

*Universidad de Ciencias Pedagógicas*

*“Félix Varela Morales”*

TESIS EN OPCIÓN DEL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER  
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

*Mención Preescolar*

“JUEGO Y PRODUCCIÓN, PARA CONTRIBUIR A LA PRODUCCIÓN  
PLÁSTICA UTILIZANDO PROCEDIMIENTOS LÚDICOS”

*Autora: Lic. Ivón Mesa Alemán.*  
*Tutora: Dra. Sonia García Sánchez.*

*Sagua la Grande*  
*Curso 2011 -2012*  
*“Año 53 de la Revolución”*

# Índice

Introducción	1
<b>Capítulo # 1:</b> Referentes teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el círculo infantil. con la utilización de procedimientos lúdicos.	9
1.1- El desarrollo del contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida.....	9
1.2- Consideraciones generales sobre el desarrollo del contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos en las niñas y los niños de sexto año de vida. Los juegos de entretenimiento como vía eficaz para dirigir la actividad de Educación Plástica en el contenido de producción.....	14
<b>Capítulo # 2</b> Modelación teórico práctica modelación teórico-práctico del folleto “juego y producción”, para contribuir al desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el círculo infantil “Mario Domínguez regalado” de saga la grande con la utilización de procedimientos lúdicos.....	23
2.1- Diagnóstico de las necesidades que se manifiestan en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.....	23
2.2- Modelación del folleto “Juego y Producción”, para contribuir a la concepción lúdica de la actividad de Educación Plástica y desarrollar el contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado”.....	29
2.3- Aplicación del folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.....	45
2.4- Comprobación de la efectividad del folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.....	46
Conclusiones.....	48
Recomendaciones.....	50
Bibliografía.....	51
 Anexos	

## RESUMEN

Se ha divulgado ampliamente que la producción plástica infantil en sus inicios es simple y transita hacia formas cada vez más complejas, en un proceso que requiere de tiempo y experiencias, en el que se desarrollan habilidades perceptivas y productivas. Cuando el niño, durante el proceso educativo descubre, experimenta, inventa, es capaz de producir muchas formas nuevas para él. Una importante vía para enriquecer estas experiencias y vivencias, que pueden favorecer los productos de la actividad plástica infantil, es la utilización de procedimientos lúdicos en estas actividades. En la práctica pedagógica contextualizada en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” se han podido inferir carencias en las niñas y niños de sexto año de vida, relacionadas con la producción plástica; como generalidad manifiestan pobreza de ideas en sus creaciones e insuficiente motivación. La necesidad que se plantea se encuentra dentro del banco de problema del Círculo Infantil, ha sido reflejada en informes de visitas por las instancias superiores a la institución, así como por la propia estructura del centro, además constatada por la investigadora quien se desempeña como maestra del grado preescolar con la utilización de los métodos de la investigación científica de los niveles: Teórico, empírico y matemático. Para su solución se propuso el folleto “Juego y Producción” que permitió elevar cualitativa y cuantitativamente el desarrollo de la producción de las niñas y los niños de sexto año de vida, a partir de la utilización de juegos de entretenimiento.

## **INTRODUCCIÓN**

Diversos son los factores que han influido en el desarrollo de la educación inicial y preescolar en el mundo y en el incremento del interés de algunos gobiernos y de autoridades educacionales por potenciar la educación desde las primeras edades.

El avance de las ciencias humanísticas y sociales ha puesto de relieve la importancia decisiva de esta edad en la vida del hombre, lo que ha hecho surgir nuevos planteamientos en la educación. Muchos psicólogos y pedagogos han afirmado la influencia determinante que ejerce sobre su porvenir y sobre los resultados de su educación escolar, la formación que recibe el niño durante la infancia preescolar, además lo que esta representa en sus logros posteriores desde todos los puntos de vista, con énfasis en su desarrollo espiritual y personal social e intelectual.

N. K. Krupskaya hizo un gran aporte a la determinación de los objetivos de la educación preescolar social. Ella subrayaba que el círculo infantil debe garantizar el derecho del preescolar a la instrucción, la cual se comprende como el derecho al conocimiento de la vida, la ampliación del horizonte, la acumulación de conocimientos, habilidades y hábitos. Ella señalaba el importante papel de los conocimientos, sin los cuales es imposible el desarrollo intelectual, del lenguaje, de los juegos y de la actividad plástica.

La Constitución de la República de Cuba en su capítulo V, página 19 a la 21, define la atención preferentemente, que el Estado Socialista presta a las nuevas generaciones y además establece como un deber fundamental garantizar las óptimas condiciones de la Educación y el desarrollo de las niñas y niños, lo que se materializa actualmente en todo el proceso de masificación de la cultura donde la Educación Artística tiene un lugar priorizado en las aspiraciones de la política educacional.

La Educación Artística constituye una disciplina científica que estudia las leyes del desarrollo del arte y la estrecha relación con la realidad. Mediante la formación estética es posible comprender, disfrutar y analizar correctamente diferentes manifestaciones artísticas, el gusto estético llega desde las más tempranas edades a través del currículo de la Educación Preescolar, en el área de desarrollo: Estética.

La Educación Cubana tiene como fin supremo formar generaciones de niños y niñas desarrollados en todas las potencialidades que les permita enfrentar cabalmente los

retos que tienen ante sí. Para el cumplimiento de este propósito es imprescindible que desde el sistema de enseñanza se propicie la participación protagónica, sistemática y activa de los pequeños en un movimiento cultural de alta calidad ética y estética.

Es por ello que la Educación Estética es una de las líneas esenciales de los planes y programas de las instituciones preescolares cubanas.

Tareas de la educación estética:

- Desarrollo de la percepción estética, los sentimientos e ideas.
- Desarrollo de las capacidades artístico-creadoras.
- La formación del gusto estético

La educación estética se inicia desde el nacimiento al enseñar al niño a amar lo bello en su cotidiana relación con el mundo de los objetos, con el mundo natural, en la relación con los adultos y sus coetáneos, con las obras de arte.

El objeto de estudio de la Estética según Raúl Rodríguez García en el libro “Temas de Estética” es: El estudio de la apropiación emocional y espiritual de la realidad por el hombre, de su comportamiento creador en sus diversas relaciones con la realidad y, en particular, con la producción y el consumo de los productos artísticos, todo ello, en su desarrollo histórico-social.

La investigación que se presenta va dirigida específicamente a la producción plástica de los niños y niñas del sexto año de vida en el Círculo Infantil Mario Domínguez del Municipio Sagua la Grande en la Provincia de Villa Clara. Se realiza un profundo estudio del estado actual y se presenta una propuesta que permita su transformación al estado deseado; tomando en consideración las particularidades de la edad, las potencialidades y necesidades del grupo de niños y de cada uno en particular, así como sus intereses y necesidades. De ahí que, se tenga en cuenta además, el juego como actividad fundamental en la edad preescolar.

¿Qué significa “actividad fundamental”?... Es aquella donde, por sus características existen condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo; contribuye de manera más significativa a este, por cuanto responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo.

Este planteamiento tiene una enorme significación para la práctica pedagógica, que debe instrumentarse, reconociendo en primer lugar, que existe un tipo de actividad que no puede obviarse, que debe ocupar un plano relevante; sin perder de vista que existen otros tipos de actividad que pueden tener también una influencia decisiva en esa etapa específica del desarrollo.

Al asumir la concepción del juego como una actividad fundamental, es ubicado en el centro del currículo y se proyecta su utilización en diferentes momentos del proceso educativo.

En los juegos, los niños adquieren conocimientos de los objetos y fenómenos del mundo que les rodea, desarrollan los procesos psíquicos y cognoscitivos (memoria, pensamiento, imaginación, lenguaje). Es una actividad que contribuye al desarrollo integral del niño, propicia la satisfacción de sus necesidades, en él los niños manifiestan independencia, imaginación, creatividad, relaciones positivas, entre otros. El juego proporciona alegría y placer, amplía las relaciones infantiles y propicia el deleite al participar en las actividades de los adultos.

Son diversos los tipos de juego que se utilizan en el quehacer pedagógico, como parte de las actividades que se organizan, todos ayudan a alcanzar objetivos educativos y, al mismo tiempo, hacer que los niños se sientan más felices.

Por otra parte, se entiende por *Producción Plástica* la creación de diversas formas visuales, las que se pueden modelar, construir, graficar y verbalizar, a partir de la apreciación de imágenes. La producción es como la objetivación de la apreciación.

Durante su producción gráfica el niño crea imágenes visuales y aprende a pensar tanto con su cerebro, como con su vista y sus manos, para que esto ocurra es imposible escindir su parte técnica de su parte expresiva (Miguel Angel decía se pinta con el cerebro, no con las manos).

En la práctica pedagógica contextualizada se han podido inferir carencias en los niños y niñas de sexto año de vida, relacionadas con la producción plástica; como generalidad manifiestan pobreza de ideas en sus creaciones e insuficiente motivación; son múltiples las causas que pueden estar incidiendo en dicha situación, entre ellas, se encuentra la pobre utilización de procedimientos lúdicos en la actividad de Educación Plástica, específicamente en las actividades dirigidas a la producción.

Por lo que se define como *Situación problemática*:

Insuficiencias en el desarrollo de la producción plástica para las niñas y los niños del sexto año de vida.

La necesidad que se plantea se encuentra dentro del banco de problema del Círculo Infantil. Ha sido reflejada en informes de visitas por las instancias superiores a la institución, así como por la propia estructura del centro y en el registro de sistematización de la investigadora. Responde a una de las líneas de investigación que se incluye dentro del Programa Ramal #1 relacionado con la calidad del proceso educativo, ya que esto constituye una prioridad a investigar prestándosele la máxima atención y es dirigido por las instituciones de mayor liderazgo, también guarda relación con el objetivo priorizado número 3 de la Educación Preescolar que se refiere a: Incrementar la creación y diseño de materiales didácticos y juguetes que implican la variedad en los proyectos de elaboración de las metodologías para su uso y fortalecer la preparación de docentes para elevar la calidad del juego.

Se ha consultado una amplia bibliografía de autores como Mercedes Esteva Boronat, Olga Franco García, MSc. Laura Pérez León y otras autoras de la UCP Enrique José Varona, Dr. Alexis Arocha Carvajal, que han constituido referente teórico, y se puede afirmar que, aunque la temática ha sido abordada por otros autores, aún quedan aristas que pueden constituirse en objeto de investigación, como la presente, que pretende transformar la práctica pedagógica contextualizada.

