

Impacto del reciclaje en los ambientes educativos:

Caso de Estudio: Ambientación del patio del Colegio CEGES, UAPA

Amarilys Germán de Tejeda

Gestora del CEGES, UAPA, amarilysgerman@f.uapa.edu.do

Recibido: 18/1/2017; **Aprobado:** 30/3/2017.

Resumen

El proyecto surgió como una iniciativa ecológica, el cual atendió la necesidad de embellecer y enriquecer el área de expresión corporal y juegos del colegio de Estudios Generales y Servicios (CEGES). Tuvo como objetivo general identificar el impacto del uso del reciclaje en el patio del colegio a través del arte, para disminuir las disputas entre niños al socializar en el área de juego por falta de materiales y ambientación. Para lograrlo, se tomó en cuenta un diseño descriptivo, el método de investigación acción y las técnicas de entrevista y observación y rúbricas. Las unidades de análisis que se abordaron fueron: aprendizaje colaborativo, método de proyecto, técnicas gráficas plástica, reciclaje, estrategias de edu-

Abstract

The project came as a green initiative which required to meet the aesthetic needs to acclimate the body language and preschool area games of the General Studies and Services school. (CEGES). The main objective of this project was to identify the impact of recycling in the school yard through art to reduce disputes between boys for spaces, and the lack of materials and settings. To achieve this, a descriptive design, the application of the research-action method and interview and observation techniques and the rubrics were taken into account. The units of analysis that were addressed were: meaningful and collaborative learning, project method, graphic arts techniques, recycling, ar-

cación artística, juego, psicomotricidad, recursos del medio, creatividad, buenas prácticas en un enfoque por competencias y pilar educativo de aprender a hacer. Con los materiales reciclados creados por etapas, acompañándolos de la aplicación de actividades de Educación Artística se logró en los 7 niños, mayor socialización, motivación, integración y disfrute del área de juegos. Se considera que las artes plásticas y el reciclaje son herramientas pedagógicas imprescindibles para ejecutar de manera creativa .proyectos que motiven al cuidado del ambiente, ya que se alcanzaron los resultados en un 100%.

Palabras claves: Educación artística, proyecto, reciclaje, buenas prácticas, aprender haciendo.

tistic education strategies, playground, psychomotricity, learning resources, creativity, good practices in a competency-based approach and the educational pillar learning to do. With the recycled materials created by stages, accompanied by the implementation of activities of Artistic Education was achieved in 7 children, with greater socialization, motivation, integration and enjoyment of the play area. Plastic arts and recycling are considered essential to pedagogical tools to creatively execute projects that motivate the care of the environment, since the results were 100% achieved.

Keywords: Art education, design, recycling, good practices and learning by doing.

INTRODUCCIÓN

El estudio que se presenta, se desarrolla bajo un diseño descriptivo enfoque cualitativo y un modelo constructivista, la aplicación del método de investigación-acción y las técnicas de entrevista y observación. El mismo permitirá que a través del uso de la estrategia de proyecto, técnica del reciclaje y del principio de aprender a hacer, las participantes de la asignatura “EDU -336 Educación Artística,” de la carrera del Nivel Inicial de la UAPA, pongan al servicio del preescolar del CEGES, las competencias artísticas y creadoras que ya poseen, articuladas

con las que se desarrollarán durante la planificación, elaboración y ejecución del proyecto.

Se persigue a manera general desde la perspectiva tridimensional (participantes, facilitador y niños beneficiados) fortalecer el proceso de formación teórico-práctico, mediante la participación activa, para propiciar un escenario de recreación necesario para el sano desempeño de las necesidades estéticas y psicomotoras infantiles, donde los niños puedan desarrollar su capacidad creativa y el sentido del compañerismo y respeto, y así despertar en ellos el gusto e

interés por el reciclaje y el cuidado a los recursos naturales y el medio ambiente.

La presente experiencia se ha propuesto de manera específica identificar el impacto del reciclaje en el patio del preescolar CEGES, para de manera específica responder a las necesidades estéticas, de ambientación y decoración que existe en el mismo a través de la inclusión de materiales con recursos del medio acompañándolos de la aplicación de estrategias y actividades que contribuyan al desarrollo de habilidades de expresión gráfico plástica, para favorecer las capacidades sensorio-motora, cognitivas, perceptivas a la luz de lo establecido por el MINERD.

