo empiece a dar vueltas. Mientras los niños es tan dando vueltas, el del centro se apodera de un objeto que le quedo cerca y lo retira.

A una señal los niños se paran y tratan de apoderarse del objeto que les quedó más cerca; el que se quede con las ma-

nos vacías es eliminado del juego y así sucesivamente hasta finalizar.

Nombre de la técnica : "Observando y recordando objetos"

OBJETIVO : Ejercicio para estimular la memoria.

PROCEDIMIENTO:

En plenario se forman equipos pequeños de trabajo o de forma individual (según el número de participantes). Los que coordinan dibujan círculos en el suelo y a cada uno se le coloca una herramienta (serrucho, martillo, etc.) a los niños se les da dos minutos para observar cada objeto; recoigiéndolos posteriormente y se le pregunta a cada niño en que círculo estaba por ejemplo el serrucho, el martillo, la tenaza, etc. También se les puede estimular para que los describan.

Nombre de la técnica : " El Mundo"

OBJETIVO : Animación y concentración

PROCEDIMIENTO:

Con los niños se forma un círculo y el orientador (investigador) explica que se va a lanzar la pelota, diciendo uno de los siguientes elementos: aire, tierra o mar; la persona que reciba la pelota debe decir el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado, dentro del tiempo de cinco

segundos. En el momento en que cualquiera de los participantes al tirar la pelota dice: "mundo", todos deben cambiar de sitio.

Pierde el que se pasa del tiempo, o no dice el animal que corresponde al elemento indicado.

Ejemplo: se lanza la pelota a cualquiera de los niños participantes, al mismo tiempo se le dice "aire", el que recibe la pelota debe responder lo más rápido posible "gorrión" Inmediatamente lanza la pelota a cualquier otro participante diciendo "mar" y dirá camarón, por ejemplo, y así sucesivamente.

El orientador controla un tiempo de cinco segundos y debe estar atento para que los niños respondan según esa norma.

Nombre de la técnica : "El niño lo mira así"

OBJETIVO : Ejercitar la descripción.

PROCEDIMIENTO:

Se le pide a tres niños voluntarios que salgan del sitio donde están reunidos; solicitándoles a ellos (a solas) que hagan una descripción objetiva de algo que de su comunidad les llame la atención. Cada uno va a describir al plenario sólo una parte, sin ponerse de acuerdo entre ellos de como lo van a describir.

Luego uno por uno pasa al plenario a describir la parte que

le tocó del objeto, diciéndoles con anterioridad que deben adivinar a qué objeto, cosa o fenómeno se están refiriendo los compañeros, explicando qué cosas los hizo pensar en el objeto que dijeron.

Con los pequeños se pueden dar un ejemplo para facilitar la comprensión y ejecución de la técnica.

Nombre de la técnica : "Encontremos dulces iguales"