Teniendo en cuenta lo antes planteado se formula el siguiente *Problema científico*: ¿Cómo contribuir a la producción plástica de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” de Sagua la Grande? Del problema científico se deriva el siguiente *Objeto de investigación*: Actividad de Educación Plástica. Del objeto de investigación se deriva el *Campo de acción*: El desarrollo de la producción plástica.

Para dar respuesta al campo de acción se define el siguiente *Objetivo general*: Proponer el folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo del contenido

de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” de Sagua la Grande con la utilización de procedimientos lúdicos.

Partiendo del objetivo general se derivan las siguientes *Preguntas científicas*:

1. ¿Qué fundamentos teóricos y metodológicos sustentan el desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil con la utilización de procedimientos lúdicos?
2. ¿Qué necesidades se manifiestan en el desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil?
3. ¿Cómo contribuir al desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil con la utilización de procedimientos lúdicos?
4. ¿Qué resultados aporta la aplicación del folleto “Juego y Producción”, para contribuir a desarrollar el contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil con la utilización de procedimientos lúdicos?

De las preguntas científicas se derivan las siguientes *Tareas científicas*:

1. Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil y la utilización de procedimientos lúdicos.
2. Diagnóstico de las necesidades que se manifiestan en el contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil con la utilización de procedimientos lúdicos.
3. Elaboración del folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil con la utilización de procedimientos lúdicos
4. Comprobación de la efectividad del folleto “Juego y Producción”, para contribuir a desarrollar el contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil con la utilización de procedimientos lúdicos

Para llegar a cabo esta investigación se empleó *métodos del Nivel teórico* como son: **Análisis-síntesis:** Que permitió la interpretación de la información documental, la determinación de regularidades en cuanto al desarrollo del contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil. **Inducción-deducción,** que propició comprobar la veracidad de las preguntas científicas planteadas y estructurar de forma lógica el conocimiento científico durante el proceso investigativo. **Histórico-lógico,** facilitó el estudio de las regularidades y características esenciales de la concepción lúdica de las actividades de Educación Plástica y el desarrollo del contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” de Sagua la Grande.

De los *métodos del Nivel empírico:*

La **Observación directa:** Con el objetivo de constatar las necesidades que se manifiestan en las niñas y los niños de sexto año de vida en el contenido de producción plástica. **Entrevista:** A los niños, en la etapa inicial de la investigación, para obtener información sobre el interés que manifiestan los pequeños en la producción plástica a partir del juego. **Análisis de documentos:** Al “Programa Director para la Educación Preescolar” y al Programa del Cuarto Ciclo de la Educación Preescolar con el objetivo de constatar el tratamiento ofrecido en estos documentos al contenido de Producción en el área de Educación Plástica; y las orientaciones que se ofrecen para la utilización de procedimientos lúdicos en la etapa inicial.

De los *métodos Estadístico matemático:* El **análisis porcentual:** Con el objetivo de establecer el por ciento de las respuestas en la guía de observación aplicada. **La media aritmética o promedio:** Empleada con el fin de procesar los datos cuantitativos de la guía de entrevista y ofrecer mayor confiabilidad a esta investigación.

### ***Población y Muestra:***

De una población compuesta por 31 niños que transitan el sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado”, se toma una muestra intencional, no probabilística de 7 hembras y 9 varones, para un total de 16, del grupo B, con los cuales interactúa la investigadora como Maestra de Preescolar.

***Novedad y Aporte:*** Resulta novedoso el folleto, el cual cuenta con una propuesta de juegos de entretenimiento que posibilitan la utilización de procedimientos lúdicos en la actividad de Plástica, específicamente en el contenido de producción, los cuales proveen nuevos temas e ideas para su desarrollo en los pequeños que integran la muestra; además en la localidad, y específicamente en la institución no se ha desarrollado otra investigación con este objetivo.

El aporte práctico, lo constituye el propio Folleto “Juego y Producción”, diseñado por la investigadora, con los fundamentos y contenidos que permiten alcanzar el objetivo propuesto.

La tesis se estructura en: *Introducción:* Donde se plantea la importancia, necesidad y pertinencia social del tema, así como el diseño de la investigación.

*Desarrollo:* Estructurado en capítulos: Capítulo 1: Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil con la utilización de procedimientos lúdicos. Con 2 epígrafes: 1.1. El desarrollo del contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida. 1.2. Consideraciones generales sobre el desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida con la utilización de procedimientos lúdicos Los juegos de entretenimiento como vía eficaz para dirigir la actividad de Educación Plástica en el contenido de producción.

Capítulo 2: Modelación teórico-práctico del folleto “Juego y Producción”, para contribuir a desarrollar el contenido de producción en las niñas y los niños de sexto

año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” de Sagua la Grande con la utilización de procedimientos lúdicos, estructurado en 4 epígrafes:

2.1- Diagnóstico de las necesidades que se manifiestan en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción.

2.2 -Modelación del folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.

2.3- Aplicación del folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” del contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.

2.4- Comprobación de la efectividad del folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” del contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.

## **CAPÍTULO-1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DEL CONTENIDO DE PRODUCCIÓN EN LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE SEXTO AÑO DE VIDA EN EL CÍRCULO INFANTIL. CON LA UTILIZACIÓN DE PROCEDIMIENTOS LÚDICOS.**

### **1.1. El desarrollo del contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida.**

Los niños en la edad preescolar se diferencian de los pequeños de la edad temprana, se aprecian cambios en su actividad plástica.

Las tareas de la educación plástica se derivan de la educación estética. Las tareas principales, en estas edades en la educación plástica, son la de enriquecer la cultura de los niños, favorecer el desarrollo de su pensamiento, su imaginación y sus sentimientos, y al mismo tiempo adiestrarlos en distintas estrategias perceptivas y manuales; implicando en su enseñanza – aprendizaje la producción plástica de forma integrada. Por lo que es necesario, en las actividades de plástica, crear situaciones que provoquen retos a los niños y condiciones que los enseñen a buscar diferentes respuestas y soluciones a una misma situación; a comunicarse; a discernir las cualidades del mundo visual, partiendo de sus propias observaciones.

Los niños preescolares poseen un universo imaginal pobre o rico, depende directamente de la riqueza y de la diversidad de su experiencia, esta brinda el material con el cual se estructura la fantasía.

Atendiendo a que la imaginación se apoya en la experiencia, la maestra debe ampliar de forma sistemática el marco de referencia de los niños. Muchas veces los niños tienen idea de lo que quieren dibujar o modelar, pero la falta de recursos reiteran, una u otra vez las mismas imágenes, sin buscar la competencia real de los objetos. En la educación plástica es imprescindible establecer la pedagogía del diálogo y la colaboración.

Se ha divulgado ampliamente que la producción plástica infantil en sus inicios es simple y transita hacia formas cada vez más complejas, en un proceso que requiere de tiempo y experiencias, en el que se desarrollan habilidades perceptivas y productivas. Cuando el niño, durante el proceso educativo descubre, experimenta, inventa, es capaz de producir muchas formas nuevas para él. Una importante vía para enriquecer estas experiencias y vivencias, que pueden favorecer los productos de la actividad plástica infantil, es la concepción lúdica de estas actividades.

En el proceso interactivo de la producción plástica se involucran los componentes afectivos y cognitivos de la personalidad, sus potencialidades, procesos psíquicos, destrezas y habilidades manuales e intelectuales.

La relación de la educación intelectual y la plástica consiste en que ambas están dirigidas a la familiarización de los niños con todos los fenómenos y los objetos del mundo circundantes, tanto naturales, como creados por el hombre. La unidad de preparación cognoscitiva y estética, hace más profundo, diverso y completo el proceso del conocimiento.

Al pintar, modelar, recortar, el niño debe poner en funcionamiento las diversas acciones mentales, realizando un proceso que favorece su desarrollo psíquico y perfecciona sus procesos mentales. A su vez debe realizarse determinados movimientos con las manos que les proporcionan el desarrollo de hábitos y habilidades manuales de carácter especial, para esta actividad.

Otro proceso que favorece con las actividades plásticas es el desarrollo de la atención voluntaria, mediante el aumento paulatino del tiempo de las actividades programadas, según la edad, con la motivación que sientan los niños hacia otras actividades y el placer que experimenten en su ejecución. De este modo, cuando un niño crea un dibujo, por elemental que sea, ha realizado un esfuerzo intelectual muy grande, que ha dejado en él una huella, una nueva imagen que irá perfeccionando según crezca y según se hayan desarrollado y perfeccionado sus percepciones, los hábitos y habilidades con el uso de los materiales propios de esta actividad y según se desarrolle su cultura del pensar, pues la educación intelectual y la estética forman en el niño una actitud cognoscitivo-estética hacia los objetos, fenómenos y conductas, enriqueciendo de ese modo su mundo

espiritual y propiciando cambios cualitativos y cuantitativos, reflejando de este modo la contradicción entre lo asimilado ya y lo nuevo que debe conocer, o sea, la transformación de una cualidad vieja en una nueva, de ahí la importancia del papel rector de la educación en el desarrollo del niño y el concepto formulado por L. S. Vigotski, acerca de la zona de desarrollo próximo, que es precisamente el nivel de posible desarrollo, o de desarrollo virtual que educando convenientemente al niño, se logra. Es lo que el niño puede hacer hoy con la ayuda del adulto, pero que mañana podrá realizar de manera autónoma.

Aroche Carvajal, desde 1991, realizó un estudio acerca de las potencialidades que ofrece en la Educación Preescolar el proceso de producción plástica. Define cuatro momentos del proceso creativo en los preescolares, concepción de inestimable valor porque determinan el proceder en la práctica educativa. Sugiere cómo debe actuar el adulto para potenciar cada una de estas etapas.

- La preparación: Es cuando surge en el niño el interés por algún problema, se motiva ante ello y requiere de actividades preparatorias.
- La planificación: Es cuando se concretan las acciones necesarias para realizar las ideas. (Como, con qué y dónde).
- La producción: En la que intervienen las habilidades para llevar a cabo la idea.
- La socialización: Es cuando se comunica lo que se ha realizado.

Entre los aportes más significativos se encuentran los juegos para producir plásticamente, con el objetivo de ampliar el campo de referencias de los niños en la apreciación y en la producción plástica, así como las pruebas pedagógicas empleadas, las que constituyen un importante instrumento para el diagnóstico de los momentos apreciativo y productivo de los niños de cinco a seis años.

En la producción plástica se manifiesta el proceso artístico encarnado en integración de los componentes: Percepción-sentimiento imaginación-pensamiento-expresión. Esto se halla estrechamente relacionado con las cuatro operaciones básicas para el aprendizaje artístico: visuales, sensitivo-sensoriales, mentales y manuales, sustentadas

científicamente por el teórico Juan Acha y reveladas, de modo personal, en juicios y pensamientos de artistas de todos los tiempos.