Para hacer posible tales pretensiones se desarrollarán en un orden secuencial diferentes fases: la primera abarcará el “Inicio - Planificación - Diagnóstico”, la segunda se relacionará al “Desarrollo - Seguimiento - Construcción” y la tercera con el “Cierre - Evaluación”, todas ideadas para lograr un objetivo común: “ambientar, decorar, integrar y hacer sonreír más a los infantes a través de las artes manuales.

DESARROLLO

Metodología

Esta investigación es de tipo campo, descriptivo y documental, con orientación cuantitativa. Es de carácter transversal, ya que se recolectaron los datos en un

único momento el bimestre 2 -2014-2 del 15 de julio al 26 de agosto, en horario de los sábados de 10:00 am a 12:00 am, en el período del 5 de julio al 30 de agosto, del año: 2014, en el patio del Preescolar CEGES de la UAPA.

Los sujetos informantes de esta investigación son la facilitadora y los participantes, correspondientes a la asignatura EDU 336- Educación Artística y Animación Sociocultural.

La población de esta investigación la constituyeron 15 participantes, 1 facilitadora, 20 alumnos de los cuales solo 7 pudieron ser integrados para reciclar, los demás fueron invitado al acto de inauguración y evaluaron el proyecto, 2 vicerrectoras, 2 directores, 1 coordinadora, 3 profesoras y 3 madres. No se tomó muestra, ya que la población era muy pequeña por lo tanto se tomó el 100% de la misma para dar resultados más acabado de la población. Para el análisis de los actores mencionados estadísticamente se representarán en un diagrama de pastel y uno de barra.

Esta experiencia se realizó para articular los aprendizajes teóricos con la práctica y se desarrolló bajo la aplicación de la Metodología de investigación, el método de proyectos, la técnica de observación y la entrevista, además del uso como instrumento de 3 rúbricas de evaluaciones para cada fase y materiales reciclados del medio.

Las unidades de análisis de esta investigación procederán desde la perspectiva tridimensional: Participantes, alumnos y padres: unas fuentes primarias conformadas por la directora, coordinadora y maestras del centro, y otras fuentes secundarias conformadas por los documentos relacionados con la temática de estudio. Entre ellos podemos mencionar: el aprendizaje significativo y colaborativo, método de proyecto, técnicas gráficas plástica, reciclaje, estrategias de la educación artística, juego, psicomotricidad fina y gruesa, recursos del medio, creatividad, buenas prácticas en un enfoque por competencias y el pilar educativo de aprender a hacer. Para un mayor entendimiento desglosaremos a continuación los aspectos didácticos vinculados a la buena práctica realizada:

- El Arte como oportunidad de aprendizaje colaborativo y cooperativo.

¿Por qué desarrollar a través del arte, esta innovadora práctica desde la asignatura “EDU -336 Educación Artística”?

Porque el arte, según lo establece la Secretaría de Estado Educación (2004): Es una forma efectiva de aprender. Es un instrumento pedagógico eficiente al servicio de quienes, a través de este, persiguen mejores equilibrios en la sociedad. Además es un modo de enriquecimiento de la sensibilidad humana, se toma de este su orientación productiva, de la que se derivarán valores estéticos diversos surgidos del suje-

to, de sus productos, y de la interacción con el entorno. (P. 6-3).

Por lo antes mencionado, se puede afirmar que las artes, constituyen un pilar para el área educativa, ya que permite que se efectúen y desarrollen buenas prácticas. Es más, se considera como el motor que impulsa la capacidad creadora, que permite potencializar habilidades, destrezas y valores que sin lugar a dudas renuevan la praxis inspiradora del ser; pero con el hacer, haciendo uso del ingenio, actitud y el conocimiento práctico, no solo teórico, por lo que se debe aprovechar dicha herramienta para relacionarla con la educación y así dinamizar y mejorar lo planificado.

