

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN
I. JUSTIFICACIÓN
II. MARCO TEÓRICO

2.1. PRIMER CAPITULO: DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO

"El objetivo de este capítulo se enfoca en presentar principios tomados de psicólogos /investigadores/ pensadores, que se interesaron en analizar psicológicamente el desarrollo intelectual de los niños mostrándolo en diferentes dimensiones, esto nos ayuda a entender las tendencias del pensamiento del niño en forma pura, y sirve como base dentro de la posibilidad de enseñar cualquier contenido de una forma efectiva y por un procedimiento que se halle reforzado por estas teorías. Partimos de principios tomados de un material humano estructurado y fundamentado para aplicarlos en tendencias actuales que se rigen por principios mediatizados por tecnologías, imágenes, videojuegos, Internet.(entre otros) que se desarrollan por medio de interfaces ya que el mundo actual esta mayor globalizado".

2.1.1. Desarrollo intelectual del niño

2.1.1.1 Principios neo-piagetianos "desarrollo del aprendizaje en preescolares"

2.1.1.2. Características específicas de las edades

2.1.1.2.1 Niños de 3- 4 años

2.1.1.2.2 Niños de 5- 6 años

2.1.1.2.3 Niños de 6 años

2.1.1.2.4 Ontología

2.1.2. Desarrollo intelectual del niño 2

Artículo escrito por Karina Denisse Garibay Bravo Publicado con autorización de la Autora

2.1.2.1. Dimensiones del desarrollo

2.1.2.1.1. Dimensión Afectiva

2.1.2.1.2. Dimensión Social

2.1.2.1.3. Dimensión Intelectual

2.1.2.1.4. Dimensión física

2.2.SEGUNDO CAPITULO: PROCESOS COGNITIVOS

"En este capítulo pretendemos exponer los principales procesos cognitivos que estarían a la base de la estabilidad de la conducta y de su modificaciones (cambio) en niños de 4-6 años en su etapa preescolar. Para ello nos vamos a servir principalmente de las teorías cognitivas, realizando una detallada exposición sobre los primeros intentos de los niños en representar "cosas" a través de sus diferentes experimentaciones y exploraciones que contribuyen a su desarrollo evolutivo"

2.2.1. Procesos cognitivos

2.2.1.1. Cognición en niños de 4 – 6 años

2.2.1.2. Desarrollo del aprendizaje en niños de 4-6 años

"El potencial en la Infancia"

2.2.1.2.1.Desarrollo intelectual

2.2.1.2.2. Desarrollo emocional

2.2.1.2.3. Desarrollo creativo

2.2.1.3.En niños de cinco años....

2.3. TERCER CAPITULO: PSICO-MOTRICIDAD

"El mundo exterior influye positivamente en el desarrollo de los niños presentándoles opciones y oportunidades para que experimenten y aprendan; teniendo en cuenta los procesos por los que pasan los niños en cada edad específica se podrán entender sus esfuerzos y procedimientos, para influenciar en ellos de forma efectiva y poder desarrollar aun más sus capacidades, habilidades, hábitos y destrezas dentro de su aprendizaje.

Implementando en el proyecto procesos técnicos como la pintura, dibujo, cortes, estampados,(entre otros) unidos a esquemas cognitivos que se encontraran articulados en el sistema objetual "

2.3.1. Psico-motricidad en niños de 4 – 6 años

2.3.1.1.Desarrollo físico

2.3.1.1.1. Niños de 4 años en adelante

2.3.1.1.2. Niños de 5 años

2.3.1.2. Desarrollo del lenguaje

2.3.1.3. Comportamiento

2.4. CUARTO CAPITULO: MODELOS PEDAGÓGICOS

"Es muy importante que los niños experimenten el placer de inventar algo, de descubrir algo nuevo; es necesario que tomen conciencia de que todos podemos crear e innovar en cualquier ámbito y que al mismo tiempo pueda ser una actividad gratificante, siguiendo modelos y métodos educativos que permitan que el mismo niño desarrolle sus procesos con supervisión constante de un adulto. Dentro de los modelos institucionales los mas pertinentes al proyecto de diseño son: Emilia de Reggio, Método High Scope, Federico Froebel, y Juan Enrique Pestalozzi ya que conociéndolos y estudiándolos se encontró que son importantes y especializados en el desarrollo artístico, ya que incentivan y tienen gran impacto en la libertad del niño para que integre la acción, el juego y el trabajo"

- 2.4.1 Instituciones educativas
 - 2.4.1.1. Definiciones de conceptos
 - 2.4.1.2. Énfasis – escuelas & métodos
 - 2.4.1.3. Enfoque institucional
 - 2.4.1.3.1. Emilia de reggio
- 2.4.2. Objetivo de los profesores en la educación
- 2.4.3. Enseñanza creativa
- 2.4.4. Aplicación de aula "Relación con el arte y dibujo"
- 2.4.5. Cuadro de métodos dentro de diferentes instituciones
- 2.4.6. Cuadro De métodos beneficiosos para el sistema objetual

2.5. QUINTO CAPITULO: INSTRUIR JUGANDO

"La idea de aplicar el juego en una institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y se sabe que en el renacimiento también se le daba importancia. El juego como forma de actividad humana posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes fundamentalmente dentro de una institución. Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los niños, cualquier iniciativa u orientación que se les quiera dar."