Hay que tener en cuenta que la relación entre las imágenes y la realidad hay que buscarla, entre otras fuentes, en la relación emocional o imaginal, en tanto las transformaciones imaginadas de la realidad ocurren en el pensamiento en imágenes (R.Arnhem). Los niños operan en sus razonamiento visuales con representaciones que surgen en el proceso mismo de trazar y configurar imágenes de la realidad, y más reales serán desde el momento en punto que se hagan visibles. Las imágenes representadas por el niño en sus producciones no son básicamente el reflejo de la apariencia externa de los objetos, sino un proceso de instauración de gestales cada vez más rico y diversifica que da lugar al nacimiento de un lenguaje gráfico personal y real, desde sí, y por mera relación con un referente externo denominado realidad.

Por supuesto que las producciones de los niños se nutren de las imágenes de la realidad, pero esta realidad esta compuesta por todo, -lo sentido, soñado, intuido, imaginado, pensado olvidado,... - Esta es una de las causas de la variedad y originalidad de los temas en los dibujos. Es necesario destacar, además, que al niño representar sus ideas, las mismas se distinguen por el carácter de sus intereses, influidos por sus sentimientos y conocimientos. En este sentido, la autora considera de gran importancia el contenido de los juegos, ya que estos pueden enriquecer los temas, y por tanto sus ideas.

Las ideas pueden ser más ricas o pobres en dependencia del nivel de su experiencia, por esta razón es fundamental enriquecer las experiencias de los niños y muchos más cuando la imaginación en la edad preescolar se presenta como un puente para salvar, entre otras, carencias cognitivas.

Las imágenes creadas por los niños reflejan el carácter de sus emociones, conocimientos e imaginación. Se ha señalado que la memoria, la atención y la imaginación adquieren un carácter voluntario y premeditado bajo la influencia de las actividades de producción de los preescolares, sin separarlas de los métodos de los que se vale el niño para resolver las tareas planteadas por los adultos.

La producción plástica va siempre acompañada de la palabra y en este sentido la maestra juega un papel fundamental, ya que constituye en modelo para el niño, pero además debe estar preparada para interpretar lo que el pequeño expresa en su producción. En los últimos años de la edad preescolar, los niños, además de responder preguntas, describir y narrar sobre su producción, puede crear relatos a partir de su producción, transmitiendo de forma independiente, vivencias e ideas. Muchas veces no se comprende que el niño con su dibujo lo que pretende es comunicarse (Luís F, Iglesias), pues resulta más fácil entender que por medio de las palabras; la comunicación se hace más notable.

La combinación lenguaje verbal-producción, en las edades preescolares esta estrechamente relacionado con la idea y la planificación de su actividad, lo que manifiesta el carácter de intencionalidad de la actividad plástica.

Resulta importante señalar también que, como plantean un colectivo de autores, entre los que se destaca Mariela Castro Espín, el desarrollo paulatino de la educación Plástica, en su contribución a la formación integral de los niños crea condiciones preliminares para la profesión u oficio que seleccione el estudiante en el futuro y es por ello tan necesario que el maestro preste especial atención a esta esfera del desarrollo.

Por ejemplo, cuando las coordinaciones motoras finas han sido educadas, al igual que el analizador visual; cuando hay un buen conocimiento de la teoría del color, el poder expresarse mediante los elementos y principios de la plástica, solo por nombrar algunos, se está en condiciones para aplicar estos conocimientos en oficios tales como relojero; labores de costura y lencería, incluso la plomería.

Profesiones como la medicina, el magisterio y en gran medida el diseñador

El papel del maestro en la educación plástica del niño preescolar, además de lo antes expuesto, es el de enriquecer su cultura, activar su pensamiento, su imaginación y sus sentimientos, y al mismo tiempo, adiestrarlo en distintas estrategias perceptivas y manuales.

El aprendizaje, cuya base fisiológica, está dada, como conocemos, por las conexiones nerviosas temporales que se establecen en la corteza cerebral, constituyendo la base de la formación de los reflejos condicionados que se forman

ante determinados estímulos, se realiza utilizando diferentes vías, entre las que tiene un lugar muy importante, el juego.

El carácter lúdico en todas las esferas de la vida, desde la niñez hasta la vejez, resulta imprescindible. Como bien se plantea por Olga Franco García en el Libro “Lecturas para Educadores Preescolares I” Pueblo y Educación 2004, p.1: “Un espacio importante en la vida de los niños lo ocupa el juego, por el alto grado de placer que les proporciona y por constituir unpreciado medio de educación. Mediante el juego, los educadores proporcionan los medios y actúan para favorecer el desarrollo del niño; al mismo tiempo generan diversos sentimientos de afecto, amistad, compañerismo, ternura que, en general, contribuyen a una mayor sensibilidad hacia los otros que, a la vez los facultan para otra serie de actividades, como la observación y comprensión de estímulos, que crea en ellos independencia y autonomía”.

## **1.2. Consideraciones generales sobre el desarrollo del contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos en las niñas y los niños de sexto año de vida. Los juegos de entretenimiento como vía eficaz para dirigir la actividad de Educación Plástica en el contenido de producción.**

### Consideraciones generales sobre las actividades lúdicas.

La actividad lúdica constituye de manera inequívoca, un elemento potenciador de las diversas esferas que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial de una personalidad integral, se obtiene, de manera muy especial en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distenderse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea. El juego es sin lugar a duda, un fenómeno único que puede tener diferentes manifestaciones pero que siempre está muy vinculado a la vida y educación de la nueva generación.

De ahí que la Dra. Ana María Siverio en la Conferencia ofrecida en Congreso Internacional de educación Infantil. Monterrey México, mayo 2005 afirmara que: “No es posible dejar de destacar *el enfoque lúdico* de todo el proceso educativo. El juego constituye la actividad fundamental en la edad preescolar y, mediante sus distintas

variantes: juegos de imitación, de movimientos, de mesa, didácticos y, esencialmente, el juego de roles, también a veces llamado dramatizado, los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Por todo ello, el juego constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo, pero a su vez, se convierte en un procedimiento fundamental presente en cualquier tipo de actividad. Lo expresado, permite enfatizar la concepción acerca del enfoque lúdico, en la organización y conducción del proceso educativo en esta etapa del desarrollo infantil”.

Cuando el niño manipula los objetos, percibe su tamaño, su forma, su color, el peso, la distancia entre ellos y la posición que ocupan, ya está recibiendo una influencia para el desarrollo psíquico y físico. Al seleccionarlos y compararlos en sus acciones lúdicas, se están creando las bases de los procesos posteriores de análisis y síntesis.

Muchas tareas intelectuales se logran mejor en la actividad lúdica que si se les pide directamente mediante instrucciones verbales del adulto.

Fröebel, hacia 1850 había instaurado el juego como elemento esencial de la primera etapa de la educación. Decía: *“El niño juega, por tanto es por el juego que debemos comenzar”* Esta idea extraordinaria entró en la pedagogía gracias a él y a los métodos y medios creados, según refiere en el documento “NECESIDAD DEL ENFOQUE LÚDICO EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR” la Doctora Olga Franco García, página 5.

Por otra parte, Bruner, sostiene que el niño no aprende simplemente los elementos del lenguaje, aprende además su utilización combinatoria, como medio de pensamiento y acción. Pero para lograr el uso de este discurso combinatorio sobre el mundo, se necesita que el niño esté en capacidad de jugar con el mundo, con esta flexibilidad que la actividad lúdica permite.

Según Cristina Mónaco (Argentina) en su análisis de “El juego como método en el jardín de infantes”, en el Libro “El juego centralizado en el Jardín de Infantes”. Educación Braga SA 1987, p. 9, cuando se refiere al juego señala: “Es el modo natural de vida del preescolar, por tanto debe ser considerado el método para el jardín de infantes, pues se basa en los intereses y necesidades naturales del niño. Mediante él, el docente debe favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, orientando las acciones hacia el logro de los objetivos previstos... Requiere de la maestra, no solo un diagnóstico... y una planificación reflexiva de sus acciones, sino la creación de un *“clima lúdico y de una actitud lúdica”* que faciliten respuestas de este carácter durante su conducción”

De este modo, se considera que queda suficientemente claro que el juego, como actividad principalísima en la edad preescolar, constituye un medio idóneo para muchos de los objetivos de la formación integral de los niños en estas edades; que la educación no puede desaprovechar las posibilidades que brinda el juego, no solo para satisfacer la necesidad de actividad de los pequeños, para alegrarlos, entretenerlos y hacerlos que vivan intensamente su infancia, sino, para utilizarla como una vía importante de influencia educativa.

Por tanto, su utilización en el proceso educativo, no entra en contradicción con el carácter independiente de esa actividad, por el contrario, lo potencia, porque, cuando el adulto juega con los niños, sugiere, hace proposiciones y demuestra para conducir la actividad de una manera diferente y llevarla hacia el logro de objetivos educativos, sin perder de vista las necesidades de los niños, y sus intereses, el proceso educativo se hace más efectivo y es más adecuado a la edad de los niños.

Por supuesto, este es un proceso que no se puede dejar a la espontaneidad ni al empirismo. Su dirección debe responder por una parte, al sólido conocimiento del niño y su desarrollo en esta etapa y por la otra, al dominio de los procedimientos pedagógicos requeridos en estas edades, siempre tomando en consideración los principios que lo rigen y teniendo como guía los objetivos planteados. A partir de tal

afirmación, no se debe olvidar entonces, que el juego es uno de esos valiosos procedimientos pedagógicos, que al propio tiempo es la actividad más significativa en estas edades y que ocupa toda la vida de los pequeños.

Se debe significar también que la actividad lúdica no debe empobrecerse, reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un simple recurso didáctico. De lo que se trata es de dar con intencionalidad un enfoque lúdico a lo que se configura en el contexto educacional sin traicionar la esencia del juego.

Esta atmósfera de juego se debe instaurar como algo natural, no extraño a la situación de aprendizaje. Existen actividades que por sí mismas son movilizadoras, que inciden en el potencial lúdico; hay consignas que estimulan e invitan más que otras a la actividad lúdica; los diversos materiales y juguetes, medios con que cuentan los educadores, pueden hacer más viable y favorecer lo lúdico en el proceso educativo. Además, el ambiente previo, las condiciones que se crean de manera inteligente y creativa, constituye un medio propiciador del enfoque lúdico del que hablamos.

De ahí que sea tan importante que el niño se eduque, aprenda y se desarrolle integralmente en un ambiente lúdico, pues mediante el juego se pueden lograr con mucha mayor efectividad los objetivos de la educación de los niños de edad preescolar en cualquier contexto donde esta se realice.