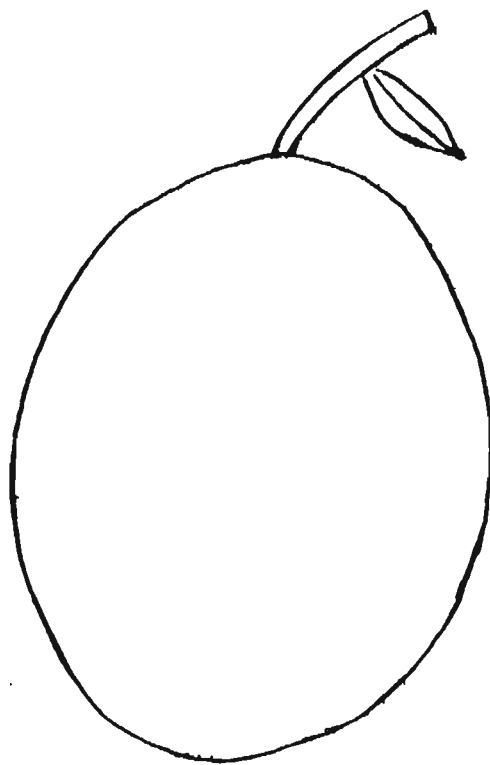
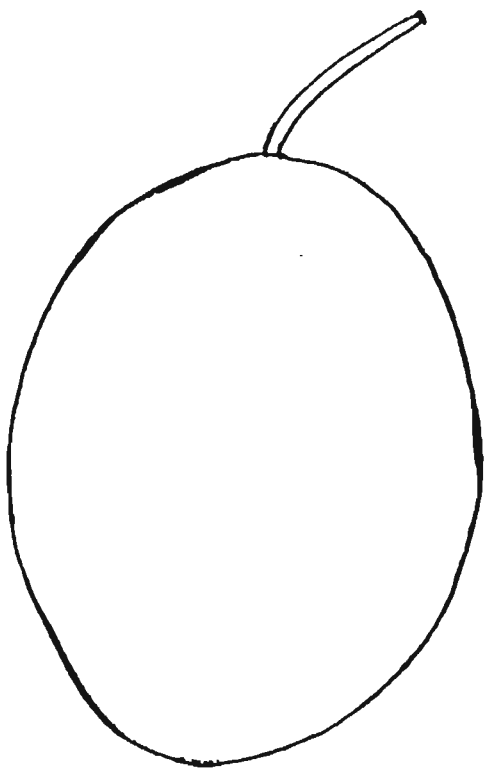
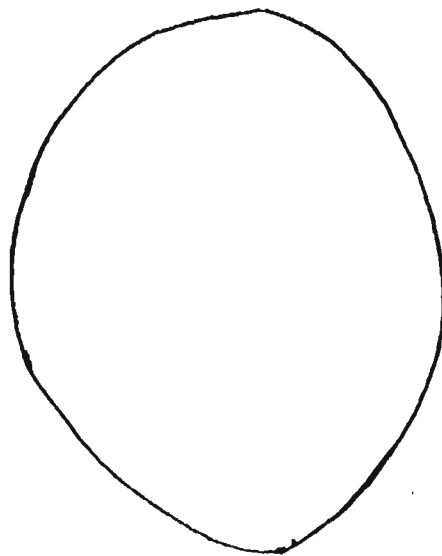
OBJETIVO : Formación de grupos de trabajo.

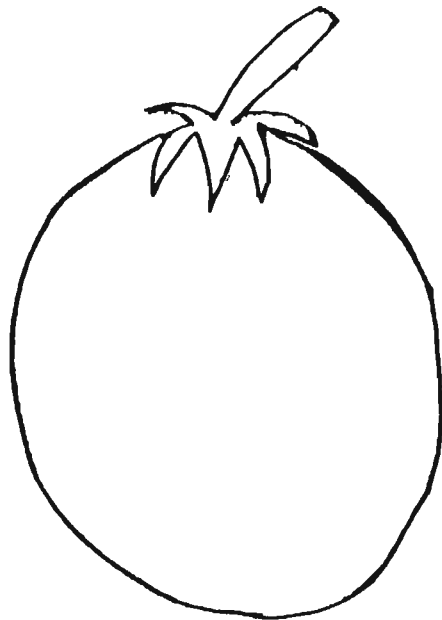
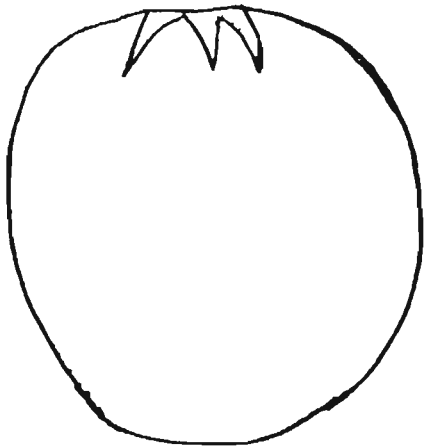
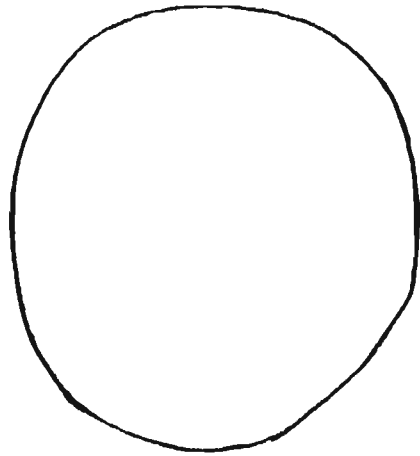
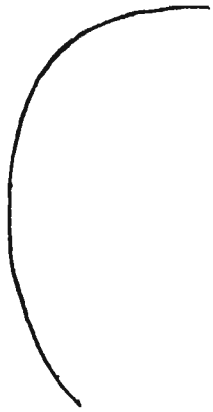
PROCEDIMIENTO:

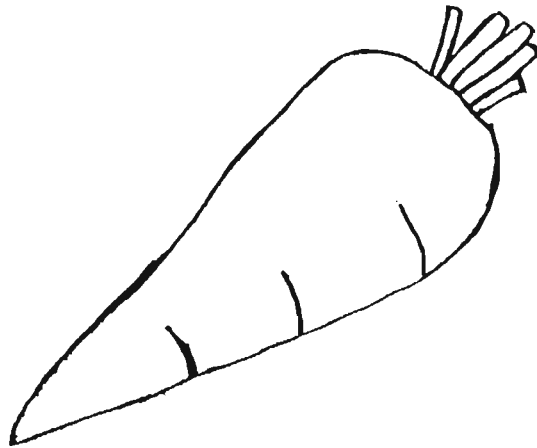
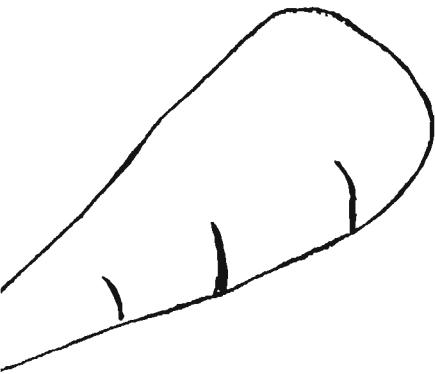
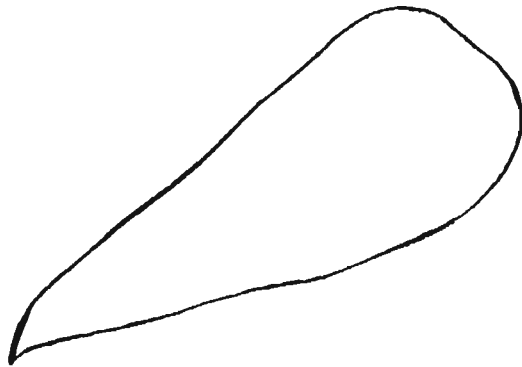
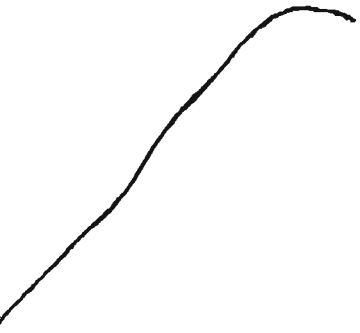
Se coloca una caja al centro del círculo formado con anterioridad. Al interior de la caja se encuentran una serie de dulces. Se les solicita a los niños que en forma ordenada saquen un dulce, luego que busquen a quienes les correspondieron dulces iguales, y que formen su respectivo grupo. Los dulces podrán comerlos después del refrigerio y así se les explicará.