Para identificar las buenas prácticas, se debe considerar si éstas integran el arte y el reciclaje. Con el proyecto realizado quedó de manifiesto que para ser buenas educadoras en las artes plásticas, no se necesita contar con mucho dinero, ya que para elaborar materiales se puede recolectar recursos reciclados.

Se entiende pues, que en el Nivel Inicial, para garantizar mayor integración y participación en el proceso de enseñanza aprendizaje (PDEA), es importante propiciar la incorporación de materiales didácticos elaborados, haciendo uso de los diversos recursos del medio ya que esto posibilita a los niños valorar el cuidado del planeta.

- El método de proyecto: una propuesta revolucionaria para las artes.

Los proyectos son una interesante propuesta para diseñar situaciones de aprendizaje. Se elaboran con el objetivo de hacer que las experiencias y vivencias sean más significativas y participativas y el (PDEA) se desarrolle desde la innovación y la creatividad.

El mismo ha sido y será una alternativa propicia para aquellos educadores amantes de las buenas prácticas, que buscan resultados de calidad y de articulación de los aprendizajes. Este modelo de trabajo es una estrategia que todo centro educativo puede asumir como parte de los nuevos cambios que está presentando la educación dominicana, al implementar la metodología basada en competencias.

Bixio (1996. P.4) asegura que “Es importante destacar que los proyectos dan a su vez, la posibilidad de implementar metodologías y estrategias didáctico-metodológicas novedosas que luego, y con los ajustes pertinentes, pueden pasar a formar parte del trabajo habitual del aula”.

Por lo antes expuesto, resulta imprescindible que en los ambientes educativos se identifiquen las necesidades que dificultan las buenas prácticas y se planifiquen proyectos para la solución de los problemas concretos que se vayan presentando, lo que favorecerá a todos los actores involucrados. Es preciso que en la planificación del docente estén presentes los mismos con sus respectivos talleres, ya

que estos han venido a transformar las prácticas educativas áulicas, dinamizando las actividades de manera que quien practique pueda reflexionar sobre las diversas formas de participar, aprender y hacer.

- Las técnicas gráficas como medio para la enseñanza de la Educación Artística Plástica

Werba, Hoffnung y Singer (2004) consideran que:

La expresión plástica como todo lenguaje, supone un proceso creador. Para llegar a representar, comunicar creativamente a través de la imagen las percepciones y las vivencias, es necesario conseguir un equilibrio entre lo que se vive y lo que se expresa, entre acción y lenguaje. (P. 3)

De ahí la importancia de la inclusión de actividades que generen praxis vivenciales, que involucren el ser como el hacer, el vivir con el convivir, el crear para disfrutar. Este es uno de los aspectos que hace que las técnicas gráfico - plásticas sean tan llamativas y deseadas. Pueden ser organizadas para producir en los niños ideas que favorezcan la discusión acerca de las manifestaciones artísticas y culturales.

Algunas de las aplicadas en esta práctica fueron el rasgado de fundas plásticas, el dibujo de pares en paredes, el recortado de figuras para formar flores y animales. Se hizo uso de la pintura dactilar, pe-

gado con arenilla, collage, plegados, la papiroflexia, el origami, arrugado y el estampado, entre otros. Cada una se realizó con su propósito, pasos y materiales específicos y niveles de complejidad, variando en su uso de acuerdo a la edad, a la cantidad de niños.

- La técnica del reciclaje: un medio para el Aprendizaje Significativo.

Amoretti, Limpus y Heisse (2008. P. 21) sostienen que “El reciclaje es el proceso o la actividad que transforma un material viejo o una materia prima o en productos nuevos”.

Esta forma de expresión cobra vida cuando se realiza con conciencia, para beneficiar a otros y surge fruto de un hábito preestablecido en nuestro ser, donde se muestren actitudes para reusar algún desecho sólido, que en algún momento se pensaba que ya no era de provecho. El fin es recuperarlo, recolectarlo, reintegrarlo y aprovecharlo para crear nuevos productos, con lo que podemos lograr varios resultados artísticos.