En la concepción de la Educación Preescolar en Cuba, el juego deviene medio esencial al estructurar el proceso educativo en las instituciones infantiles y como parte del programa, que se aplica en las diferentes modalidades para la atención educativa a la infancia en nuestro país. Todos nuestros esfuerzos han estado sistemáticamente dirigidos al logro de esa atmósfera lúdica, porque mediante investigaciones hemos podido comprobar científicamente que el juego ocupa un lugar predominante en estas edades; que es un excelente medio para educar; que constituye una actividad altamente decisiva en el desarrollo integral de la personalidad.

El desarrollo del niño que tiene lugar en la etapa preescolar es muy rico, amplio y se expresa en adquisiciones y formaciones muy variadas, tanto que algunos autores consideran que más de 75%(inclusive el 95%) de lo que va a llegar a ser un hombre, se logra en ella. A pesar de esta riqueza y variedad, el análisis de las regularidades del desarrollo en esta etapa da la posibilidad de establecer, con bastante precisión, algunos períodos en los que los procesos y funciones psíquicas, sus características y propiedades, las interrelaciones que entre ellos se dan, adquieren una peculiaridad tal y una estructura de sistema que permite diferenciar unos de otros.

Además de esta estructura peculiar de los procesos y funciones y sus interrelaciones para un período dado, resulta también característico para cada uno de ellos, los tipos de actividad, las formas de comunicación, las relaciones del niño con el adulto y con los otros niños y la posición que este ocupa en el sistema de relaciones sociales.

Todo en el hombre se desarrolla a través de la actividad con ella, conoce su medio pero a través de esta, puede transformarlo y transformarse el mismo a la vez.

Según el Diccionario Manual de la Lengua Española, *actividad* es: facultad de obrar. Diligencia, eficacia. Prontitud en el obrar. Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad. En actividad, en acción.

El niño no se desarrolla solamente mediante la acumulación de los conocimientos obtenidos por la vía de la comunicación, tiene una enorme importancia la vía activa, encaminada al dominio de diferentes formas de actividad humana.

Según A. N. Leontiev, la actividad es un determinado proceso real que consta de un conjunto de acciones y operaciones.

Entre los diversos tipos de actividad que realiza el niño, el juego es una de las más importantes en la edad preescolar, por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigida adecuadamente por el adulto, es capaz de desarrollar en ellos mejor que en cualquier otro tipo de actividad la psiquis infantil, debido a que por medio del juego, los preescolares pueden satisfacer la principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene el niño como ser social, permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil

El juego es, hoy por hoy, un tema tratado en muchos foros, porque, para casi nadie es desconocida la significación que este tiene desde el punto de vista educativo, terapéutico, recreativo; como elemento de socialización y de transmisión y apropiación de cultura, costumbres y tradiciones. Pero si analizamos en el ámbito infantil esta rica actividad, estamos ante un derecho de los más pequeños.

Las Naciones Unidas, en su "Declaración de los Derechos del Niño" ha proclamado que "cada niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones..." y que la sociedad y las autoridades públicas deben preocuparse por promover el disfrute de este derecho".

Ya Aristóteles en su tiempo hablaba de los juegos y de su utilidad desde el punto de vista educativo. De esta forma, desde tiempos remotos, hasta nuestros días, muchos filósofos, psicólogos, pedagogos, sociólogos, etnógrafos, antropólogos, genetistas y muchos otros estudiosos de diferentes ramas del saber humano, han elaborado diversas teorías acerca del juego y su lugar en la vida del hombre. (Schiller, Froebel, Brunner, Groos, Piaget, Vigotski, Krupskaya, Huizinga, Yukovskaya y Esteva, en Cuba, por mencionar solo a algunos).

Con opiniones diversas, de acuerdo con el punto de mira, la inmensa mayoría coincide en atribuirle gran importancia para el desarrollo del niño y considerarla actividad completamente necesaria.

En el juego se va formando el ser total (físico, psíquico, social, espiritual). Decía Jean Piaget: "El juego puede servir para todos los fines"

Fue la pedagogía de la antigua Unión Soviética, fundamentalmente, y del resto del antiguo campo socialista, donde se le dio al juego infantil una importancia capital. Son conocidas, desde el propio triunfo de la Revolución de Octubre, las ideas de Antón Makarenko y las de N.K. Krúpskaia, sobre el juego como medio de educación comunista. Ellos junto a Lunarcharski, expusieron la revolucionaria idea del juego como reflejo individual y creador de la realidad, de su transformación convencional. (Zhukoskaia, 1987, p. 5)

Uno de las autoras que es resumen de las de las teorías pedagógicas soviéticas sobre el juego es R. I. Zhukoskaia, de amplia difusión en nuestro país. Zhukoskaia ha prestado su atención a la importancia pedagógica del juego, fundamentalmente en la edad preescolar. La metodología propuesta por la autora para la utilización del juego como medio educativo presenta la gran deficiencia de colocar al niño es una campana de cristal, al eliminar las contradicciones naturales que se presentan en el curso de la vida diaria, en el círculo infantil, donde se desarrollan sus experiencias, en el hogar, en las relaciones con los amigos, etc. Es cierto que el juego, no solo el de roles o los de construcción, sino hasta los espontáneos creados por el niño aprovechando cualquier situación, bien inducidos por el adulto, pueden ser un eficaz medio de educación, pero esto solo puede ocurrir cuanto se tengan en cuenta las contradicciones que a cada paso se encuentra un niño en su desarrollo.

La relación entre juego y desarrollo puede compararse con la relación entre educación y desarrollo. En el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo y crea el área de desarrollo potencial. La acción en un campo imaginario, en una situación ficticia, la creación de una intención espontánea, la formación de un plano de vida, de motivaciones voluntarias, todo esto surge en el juego y se plantea en el más alto nivel del desarrollo.

En esencia, el niño se desarrolla mediante la actividad lúdica. Solo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinante del desarrollo del niño.

La teoría pedagógica cubana actual, parte del enfoque histórico-cultural, sobre la base de las ideas de Vigotsky. Así se proyecta la práctica, teniendo como premisa el carácter rector de la educación en su relación con el desarrollo. Partir de un enfoque histórico cultural es, fundamentalmente, adoptar una posición humanista y optimista: la personalidad no es innata, su formación y desarrollo se encuentra íntimamente ligados a las experiencias educativas y culturales en general, que el individuo recibe, el hombre es educable.

Reconocer el papel rector de la educación es, por tanto, una posición de compromiso para la maestra que es quien representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad.

La formación de la personalidad tiene lugar en las distintas actividades que el individuo realiza y en las relaciones que mantiene con sus semejantes, prácticamente desde el nacimiento, así como en la comunicación que se establece a partir de esas relaciones.

Existen tipos de actividad fundamental para cada momento del desarrollo.

La actividad fundamental es aquella donde, por sus características, existen condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo; contribuye de manera más significativa a este, por cuanto responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo.

Este planteamiento tiene una enorme significación para la práctica pedagógica, que debe instrumentarse, reconociendo en primer lugar, que existe un tipo de actividad que no puede obviarse, que debe ocupar un lugar relevante; sin perder de vista que existen otros tipos de actividad que pueden tener también una influencia decisiva en esa etapa específica del desarrollo.

En la Educación Preescolar los niños realizan diferentes tipos de juego, que didácticamente se pueden agrupar de la forma siguiente:

- Juegos de roles
- Juegos didácticos
- Juegos de construcción
- Juegos de movimiento
- Juegos tradicionales
- Juegos con materiales de la naturaleza
- Juegos musicales
- Juegos dramatizados
- **Juegos de entretenimiento**

Los juegos de entretenimiento son aquellos que sirven para entretener a los niños y niñas, elevar el tono emocional positivo y propiciar buenas relaciones en el grupo infantil. Tienen un alto valor educativo: profundizan el interés del niño y niña hacia determinados tipos de juegos. Amplían las concepciones y relaciones morales

Precisamente estas características permiten que los pequeños manifiesten un mayor interés en el proceso de producción plástica, que fijen más la atención y se motiven por nuevos temas que puede sugerir la maestra y otros temas propios de sus intereses, relacionados con los juegos.

## **CAPÍTULO 2: MODELACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICO DEL FOLLETO “JUEGO Y PRODUCCIÓN”, PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO DEL CONTENIDO DE PRODUCCIÓN EN LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE SEXTO AÑO DE VIDA EN EL CÍRCULO INFANTIL “MARIO DOMÍNGUEZ REGALADO” DE SAGUA LA GRANDE CON LA UTILIZACIÓN DE PROCEDIMIENTOS LÚDICOS**

### **2.1. Diagnóstico de las necesidades que se manifiestan en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.**

Para la propuesta se tomó como muestra a 7 hembras y 9 varones, para un total de 16, del grupo preescolar B en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” de Sagua la Grande, en el Consejo Popular Centro Victoria, con los cuales interactúa la investigadora como Maestra de Preescolar.

Estos niños se caracterizan por distraerse con facilidad, disfrutan mucho el juego, también les gusta crear imágenes plásticas, aunque son reiterativos en las temáticas que abordan, mostrando pobreza de ideas.

Todo ello ha sido inferido en los informes de las visitas que han sido realizadas, además están consignadas en el registro de sistematización de la autora.

Para realizar un diagnóstico certero y ofrecer una posible solución a la problemática se definen como:

#### *Variables:*

*Variable independiente:* Folleto: “Juego y Producción”

*Variable dependiente:* El desarrollo de la producción plástica de las niñas y los niños del sexto año de vida a partir de la utilización de procedimientos lúdicos en la actividad.

Se entiende por producción plástica, según refiere un colectivo de autores en el documento: “La Educación Plástica”, consultado en el CD 7 de la carrera:

Licenciatura en Educación Preescolar: la creación de diversas formas visuales, las que se pueden modelar, construir, graficar y verbalizar, a partir de la apreciación de imágenes.

Con relación al concepto de Lúdica, según Olga Franco García en el material, Power Point: “La importancia del juego y la necesidad del enfoque lúdico del proceso educativo”, consultado en el CD 7 de la carrera: Licenciatura en Educación Preescolar, se transcribe:



Por otra parte, según se refiere en Microsoft® Encarta® 2008.: Lúdico, (Del lat. *ludus*, juego, e *-íco*). adj. Perteneciente o relativo al juego.

Se considera por varios autores cubanos Juego: Es una actividad libre del niño, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones, es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad.

Tomando en cuenta todos estos conceptos, se considera que el desarrollo de la producción plástica de las niñas y los niños del sexto año de vida a partir de la utilización de procedimientos lúdicos en la actividad es lograr interés y motivación en la producción de imágenes plásticas, (gráficas, visuales y verbales) de personas, objetos, animales y el entorno, con la utilización de procedimientos lúdicos.