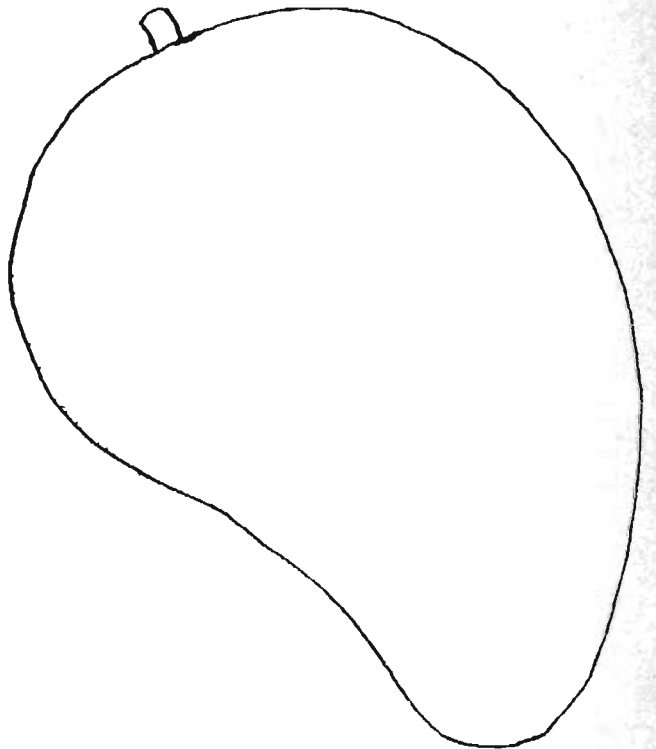
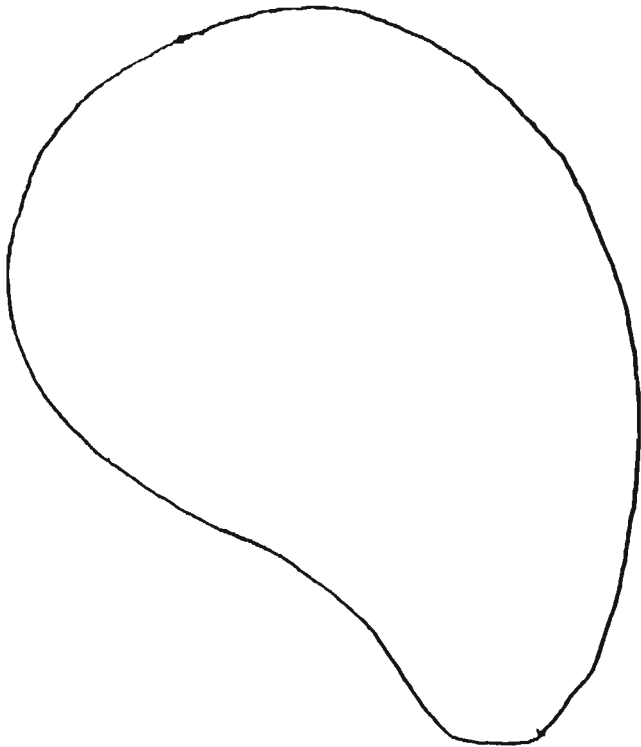
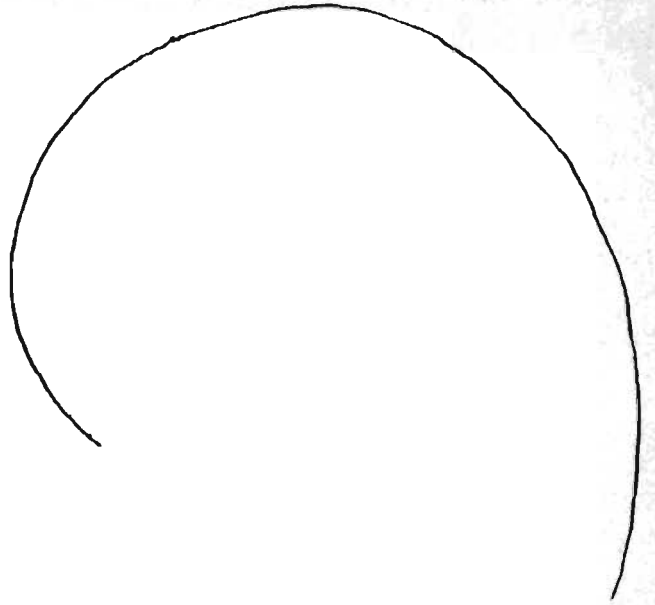
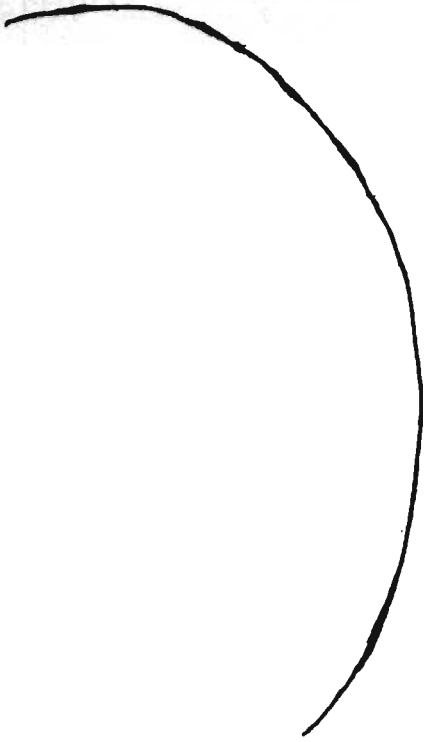
A N E X O 3