- 2.5.1. Juego & aprendizaje
 - 2.5.1.1. La importancia del juego
 - 2.5.1.2. El juego como aprendizaje y enseñanza
 - 2.5.1.2.1. La motivación dentro del juego
 - 2.5.1.3. Didáctica lúdica: jugando también se aprende
 - 2.5.1.3.1. Caracterización de los juegos didácticos
 - 2.5.1.4. El juego didáctico
 - 2.5.1.4.1. Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las Instituciones educativas
 - 2.5.1.4.2. Características de los juegos didácticos
 - 2.5.1.4.3. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los Juegos didácticos
 - 2.5.1.4.4. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

2.6. SEXTO CAPITULO: CREATIVIDAD

"Howard Garner plantea: Un individuo creativo es aquel que plantea cuestiones, problemas o productos que al principio son nuevos y que luego son aceptados como adecuados en un contexto cultural.

Todo ser humano niño-adulto-anciano nace con la necesidad de expresarse y manifestar algo; la imaginación se convierte en una función básica de la mente donde hace y comunica relaciones por medio de los sentidos, estos conceptos se pueden "cultivar" desde edades tempranas para desarrollar sus capacidades cognitivas, teniendo en cuenta elementos facilitadores que proporcionan interés y motivación."

2.6.1. La expresión y la creatividad

2.6.1.1. El trabajo en el área de expresión y creatividad

2.6.1.2. Desarrollo de la creatividad

2.6.1.3. Elementos facilitadores de la creatividad

2.7.SÉPTIMO CAPITULO: ARTE EN LOS NIÑOS

"Desarrollar habilidades teniendo en cuenta técnicas del dibujo, se convierte en pre-requisito para que el niño pueda avanzar hacia nuevos retos. Esta actividad motora, direccionada y coordinada, en la cual el niño empieza a formar su personalidad a través del juego el dibujo y el garabato, sirve para que adopte diversos conceptos como el "movimiento". Al dominar este tema el niño madura en lo psicomotor-intelectual y afectivo, tomándolo como medio de comunicación y expresión"

2.7.1.Arte en niños de 4 – 6 años

2.7.1.1. Desarrollo temprano del aprendizaje con relación al dibujo

2.7.1.2. Desarrollo del garabateo

2.7.1.2.1. Garabateo descontrolado

2.7.1.2.2. Garabateo controlado

2.7.1.2.3. Garabateo con nombre

2.7.1.3. Dibujos pre-esquemáticos

2.7.1.3.1. Primera fase: inicial

2.7.1.3.2. Segunda fase: media

2.7.1.3.3. Tercera fase: plenitud

2.7.1.4. Etapa pre-esquemática

2.7.1.4.1. Funciones del dibujo

2.7.1.4.2. El dibujo y los garabateos de los niños para el adulto

2.7.1.5.Representación del espacio del niño

2.7.1.6.Proporción del dibujo infantil

2.7.1.7.Visión racionalizada

2.7.1.8. Como decodificar el dibujo espontáneo

2.7.1.8.1. Posición de la hoja

2.7.1.8.2. La secuencia de los elementos dibujados

2.7.1.8.3. Colocación del dibujo en el espacio

- 2.7.1.8.4. Grande y pequeño
- 2.7.1.8.5. La presión
- 2.7.1.9. El significado del color

2.8. OCTAVO CAPITULO: EDUCACIÓN ARTÍSTICA DEL NIÑO

"Los niños para representar utilizan guías adoptadas por medio de sus experiencias, empiezan a interpretar la realidad para ser plasmada de una forma coordinada y estructurada. Teniendo experiencias sensibles por medio de sus sentidos, adquiriendo técnicas y herramientas como medio de exploración; se relacionan directamente con la influencia del color ayudándoles a crear sus propias relaciones, representando su estado emocional y convirtiéndose en una actividad dentro de un juego divertido"

- 2.8.1. La pintura
- 2.8.2. El dibujo y la pintura
- 2.8.3. Apreciación artística
- 2.8.4. Educación para la apreciación artística
- 2.8.5. Dáctilo-pintura
- 2.8.6. Serigrafía sobre papel
 - 2.8.6.1. Objetivos
 - 2.8.6.2. Metodologías
 - 2.8.6.3. Requerimientos
- 2.8.7. Papel Mache
- 2.8.8. Modelado
- 2.8.9. Escultura
 - 2.8.9.1. Barro
 - 2.8.9.2. Procedimientos
- 2.8.10. Grabado
 - 2.8.10.1. Historia de las técnicas de grabado
 - 2.8.10.2. Procedimientos del grabado
 - 2.8.10.2.1. Grabado en relieve
 - 2.8.10.2.2. Grabado en fibra
 - 2.8.10.3. Objetivos
 - 2.8.10.4. Metodologías
 - 2.8.10.5. Requerimientos
- III. PROBLEMÁTICA DE DISEÑO
- I.V. OBJETIVOS
- V. MARCO CONCEPTUAL
- VI. EVOLUCIÓN FORMAL DEL MODELO
- VII. PLANTEAMIENTO DE DISEÑO: PRODUCTO FINAL
- BIBLIOGRAFÍAS