Se define la siguiente dimensión con sus indicadores:

**Dimensión procedimental:** La producción en los niños de sexto año de vida en las actividades de Educación Plástica con una concepción lúdica

Indicadores:

- Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de las personas durante la actividad programada de Educación Plástica, con la utilización de procedimientos lúdicos.
- Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de animales, durante la actividad programada de Educación Plástica, con la utilización de procedimientos lúdicos.
- Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de naturaleza (plantas, frutas, mar, etc.), durante la actividad programada de Educación Plástica, con la utilización de procedimientos lúdicos.
- Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de objetos del medio, durante la actividad programada de Educación Plástica, con la utilización de procedimientos lúdicos.

*Escala valorativa:*

**B** (Bien): si en su producción muestran variedad en las ideas y vivencias.

**R** (Regular): si en su producción muestran alguna variedad de ideas y vivencias

**M** (Mal): si en su producción muestran pobreza de ideas y vivencias.

Se considera variedad, cuando al realizar sus producciones trabajan diferentes temáticas.

Se considera alguna variedad, cuando al realizar sus producciones trabajan más de una temática, pero no muestran diferencias significativas y por tanto resulta insuficiente o pobre.

Se considera pobreza de ideas y vivencias cuando la producción refleja la misma temática.

La investigación se realizó con la siguiente metodología:

Cumpliendo con las tareas de investigación, se realizó un análisis bibliográfico que permitió determinar los referentes teóricos y metodológicos que fundamentan el tema. También se realizó el diagnóstico de las necesidades que se manifiestan en el desarrollo en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.

Para cumplir la tarea #2, relacionada con el diagnóstico de necesidades se utilizaron los instrumentos que se relacionan a continuación:

- **Observación directa:** A los niños que integran la muestra *(de los resultados cualitativos de ésta observación empírica que constan en el registro de sistematización, se determinó la situación problémica que se refleja en la Introducción).* (Anexo 1).
- **Entrevista:** A los niños que integran la muestra. (Anexo 2)
- **Análisis de documentos:** Al “Programa Director para la Educación Preescolar” y al Programa del Cuarto Ciclo de la Educación Preescolar. (Anexo 4)

Estos instrumentos fueron aplicados en los meses de Septiembre, Octubre y las dos primeras semanas de Noviembre 2009, en las dos semanas siguientes se procesan los datos y se tabulan los resultados con el apoyo de la nueva tecnología.

Posteriormente, teniendo en cuenta el diagnóstico de las necesidades que se manifiestan en el desarrollo en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado”, se elaboró un folleto, que contiene

los fundamentos, estructura y contenidos que posibilitan alcanzar el objetivo para el cual fue diseñado.

Se aplicó el folleto desde Diciembre 2009 y se cierra para declarar los resultados en Diciembre 2010.

Finalmente fueron aplicados métodos que permitieron constatar su efectividad, comparando los resultados en las etapas inicial y final.

**Análisis de los resultados de instrumentos aplicados para el diagnóstico de las necesidades que se manifiestan en el desarrollo en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos”.**

A continuación se ofrecen los resultados cuantitativos y cualitativos.

De las 20 observaciones realizadas a los 16 niños que integran la muestra en las actividades Educación Plástica, en el contenido de producción, donde se les ofrece gran diversidad de medios y materiales, se puede manifestar que:

- La mayoría de los niños y niñas en la producción de imágenes sobre personas, como generalidad lo que más representan es a los miembros de la familia más cercanos, aún cuando la mascota utilizada para la concepción lúdica de la actividad les sugería representar otras personas, por lo que, en dependencia del resultado de la actividad fueron evaluados entre regular y mal en el registro de la investigadora.
- La mayoría de los niños y niñas en la producción de imágenes sobre animales, lo que más representan es el perro y el gato, en algunas de las actividades participó la payasita Alegrina y les sugería representar otros animales, por lo que, en dependencia del resultado de la actividad fueron evaluados entre regular y mal en el registro de la investigadora.
- En la producción de imágenes sobre la naturaleza (Frutas, plantas, el mar, paisajes, etcétera), lo que más representan los pequeños en su mayoría es: las flores, aún cuando la mascota utilizada para la concepción lúdica de la actividad les

sugería otras representaciones, por lo que, en dependencia del resultado de la actividad fueron evaluados entre regular y mal en el registro de la investigadora.

➤ La mayoría de los niños y niñas en la producción de imágenes sobre objetos del medio lo que más representan son casitas y árboles, para estas actividades, previamente se les realizaron paseos en el entorno de la institución y se le pidió a las familias que visitaran otros lugares con sus pequeños, llamándoles la atención hacia objetos significativos que después pudieran representar en sus producciones plásticas en las actividades, aún cuando la mascota utilizada para la concepción lúdica de la actividad les sugería otras representaciones, por lo que, en dependencia del resultado de la actividad fueron evaluados entre regular y mal en el registro de la investigadora.

**(Ver los resultados cuantitativos en el anexo 2)**

Como resultado de la entrevista a los pequeños sobre el interés que manifiestan de producir imágenes plásticas a partir del juego, la tendencia es altamente positiva, como generalidad expresan que les gustaría representar lo que sugieren los juegos en cada uno de los indicadores evaluados.

**(Ver los resultados cuantitativos en el anexo 4)**

Fueron analizados en los documentos relacionados con anterioridad, los objetivos generales del área de Educación Plástica, específicamente en el contenido de producción, los objetivos específicos, los logros del desarrollo, así como las orientaciones metodológicas para el tratamiento a este contenido específico y se puede manifestar como resultado de dicho análisis, que no se ofrecen suficientes orientaciones para la utilización de los procedimientos lúdicos en las actividades de producción plástica.

### **Regularidades:**

- La mayoría de los niños y niñas en la producción de imágenes sobre personas, como generalidad lo que más representan es a los miembros de la familia más cercanos
- En la producción de imágenes sobre animales, lo que más representan es el perro y el gato,
- En la producción de imágenes sobre la naturaleza (Frutas, plantas, el mar, paisajes, etcétera), lo que más representan los pequeños en su mayoría es: las flores.

- La mayoría de los niños y niñas en la producción de imágenes sobre objetos del medio lo que más representan son casitas y árboles.
- Los procedimientos lúdicos más utilizados son: la mascota y títeres.
- En los documentos analizados no se ofrecen suficientes orientaciones para la utilización de los procedimientos lúdicos en las actividades de producción plástica.

## **2.2 -Modelación del folleto “Juego y Producción”, para contribuir a la concepción lúdica de la actividad de Educación Plástica y desarrollar el contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado”.**

Las actividades lúdicas, recreativas o festivas han sido una constante humana, las que aparecen reflejadas en sus primeras manifestaciones culturales. El espíritu festivo y el afán competitivo del ser humano crean las condiciones para el desafío y el reto. No hay duda de que muchos de estos juegos han tenido como base el sentido lúdico que caracteriza al hombre.

Se puede afirmar que esta maravillosa actividad llamada juego, predispone a la creatividad, a aceptar y buscar situaciones nuevas para salir de la rutina; propicia la imaginación del hombre, porque llega a ser instrumento de la expresión creadora; crea condiciones para la organización mental y es experiencia de descubrimientos y puesta en práctica de valores éticos.

El juego es, hoy por hoy, un tema tratado en muchos foros, porque, para casi nadie es desconocida la significación que este tiene desde el punto de vista educativo, terapéutico, recreativo; como elemento de socialización y de transmisión y apropiación de cultura, costumbres y tradiciones. Pero si analizamos en el ámbito infantil esta rica actividad, estamos ante un derecho de los más pequeños.

Las Naciones Unidas, en su " Declaración de los Derechos del Niño" ha proclamado que " cada niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones..." y que la

sociedad y las autoridades públicas deben preocuparse por promover el disfrute de este derecho". Esta declaración, a mi modo de ver debiera ser enmendada añadiéndole: y ocuparse más de que los niños jueguen.

Ya Aristóteles en su tiempo hablaba de los juegos y de su utilidad desde el punto de vista educativo. De esta forma, desde tiempos remotos, hasta nuestros días, muchos filósofos, psicólogos, pedagogos, sociólogos, etnógrafos, antropólogos, genetistas y muchos otros estudiosos de diferentes ramas del saber humano, han elaborado diversas teorías acerca del juego y su lugar en la vida del hombre. (Schiller, Fröebel, Brunner, Groos, Piaget, Vigotski, Krupskaya, Huizinga, Yukovskaya, Franco y Esteva, en Cuba, por mencionar solo a algunos).

Con opiniones diversas, de acuerdo con el punto de mira, la inmensa mayoría coincide en atribuirle gran importancia para el desarrollo del niño y considerarla actividad completamente necesaria.

Así, con el análisis de todas las teorías y opiniones, en Cuba se define que el juego es una actividad libre del niño, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que está íntimamente ligada al desarrollo integral

En el caso de la educación de los niños de edad preescolar, el juego constituye una actividad principal, que está presente en toda su vida, que es medio de educación y representa un importante espacio para que los pequeños puedan desplegar todas sus potencialidades físicas, intelectuales, morales y sociales en general.

El niño que juega es un niño curioso, un niño que se asombra, que busca, y esa búsqueda es el inicio de su posterior interés investigador, de su afán científico, de observación y experimentación.

Se plantea, no sin razón, que sin haber superado antes la etapa lúdica, las funciones superiores del conocimiento llegarán, con mayores dificultades, a su fase más elevada.

Según Cristina Mónaco (Argentina) en “El juego como método en el jardín de infantes” en “El juego centralizado en el Jardín de Infantes”. Ed. Braga SA 1987, p. 9, cuando se refiere al juego señala: “Es el modo natural de vida del preescolar, por tanto debe ser considerado el método para el jardín de infantes, pues se basa en los intereses y necesidades naturales del niño. Mediante él, el docente debe favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, orientando las acciones hacia el logro de los objetivos previstos... Requiere de la maestra, no solo un diagnóstico... y una planificación reflexiva de sus acciones, sino la creación de un **“clima y de una actitud lúdica”** que faciliten respuestas de este carácter durante su conducción”

Por tanto, su utilización en el proceso educativo, no entra en contradicción con el carácter independiente de esa actividad, por el contrario, lo potencian, porque, cuando el adulto juega con los niños, sugiere, hace proposiciones y demuestra para conducir la actividad de una manera diferente y llevarla hacia el logro de objetivos educativos y sin perder de vista las necesidades de los niños, y sus intereses. Así el proceso educativo se hace más efectivo y es más adecuado a la edad de los niños.