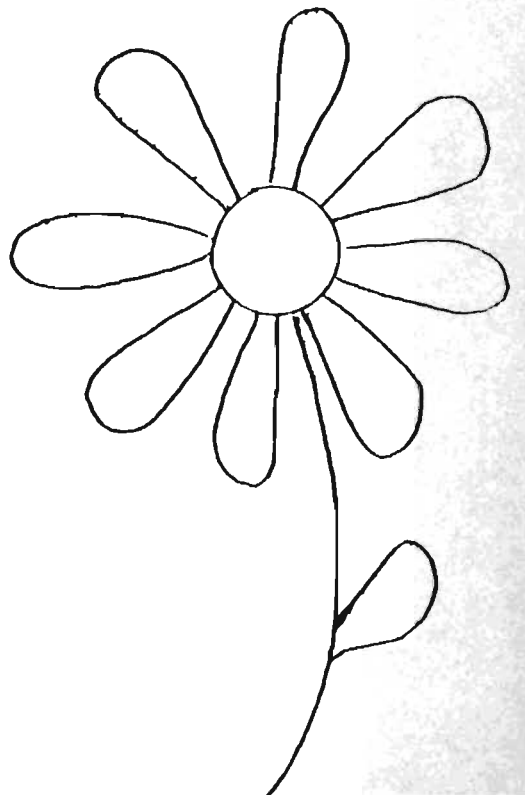
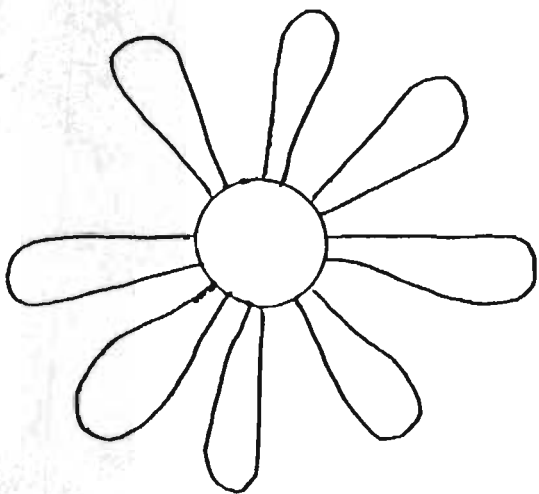
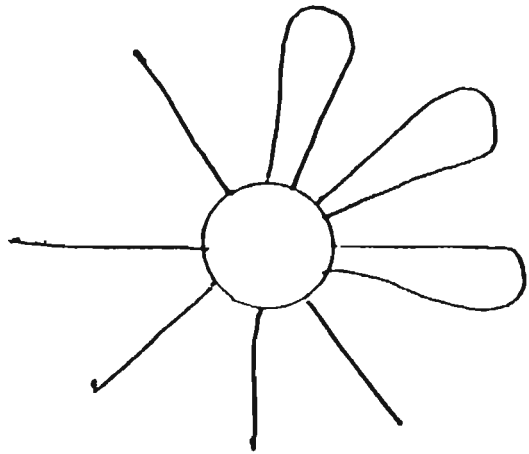
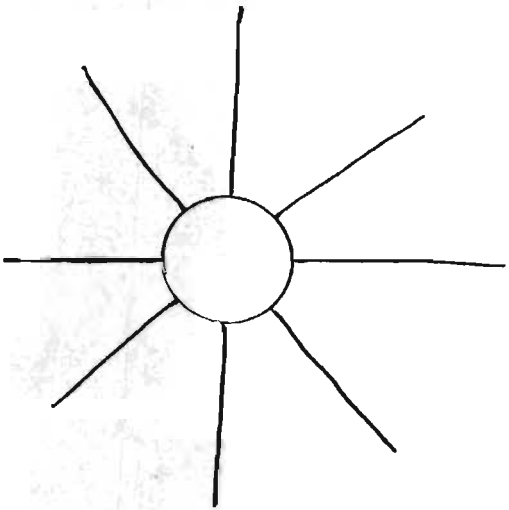
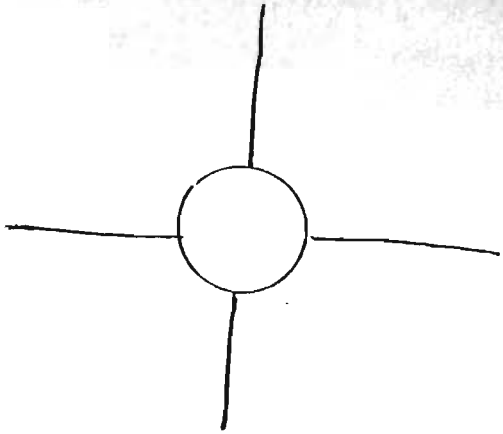
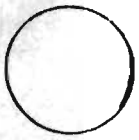
MODELOS DE LA RELACION DE LINEAS
EN LA CONSECUCION DE FIGURAS.