El juego es uno de esos valiosos procedimientos pedagógicos, que al propio tiempo es la actividad más significativa en estas edades y ocupa toda la vida de los pequeños.

Estos elementos permiten afirmar que la concepción lúdica de las actividades de Educación Plástica en el contenido de creación propician su desarrollo en las niñas/os preescolares, razón por la cual, ante las carencias evidenciadas en los pequeños que integran la muestra se pensó y se propone:

**Folleto “Juego y Producción”, para contribuir a la concepción lúdica de la actividad de Educación Plástica y desarrollar el contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado”.**

Se entiende por folleto, según el Breve Diccionario de la Lengua Española, de un colectivo de autores del Instituto de Literatura y Lingüística. Editorial Abril. La Habana

2007. Pág.98: Obra impresa, no periódica, que no tiene suficientes páginas para formar un libro: el folleto debe tener más de 4 páginas y menos de 50. Se seleccionó un folleto por considerar que la forma en que está concebido posibilita su utilización para la planificación de las actividades; que queden recopilados los juegos, para su posterior utilización con otras muestras que manifiesten similares dificultades, además que otras maestras puedan interactuar con él.

Por otra parte se proponen juegos de entretenimiento considerando que:

Los juegos de entretenimiento son aquellos que sirven para entretener a las niñas y niños, elevar el tono emocional positivo y propiciar buenas relaciones en el grupo infantil. Tienen un alto valor educativo: profundizan el interés del niño y niña hacia determinados tipos de juegos. Amplían las concepciones y relaciones morales

Enriquecen su gusto estético y creador. Favorecen relaciones positivas con el grupo y con la maestra. Desarrolla la imaginación y el lenguaje.

Lo importante de estos juegos es la alegría, lo inesperado, la facilidad y la libertad en las acciones de los niños. La educación de la iniciativa y la creatividad de los niños se logran a través de los entretenimientos. Los juegos de entretenimientos se realizan en todos los grupos y su contenido varía según la edad y nivel de desarrollo.

El folleto cuenta en su estructura con una presentación, breve introducción, la propuesta de juegos, y bibliografía; todo lo cual se relaciona a continuación:



## **Introducción:**

La actividad lúdica constituye de manera inequívoca, un elemento potenciador de las diversas esferas que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial de una personalidad integral, se obtiene, de manera muy especial en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distenderse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea. El juego es sin lugar a duda, un fenómeno único que puede tener diferentes manifestaciones pero que siempre está muy vinculado a la vida y educación de la nueva generación.

Nos moviliza la convicción de que la dignificación de la infancia y el respeto a los derechos de las niñas y los niños significan brindar, desde todos los niveles, una educación que tome en consideración las posibilidades socio-afectivas-cognitivo-motrices de los niños. Desde este lugar nos interesa clarificar el papel de las propuestas de juego como parte de los mecanismos de influencia que pueden utilizar los educadores, a fin de no despojar a la niñez de su derecho a la apropiación de conocimientos, hábitos, costumbres, valores, etc.; apropiación que no podría realizarse si la actividad escolar no incluye el juego como piedra fundamental de la acción educativa cotidiana.

De este modo, se considera que queda suficientemente claro que el juego, como actividad principalísima en la edad preescolar, constituye un medio idóneo para muchos de los objetivos de la formación integral de los niños en estas edades; que la educación no puede desaprovechar las posibilidades que brinda el juego, no solo para satisfacer la necesidad de actividad de los pequeños, para alegrarlos, entretenerlos y hacerles que vivan intensamente su infancia, sino, para utilizarla como una vía importante de influencia educativa.

Por tanto, su utilización en el proceso educativo, no entra en contradicción con el carácter independiente de esa actividad, por el contrario, lo potencia, porque, cuando el adulto juega con los niños, sugiere, hace proposiciones y demuestra para conducir la actividad de una manera diferente y llevarla hacia el logro de objetivos educativos,

sin perder de vista las necesidades de los niños, y sus intereses, el proceso educativo se hace más efectivo y es más adecuado a la edad de los niños.

Debemos significar también que la actividad lúdica no debe empobrecerse, reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un simple recurso didáctico. De lo que se trata es de dar con intencionalidad un enfoque lúdico a lo que se configura en el contexto educacional sin traicionar la esencia del juego.

Esta atmósfera de juego se debe instaurar como algo natural, no extraño a la situación de aprendizaje. Existen actividades que por sí mismas son movilizadoras, que inciden en el potencial lúdico; hay consignas que estimulan e invitan más que otras a la actividad lúdica; los diversos materiales y juguetes, medios con que cuentan los educadores, pueden hacer más viable y favorecer lo lúdico en el proceso educativo. Además, el ambiente previo, las condiciones que se crean de manera inteligente y creativa, constituye un medio propiciador del enfoque lúdico del que hablamos.

De ahí que sea tan importante que el niño se eduque, aprenda y se desarrolle integralmente en un ambiente lúdico, pues mediante el juego se pueden lograr con mucha mayor efectividad los objetivos de la educación de los niños de edad preescolar en cualquier contexto donde esta se realice.

Los distintos tipos de juegos pueden ser utilizados como procedimiento lúdico, porque propicia la alegría y satisfacción en los niños, al mismo tiempo que enriquece sus conocimientos, sus representaciones para la producción plástica y sus motivaciones.

De los juegos propuestos, algunos son recopilados de otras investigaciones, y otros creados por la autora de esta investigación.

## **Desarrollo**

### **Propuesta de Juegos:**

#### **Juego #1: “Qué veo”**

Se desarrolla con pocos niños (hasta cuatro). Se sitúan frente a un espejo, primero observan sus rostros, expresando qué es lo que ven. Después se proporcionan algunos atributos como plumas, sombreros, pañuelos, espejuelos y otros. Los niños pueden hacer diferentes gestos, muecas y poses. Se les pregunta: ¿qué tienes en la cabeza?: ¿cómo son tus ojos, la boca, nariz u orejas?; si te pones un sombrero ¿a qué te parecerás?, entre otras.

Después se les invita a dibujar la imagen que más le gustó y el ganador será el que realice el dibujo más completo.

**Autor:** Colectivo de autores

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

#### **Juego #2: “El monigote”**

Se propone a los niños pensar que es un monigote, se escucharán las distintas interpretaciones; después se sugiere que algunos niños (pueden ser todos) hagan como un monigote. Seguidamente la maestra o educadora, acompañada de un instrumento musical, propone jugar al monigote. Los niños escucharán la narración primero y después se vuelve a repetir la misma narración, para que cada cual haga con su cuerpo lo que se narra, se les advierte que ningún niño debe repetir lo que está haciendo su amiguito. Se propone la acción y se les da tiempo a los niños a crearla y después hacer los cambios. Los niños deben hacer silencio y el juego no puede ser interrumpido para llamar la atención. La narración se hará con énfasis.

Narración

Me vuelvo un muñeco de trapo... la cabeza se me cae sobre... Las piernas ya no sostienen al muñeco... Rueda, rueda, rueda... De pronto se escucha una mariposa que dice “Pobre monigote, en el piso dormido está, ¿qué le habrá pasado? La mariposa con sus dos grandes alas lo levanta y le toca una linda música para que

baile (Se puede poner en la grabadora alguna música, sobre todo instrumental). El monigote baila primero con un solo pie, después con los dos pies..., después con la cintura..., con los hombros..., los brazos... las manos..., y por último con la cabeza. Ya el monigote se cansó y se sienta en una silla muy grande y se queda dormido soñando con una mariposa, que un día lo hizo bailar con todo el cuerpo”.

El juego se desarrolla con todo el grupo.

**Autor:** Colectivo de autores

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

### **Juego #3:** “¿Qué me pongo?”

Se orienta a los niños que con la hoja de papel, van a crear un objeto para disfrazarse, para hacer un carnaval o una fiesta de circo. Cada niño recibirá una hoja de papel periódico, revista u otro tipo de papel. Se dará tiempo, suficiente, para que todos inventen sus objetos.

Seguidamente se analizan los objetos y donde se lo pusieron. Si existe la posibilidad de un espejo, se recomienda que se miren en el mismo. Después se canta una conga y a bailar.

El ganador será el niño que cree el objeto más original. (Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

Este juego fue tomado de los creados por el profesor Delneiro Ancheta.

### **Juego #4:** “Así soy yo”

La primera tarea del grupo consiste en confeccionar una cámara fotográfica, con los recursos que estén en el aula o sus casas, después salen al área exterior a fotografiarse unos a los otros, para ello se les aconseja pensar cómo les gustaría que le tiraran las fotos, buscarán sus poses. Finalmente se propone a los niños hacerse un retrato para que se lo regalen a la persona que ellos crean, el tema del dibujo se discute en colectivo y los niños seleccionan la técnica. Terminados los dibujos serán mostrados en el grupo.

**Autor:** Colectivo de autores

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.  
(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #5:** “Dibújame, amiguito”

Cada niño selecciona un compañero. Los roles son pintar figuras. Se les da la consigna de hacer un retrato a su amigo, pero antes, pensar, qué haría falta para pintar un cuadro de su compañero. Escuchadas las propuestas se debe puntualizar: “La mano o un dedo se convierten en un pincel, pasándolos por todo el cuerpo del compañero, no olvidando los detalles de la cara y las ropas, las que no tienen que ser las que tienen puestas, sino otras que quieran”. Para hacer más divertido el juego, se comienza con el juego de estatus y la pose que toma cada figura será la que pinte el pintor. Pasado un tiempo se invierten los roles.

**Autor:** Colectivo de autores

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.  
(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #6:** “Dibujar la sombra del amigo”

Ya los niños conocen el juego, por lo que se comienza directamente explicando en que consiste el presente juego. Se entrega una tiza a cada pareja, primero uno pinta la sombra de su compañero y al lado dibuja la otra. Se analizan las sombras dibujadas llamando la atención al volumen y el tamaño. Es importante que los niños observen en qué se parecen y diferencian las sombras, el color de las mismas, las proyectadas y las dibujadas en el lugar donde ellos estaban parados y donde ha quedado la sombra. Para concluir las sombras se les propone, adicionar atributos o distintivos.

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.  
(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Autora:** Ivón Mesa Alemán.

**Juego #7: “El retrato de un amigo”**

Primero los niños deben pensar en un amigo del grupo, para dramatizar sobre lo que más le gusta hacer en el aula. Realizada la dramatización, los niños tienen que adivinar de quién se trata. Finalizando el juego le hacen un retrato al amigo con la técnica que deseen.

**Autor:** Colectivo de autores

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #8: “La ciudad de los niños”**

Se les preguntará a los niños cómo se imaginan una ciudad donde vivan niños nada más; se deja que se expresen y seguidamente se les propone que cada uno piense en un amigo y lo modele con plastilina o papel, terminado el modelado se reúnen todas las figuras sobre una base, previamente preparada, para la creación de una maqueta sobre una ciudad de niños, concluyen la maqueta incluyendo otros atributos que la adornan, según las propuestas de los niños.

**Autor:** Colectivo de autores

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #9: “Mis frutas preferidas”**

Se les preguntará a los niños cuáles son sus frutas preferidas, se deja que se expresen y seguidamente se les propone que cada uno piense en esa fruta, que dramaticen cómo llega a ellos, y cómo la comen, finalmente se les propone que la dibujen.

Ganará quien haya realizado la mejor producción gráfica.

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Autora:** Ivón Mesa Alemán.

**Juego #10: “Un regalo para los padres”**

De acuerdo a las habilidades manuales desarrolladas en los niños, se les propone confeccionar un regalo para los padres u otros familiares.

Es importante, terminado el regalo, realizar las siguientes preguntas: ¿cómo ustedes piensan que se pondrán mamá y papá con el regalo? Y ¿qué harán con el regalo? Se escucharán las respuestas, no es necesario que hablen todos. Se les orienta pensar qué harán los padres cuando le entreguen el regalo ¿Cómo pondrían la cara? La conversación será de libre participación y se aceptan todos los comentarios. Para concluir se orienta jugar a las estatuas, cuando las claves suenen ellos se ponen como los padres y cuando las claves paren, todos deben quedar como estatuas.

**Autora:** Ivón Mesa Alemán.

El ganador será el niño que confeccione el regalo más original.  
(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #11:** “Mi disfraz preferido”.

Se realiza con la mitad del grupo, se habla con los padres para que aporten collares; ropa vieja, todo lo que pueda ser utilizado para convertirlo en disfraz. La mitad del grupo se disfraza y el otro subgrupo permanece fuera del aula. La maestra le pregunta a cada niño el nombre de su personaje, el otro grupo debe tratar de adivinar de qué están disfrazados los niños...

¿Por qué piensas que sea de...?

¿Hay otro niño que piensa que está disfrazado de...?

¿Qué es lo que más le gusta de su disfraz?

Se les propone dibujar el disfraz que más le gustó.

**Autora:** Dra. Alexis Arocha Carvajal.

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.  
(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #12:** “El animal que más me gusta”.

Se les orienta a los niños buscar en sus hogares una lámina del animal que más le guste, conversar con sus padres sobre el mismo y traerlo el día de la actividad.

En la actividad cada uno hablará de su animal sin presentar la lámina, el resto del grupo debe tratar de adivinar el nombre del animal.

Si lo adivina el niño entregará al adivinador la lámina, y deberá realizar un dibujo.

**Autora:** Dra. Alexis Arocha Carvajal.

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #13:** “La gallinita y su familia”.

A través de una excursión, se observa el aspecto externo de gallinas, pollitos, gallo, sus movimientos y su hábitat.

Al regreso se reúnen en pequeños grupos y para jugar, unos niños deben hacerles un disfraz de Gallo, Gallina y pollitos a sus compañeros; después se invierte y los disfrazados tendrán que hacer el disfraz.

Ganará el grupo de niños que primero termine.

Observarlos con la utilización de diferentes materiales (plumas, papel, tiras de tela, elementos de la naturaleza).

**Autora:** Ivón Mesa Alemán.

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #14:** “El sombrero maravilloso”.

Se formará un círculo con los integrantes del grupo. En el centro se colocará un sombrero que tendrá varias tarjetas con animales.

El niño selecciona una tarjeta, reconoce el animal, explica su aspecto externo y con movimientos corporales ejemplifica cómo caminan y su sonido onomatopéyico.

Finalmente deben dibujar el animal que más les haya gustado.

**Autora:** Ivón Mesa Alemán.

El ganador será el niño que cree la mejor imagen de las que se sugieren.

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**Juego #15: “Barquito de papel”.**

Se coloca en el área externa o salón un recipiente con agua y se propone a los niños jugar a confeccionar barquitos de papel.

Se les aclara que cada uno puede inventar un barco y que no tiene que ser como lo hacen sus padres

Los barcos se adornan, se construye entre todos un puente.

**Autora:** Dra. Alexis Arocha Carvajal.

El ganador será el niño que cree el barco más lindo.

(Siempre se dirá que todos los niños son ganadores, pero se destacó más...)

**¡IMPORTANTE!**

Los juegos de entretenimiento se utilizan como parte de la actividad programada, se aplica a las niñas y niños una vez presentado el objetivo de la actividad, en el momento previo a la ejecución, de esta forma los pequeños realizarán sus producciones como se sugiere en el contenido de los juegos seleccionados.

**Recomendaciones:**

- 1- Previo a la planificación de la actividad en el contenido de producción plástica la maestra debe dominar el contenido del juego a utilizar en la actividad programada.
- 2- En la planificación de la actividad en el contenido de producción plástica la maestra debe considerar los criterios que miden calidad.
- 3- Se precisa que en el desarrollo de la actividad la maestra se muestre alegre, atenta al desempeño de cada niña y niño, brindado niveles de ayuda a quien lo precise.

**Bibliografía:**

- Aroche, A. Estudio de un conjunto de actividades integradas de apreciación y producción plástica. Tesis de Doctorado. MINED. La Habana, 1995.
- Chacón R. La expresión plástica infantil. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1983.
- En Torno al Programa de Educación Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995.
- Educación Plástica: Sexto año: Programa. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1988.
- Ruiz Espín, Ligia y otros. Metodología de la Educación Plástica en la edad infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1991.
- Aroche Carvajal, Alexis. El juego en la edad preescolar. Curso Pre - Reunión, I Taller Internacional La Educación Inicial y Preescolar, Hoy. La Habana. 1996.
- Estudio de un conjunto de actividades integradas de apreciación y producción en el área de educación plástica en Cuba (Tesis Doctoral). La Habana, 1995.
- Importancia del enfoque lúdico del proceso educativo, CD de la Licenciatura en Educación Preescolar, La Habana, 2005.

### **2.3- Aplicación del folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.**

Se aplicó el folleto desde Diciembre 2009 a Diciembre 2010, por la propia autora de la investigación, en las actividades programadas de Educación Plástica, en el contenido: Producción.

En la planificación de las actividades, se consultó el folleto en busca del juego que propiciara trabajar el objetivo propuesto.

Se tuvieron en cuenta los criterios que miden calidad, lo cual permitió constatar que con la utilización de los procedimientos lúdicos propuestos en el folleto, se da cumplimiento a la mayoría de los indicadores.

En la aplicación, durante cada una de las actividades, las niñas y niños, así como la maestra mostraron alegría, satisfacción, el ambiente estaba exento de esquematismos y formalismos, las niñas y niños se mostraron más creativos, flexibles, más motivados, emplearon mayor variedad de técnicas a la hora de realizar sus producciones, también fueron más amplias las temáticas que abordaron, como generalidad manifestaron en varias ocasiones la satisfacción que sentían en estas actividades.

Durante todo el curso 2009/2010 en que se aplicó el folleto se fueron realizando observaciones a los pequeños, por lo cual, al final se determinó por la autora tabular los resultados de las 15 observaciones y se presentan a continuación los resultados cualitativos, cuantitativos (Ver anexo 6):

**2.4-Comprobación de la efectividad del folleto “Juego y Producción”, para contribuir al desarrollo de las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” en el contenido de producción con la utilización de procedimientos lúdicos.**

En el indicador 1: La totalidad de las niñas/os realizó imágenes visual y visual-verbal de personas con la utilización de los juegos, mostrando mucha alegría y satisfacción, pero en la producción gráfica 3 niños necesitaron niveles de ayuda.

En el indicador 2: Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de animales, durante la actividad programada de Educación Plástica, con una concepción lúdica, la totalidad de los niños realizó imágenes visuales y visual-verbal, reinando un ambiente de alegría, de diversión, pero al producir la imagen gráfica a 2 niños se les prestó ayuda.

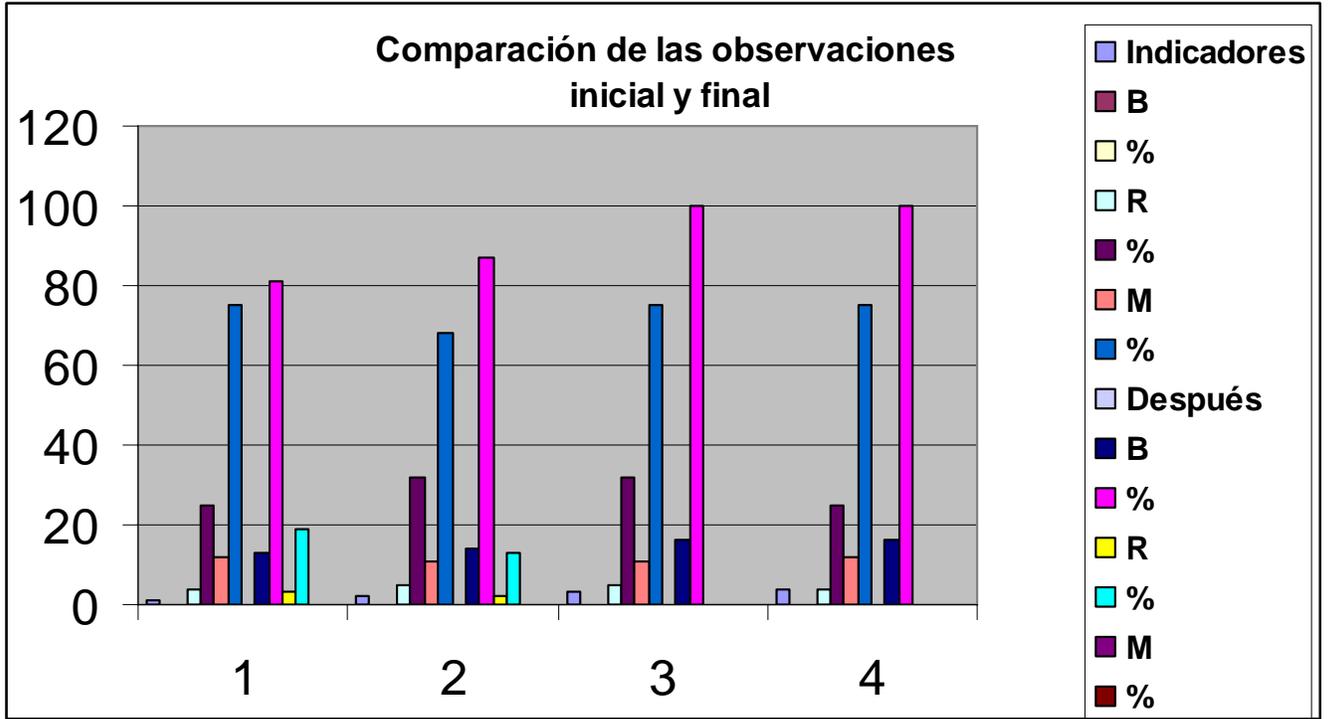
En el indicador 3: Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de naturaleza (plantas, frutas, mar, etc.), durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos, fue muy divertido ya que hubo niños que imitaron a los pregoneros, Ejemplo: ¡Arriba tu mango aquí!, ¡Compra la rica guayabita!, ¡Compra tú sabrosa piña mamita!, y posteriormente las acciones que realizaban hasta consumir las frutas, finalmente también todos hicieron la producción gráfica de la fruta preferida.