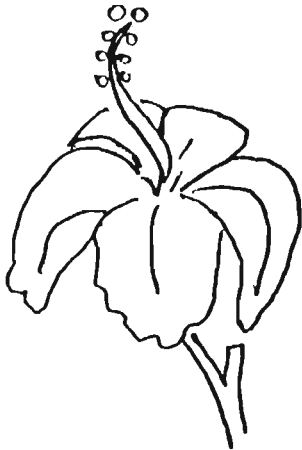
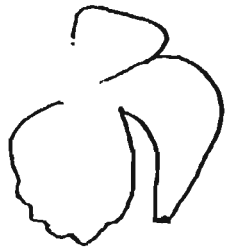






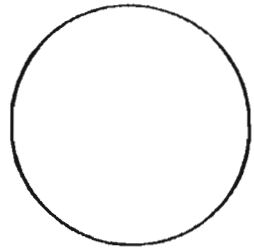
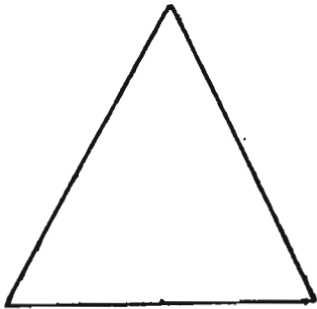
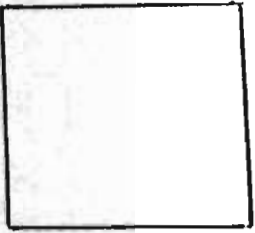
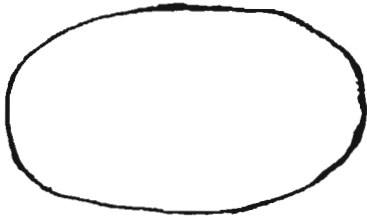