En el indicador 4: Los niños fueron muy creativos, realizaron producciones gráficas, visuales y visual/verbal de objetos del medio como tarjetas, barcos, flores, sombreros y otros.

Una vez concluido el análisis y comparación de los instrumentos y de las anotaciones en el registro de sistematización, se declara que la propuesta fue efectiva para contribuir a la concepción lúdica de la actividad de Educación Plástica y desarrollar el

contenido de producción de las niñas y niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado”.

Ver gráfico comparativo:



## CONCLUSIONES

➤ El estudio del marco de referentes y antecedentes teóricos y científicos realizados posibilitó:

-La determinación de los referentes teóricos y metodológicos que fundamentan el desarrollo del contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil con la utilización de procedimientos lúdicos.

-La conceptualización de producción plástica de las niñas y los niños del sexto año de vida a partir de la utilización de procedimientos lúdicos en la actividad de Educación Plástica en el contenido de producción, sus dimensiones, indicadores, acciones y escala valorativa para la evaluación de su desarrollo en los niños que integran la muestra.

➤ Se constató a través de la aplicación de instrumentos, que existen insuficiencias en el desarrollo del contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida expresados en:

- La mayoría de las niñas y niños en la producción de imágenes sobre personas, como generalidad lo que más representan es a los miembros de la familia más cercanas.

-En la producción de imágenes sobre animales, lo que más representan es el perro y el gato.

-En la producción de imágenes sobre la naturaleza (Frutas, plantas, el mar, paisajes, etcétera), lo que más representan los pequeños en su mayoría es: las flores.

- La mayoría de los niños y niñas en la producción de imágenes sobre objetos del medio lo que más representan son casitas y árboles.

-Los procedimientos lúdicos más utilizados son: La mascota y títeres.

-En los documentos analizados no se ofrecen suficientes orientaciones para la utilización de los procedimientos lúdicos en las actividades de producción plástica.

➤ El folleto “Juego y Producción”, para contribuir a desarrollar el contenido de producción en las niñas y los niños de sexto año de vida en el Círculo Infantil “Mario Domínguez Regalado” de Sagua la Grande con la utilización de procedimientos lúdicos se elaboró a partir de la determinación de necesidades que cuenta con la

estructura y contenidos que garantizan el alcance del propósito por el cual fue creado.

➤ Los resultados del procesamiento matemático porcentual de los instrumentos aplicados en su comparación inicial y final permiten manifestar que la aplicación del folleto “Juego y Producción” permitió elevar cualitativa y cuantitativamente el desarrollo del contenido de producción de las niñas y los niños de sexto año de vida, con la utilización de procedimientos lúdicos en las actividades realizadas con este fin.

## **RECOMENDACIONES**

- Divulgar los resultados obtenidos a través de las diferentes vías, con el objetivo de que los conozcan y los apliquen en contextos similares.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Aroche Carvajal, Alexis. El juego en la edad preescolar. Curso Pre - Reunión, I Taller Internacional La Educación Inicial y Preescolar, Hoy. La Habana. 1996.
- Estudio de un conjunto de actividades integradas de apreciación y producción en el área de educación plástica en Cuba (Tesis Doctoral). La Habana, 1995.
- Colectivo de autores. Aprender a jugar - aprender a vivir. (Carpeta de Campaña) Seminario de Educación para la Paz. Editorial Asociación Pro Derechos Humanos. Madrid, 1991.
- Programa educativo (cuarto ciclo), Editorial. Pueblo y Educación, La Habana, 1993.
- Esteva Boronat, Mercedes, El juego en la edad preescolar. Pueblo y Educación La Habana, 2001.
- Franco García, Olga, Lecturas para Educadores Preescolares I Pueblo y Educación, La Habana, 2004.
- Apuntes para un artículo, Material digitalizado, 2005.
- Importancia del enfoque lúdico del proceso educativo, CD de la Licenciatura en Educación Preescolar, La Habana, 2005.
- Franco García, O, Villalón García, G: El juego en el Currículo Preescolar, Periolibro segunda parte, Módulo III, Maestría en Ciencias de la Educación, Mención Educación Preescolar, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2007.
- López Hurtado, Josefina, Un nuevo concepto de Educación Infantil. Pueblo y Educación La Habana 2001.
- Martínez, LI, M. Calidad educacional. Actividad pedagógica profesional y creatividad. Editorial Academia, La Habana, 1998.

- Michelet, André, El juego del niño: avances y perspectivas, Québec OMEP, Ministerio de Educación, 2002.
- Mónaco de Fernández, Cristina El juego como método en el jardín de infantes en El juego centralizado en el Jardín de Infantes Ed. Braga SA 1987.
- Mujina, V. La actividad plástica del niño como forma de asimilación de la experiencia social. Editorial Pedagógica. Moscú, 1981.
- Siverio, G. Ana Ma, León, L. S, López, H. J, Burke, Ma T, Esteva, B.M, Carbonell, GG, et al. Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño preescolar cubano. Editorial Pueblo y educación, 1995.
- El proceso educativo para la infancia de cero a seis años su conducción en la práctica pedagógica en Material de la Maestría en Ciencias de la Educación, Módulo III, segunda parte Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de la Habana, Cuba, 2007.
- UNICEF. Juego y desarrollo infantil. Imprenta Colegio Técnico Don Bosco. Quito, Ecuador, 1988.
- Vigotsky, L.S. El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Revista Cuadernos de Pedagogía No. 85, 1982. España.
- Zhukovskaia, R.I. La Educación del niño en el juego. Editorial Científico Técnica. La Habana, 1975.

**Anexo 1:** Guía de Observación a los 16 niños que integran la muestra, antes y después de aplicar la propuesta

Objetivo: Constatar las necesidades que se manifiestan en las niñas y los niños de sexto año de vida en el contenido de producción plástica.

Tipo de observación: Directa

Observador: Investigador

Cantidad de observaciones: 20 en la etapa inicial y 12 en la etapa final.

**Aspectos a observar:**

- Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de las personas durante la actividad programada de Educación Plástica, con procedimientos lúdicos.
- Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de animales, durante la actividad programada de Educación Plástica, con procedimientos lúdicos.
- Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de naturaleza (plantas, frutas, mar, etc.), durante la actividad programada de Educación Plástica, con procedimientos lúdicos.
- Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de objetos del medio, durante la actividad programada de Educación Plástica, con procedimientos lúdicos.

***Escala valorativa:***

**B** (Bien): Si en su producción muestran riqueza de ideas, vivencias y sentimientos.

**R** (Regular): Si en su producción muestran alguna variedad de ideas y vivencias

**M** (Mal): Si en su producción muestran pobreza de ideas y vivencias.

**Anexo 2:** Resultados cuantitativos de la observación inicial a los 16 niños que integran la muestra.

**Tabla #1 Resultados cuantitativos de la observación inicial a los 16 niños**

<b>Indicadores</b>	<b>B</b>	<b>%</b>	<b>R</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>
<b>Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de las personas durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.</b>	0	0	4	25	12	75
<b>Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de animales, durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.</b>	0	0	5	32	11	68
<b>Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de naturaleza (plantas, frutas, mar, etc.), durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.</b>	0	0	5	32	11	68
<b>Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de objetos del medio, durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.</b>	0	0	4	25	12	75

**Anexo 3:** Guía de Entrevista a los niños, en la etapa inicial de la investigación.

Objetivo: Obtener información sobre el interés que manifiestan los pequeños de producir imágenes plásticas a partir del juego

**Cuestionario:**

1. ¿Te gustaría dibujar o modelar en plastilina a las personas que juegan contigo?
2. ¿Te gustaría dibujar, modelar en plastilina o con materiales de la naturaleza diferentes animales con los que pudieras jugar?
3. ¿Te gustaría dibujar, modelar en plastilina o con materiales de la naturaleza diferentes plantas, frutas y otras cosas de la naturaleza con los que pudieras jugar?
4. ¿Te gustaría dibujar, modelar en plastilina o con materiales de la naturaleza diferentes plantas, frutas y otras cosas de la naturaleza con los que pudieras jugar?

**Anexo 4:** Resultados cuantitativos de la Entrevista a los niños que integran la muestra.

**Tabla #2 Resultado cuantitativo de la Entrevista a niños**

INDICADORES	Escala Valorativa					
	1	2	3	4	5	Prom
Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de las personas durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.	0	0	0	2	14	4.4
Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de animales, durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.	0	0	0	0	16	5
Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de naturaleza (plantas, frutas, mar, etc.), durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.	0	0	0	2	14	4.4
Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de objetos del medio, durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.	0	0	0	2	14	4.4

**Anexo 5:** Análisis de documentos, al “Programa Director para la Educación Preescolar” y al Programa del Cuarto Ciclo de la Educación Preescolar.

Objetivo: Constatar el tratamiento ofrecido en estos documentos al contenido de Producción en el área de Educación Plástica y las orientaciones que se ofrecen para la utilización de procedimientos lúdicos.

**Aspectos a analizar:**

- Objetivos generales
- Objetivos específicos
- Logros del desarrollo
- Contenido específico
- Orientaciones metodológicas para el tratamiento al contenido

**Anexo 6:** Tabulación de las 15 observaciones realizadas a los niños que integran la muestra después de aplicar la propuesta.

**Tabla #3 Resultados cuantitativos de la observación final a los 16 niños.**

Indicadores	B	%	R	%	M	%
Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de las personas durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.	13	81	3	19	0	0
Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de animales, durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.	14	87	2	13	0	0
Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de naturaleza (plantas, frutas, mar, etc.), durante la actividad programada de Educación Plástica, utilizando procedimientos lúdicos.	16	100	0	0	0	0
Producción de imágenes plásticas (gráficas, visuales, visual/verbal) de objetos del medio, durante la actividad programada de Educación Plástica utilizando procedimientos lúdicos,.	16	100	0	0	0	0