A N E X O 4

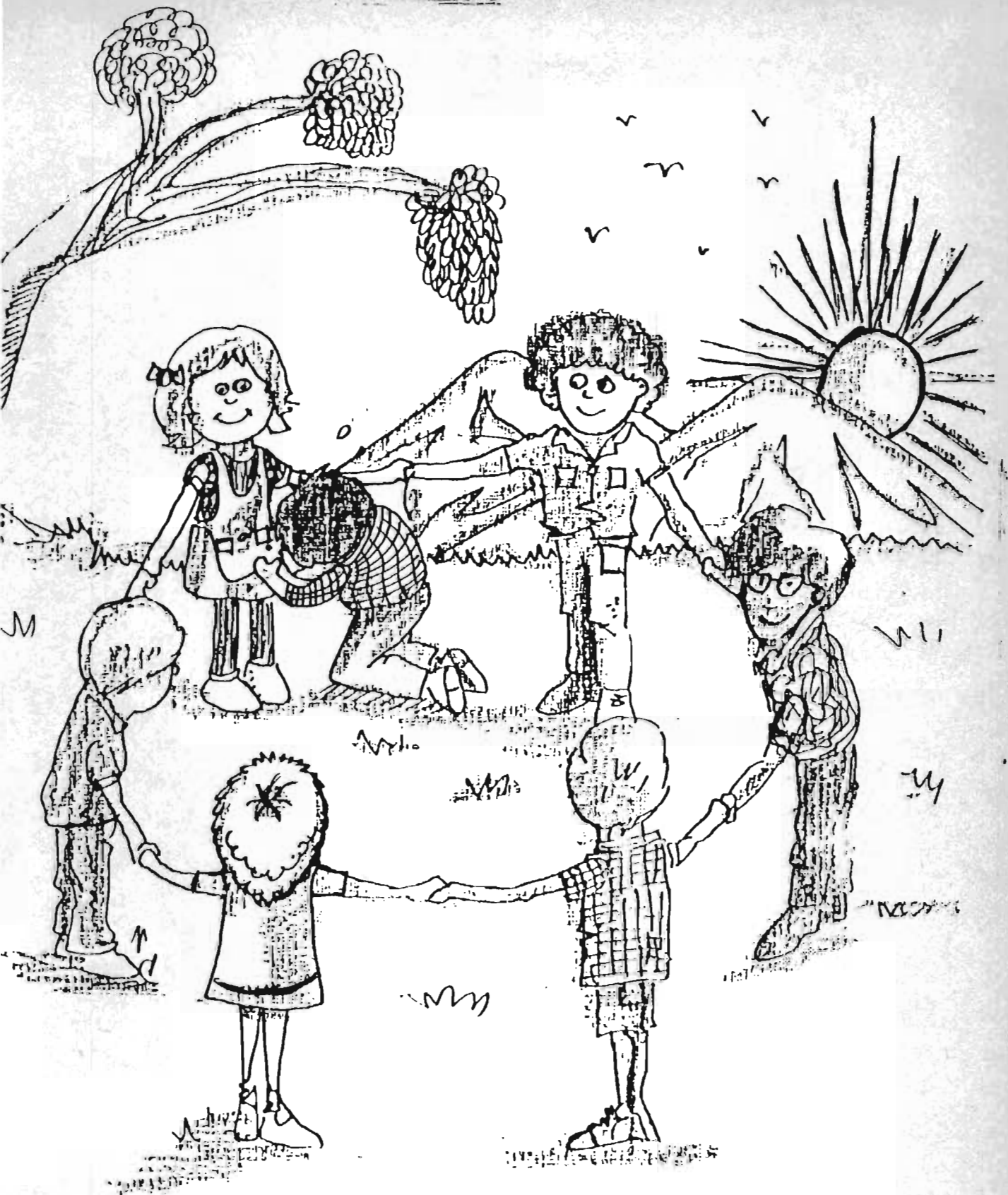
DIBUJO A PARTIR DE UN ESTIMULO.



A N E X O 5

CONOCIMIENTO DE PRESENCIA

Y AUSENCIA DE LUZ



ES DE DIA O DE NOCHE?

PORQUE?



M...

M...

ES DE DIA O DE NOCHE?

FORQUE?

ES DE DIA O DE NOCHE?
PORQUE?



ES DE DIA O DE NOCHE?
PORQUE?



A N E X O 6

CUENTO: PEDRITO Y LOS COLORES

CUENTO

NOMBRE: "PEDRITO Y LOS COLORES"

Había una vez, un niño llamado Pedrito, al cual le gustaba andar preguntando sobre todo lo nuevo, para él, si estaba fuera de su casa le preguntaba a la gente particular, si estaba en la escuela a sus amiguitos o profesores.

Un día su papá estaba pintando un cuadro y Pedrito se le quedó mirando a la pintura y dijo en forma asombrada, admirado, con los ojos muy abiertos: papá qué estas untando? estoy pintando con colores le contestó el padre, y luego - Pedrito siguió preguntando: qué es el color? hay bastantes colores? con qué los hacen?

Su papá al escuchar las preguntas de Pedrito le dijo:

Papá: ven Pedrito, siéntate, te explicaré que son los colores.

Pedrito: Si papá, explícame que son los colores, porque nosotros los niños debemos saber de todo, para que cuando estemos en la escuela no nos cueste aprender de eso.

Papá : Mira hijo, existen tres colores que se llaman básicos o más importantes, el azul, amarillo y rojo; se

llaman básicos porque al combinarlos o revolverlos salen otros como el verde. azul. rosado. violeta o morado.

Pedrito: Papá. y cuando dice mi mamá verde limón o el azul negro también salen del azul, el rojo y el amarillo?

Papá : Esos colores se llaman adicionales o terciarios, y surgen de revolver un principal con otros que - han sido mezclados; por ejemplo el verde sale de mezclar azul, amarillo, si pones más amarillo que azul, sale el verde limón.

Pedrito: Papí, y el negro con el blanco son colores también

Papá : Mira Pedrito, el negro y el blanco, no son colores fijate sí se apaga la luz en la noche, se queda todo a oscuras, y sí se enciende la luz se aclara todo. O sea que significa que si no hay luz lo representa el negro, decimos negro como la noche; si es de día decimos claro como la luz, la luz se representa con lo blanco.

Pedrito: Hoy sí, ya se qué son los colores, gracias papí y se lo diré a mis amiguitos lo que tú me acabas de decir.

Ahora quiero pintar v mezclar para formar otros colores.

¡ HAGAMOS UN EXPERIMENTO !

ANEXO "E"

PROCEDIMIENTO ESTADISTICO

-DIFERENCIA DE MEDIAS, RAZON "T" DE STUDENT.

Para obtener el valor "t" que condució a la aceptación o rechazo de la hipótesis nula se aplicaron las siguientes fórmulas:

a. \bar{x} media aritmética de puntaje inicial y final.

b. $S = \sqrt{(x - \bar{x})^2}$ desviación típica para grupos simples.

c. $\sigma_0 = \sqrt{\frac{S_1}{N} + \frac{S_2}{N}}$ error standar de la diferencia

d. $DMS = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{N_1 + N_2}$ Diferencias de medias

e. $t = \frac{\sigma_0}{DMS}$ Encontrar valor "t"

f. $N_1 + N_2 - 1$ grados de libertad

Contrastar los niveles de significación a un nivel del 0.05.

PUNTAJE: PRUEBA INICIAL

SUJETOS	P (x)	(x-X) ²
1	1	0.25
2	1	0.25
3	2	0.25
4	2	0.25
5	1	0.25
6	2	0.25
7	2	0.25
8	1	0.25
9	2	0.25
10	1	0.25
11	2	0.25
12	1	0.25
13	2	0.25
14	2	0.25
15	1	0.25
	<hr/>	<hr/>
	23	3.75

PUNTAJE: PRUEBA FINAL

SUJETOS	P (X)	(x-x) ²
1	2	1.69
2	2	1.69
3	4	0.49
4	4	0.49
5	2	1.69
6	3	0.09
7	4	0.49
8	4	0.49
9	4	0.49
10	3	0.09
11	3	0.09
12	3	0.09
13	4	0.49
14	4	0.49
15	3	0.09
	<hr/>	<hr/>
	49	8.95

$$a) \bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{23}{15}$$

$$\bar{X} = 1.5$$

$$b) S = \sqrt{\sum (x-x)^2}$$

$$S = \sqrt{3.75}$$

$$S = 1.9$$

$$a) \bar{X} = \frac{49}{15}$$

$$\bar{X} = 3.3$$

$$b) S = \sqrt{\sum (x-x)^2}$$

$$S = \sqrt{8.95}$$

$$S = 3.0$$

$$\sigma_0 = \sqrt{\frac{s_1}{N} + \frac{s_2}{N}}$$

$$\sqrt{\frac{1.9}{15} + \frac{3.0}{15}}$$

$$\sqrt{0.13 + 0.2}$$

$$\sqrt{0.33}$$

$$\sigma_0 = 0.6$$

$$\text{DMS} = \frac{X_1}{N_1} - \frac{X_2}{N_2}$$

$$\text{DMS} = \frac{3.3}{30} - \frac{1.5}{30}$$

$$\text{DMS} = \frac{1.8}{30}$$

$$\text{DMS} = 0.06$$

$$t = \frac{G_0}{DMS}$$

$$t = \frac{0.6}{0.06}$$

$$t = 10$$

$$GL = N-1 + N-1$$

$$GL = 15-1 + 15-1$$

$$GL = 28$$