Aunque existen diversos tipos de reciclajes, en esta práctica se hizo uso del tipo “industrial del plástico”, ya que con su aplicación se disminuye la contaminación, se pueden producir nuevos productos y los mismos son cómodos al trabajarlo y de fácil obtención. Esto trae consigo que el aprendizaje sea significativo por los innumerables beneficios que

se consiguen en las percepción de las cosas. Es preferible entonces que al idear las actividades que requieren ejercitar las artes, se valore este proceso, como un medio para evitar las malas prácticas, la falta de originalidad, de integración y significatividad en lo que se hace y se aprende .

- Estrategias que dinamizan la enseñanza de la Educación Artística

En la actualidad, el juego, el teatro, la música, el collage, entre otras, no deben ser realizados en forma aislada, sino que deben ser integradas a todas las actividades previstas en la planificación didáctica, como un recurso metodológico para estimular las capacidades de lenguaje expresivo y artístico. Por ejemplo el uso del rincón del arte en la escuela, según lo expresa Almeida, (2001):

Se debe tener en cuenta una gran variedad de elementos que posibilitarán el desarrollo de la Expresión Gráfico-Plástica y creadora. Se pretende que ponga el niño y la niña en contacto con diferentes tipos de materiales que facilitarán su exploración y experimentación (P.28).

Debido a esa importancia creciente del mundo del arte, es preciso capacitar al futuro docente en el uso y manejo de este rincón y de las buenas prácticas artísticas para que el niño, lo antes posible, sea instruido e involucrado en la comprensión y disfrute de su entorno visual, desarrollando en él las capacidades y valores

propios de las artes visuales, como parte integral de su formación.

La Educación Plástica como parte de la Educación Artística, contribuye a que los alumnos reconstruyan los contenidos de su experiencia, de su pensamiento, de su fantasía. Se hace mención de lo gráfico plástico porque en la práctica realizada dentro de todas las áreas del saber, se debe hacer uso de las artes: danza, teatro, canto. Este proyecto solo se enfocó en el dibujo y las manualidades, posibilitando en los niños un desarrollo personal por medio de la expresión y comunicación de los pensamientos, experiencias y sentimientos.

- El juego como impulso al desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa

El juego es la estrategia clave para llevar a cabo el PDEA en el Nivel Inicial. Favorece en gran medida el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa en todos sus aspectos. Estas dos habilidades son imprescindibles en el momento de participar en actividades artísticas.

Trigo (2005. P. 50) afirma que “En el juego como actividad y lo lúdico como actitud es donde mejor se puede apreciar la realización de la creatividad, en el juego de la más pura informalidad educativa, surge el acto creador”.

Con relación a lo expuesto por esta autora, se considera que el uso del juego genera creatividad, es decir, que una buena

implementación del juego puede hasta fomentar actitudes positivas con relación a los valores morales y culturales, superando el mal que enfrentan algunos alumnos de falta de autoestima, impidiéndoles socializarse con los demás.

- Las actividades de Educación Artística generan competencias para la vida

Para lograr un impacto en el quehacer docente en el área del arte, es necesario reflexionar sobre aspectos que convergen en las actividades a efectuar, ya que estas definen el tipo de estrategia que se va a usar y generan competencias para la vida en base a los contenidos, el enfoque, el espacio, el tiempo, los recursos, y las estrategias aplicadas. Es importante cuestionarnos si estos están presentes en lo planificado y si las estrategias son participativas, innovadoras, activas o no. En este sentido, la UNESCO (2006) considera que:

Estas actividades transmiten el patrimonio artístico y cultural a los jóvenes, y contribuyen al desarrollo de su personalidad, en un nivel emocional y cognitivo. En particular, las actividades artísticas fortalecen la adquisición de competencias como creatividad, imaginación, expresión oral, habilidad manual, concentración, memoria e interés por los demás (P. 2).

Para que las actividades y las técnicas aplicadas se diseñen con el propósito de desarrollar competencias en los niños,

las orientaciones en cuanto a las acciones en cada sección, deben de estar acorde a la edad y el grado y ser claras, precisas, concretas, comprensibles y coherentes con los programas. Así habrá una mayor adquisición de los elementos de competitividad (resultados de aprendizaje).

- Los recursos del medio como materiales didácticos

El aprendizaje efectivo se adquiere cuando los objetivos propuestos se logran en su totalidad. A veces este proceso no se efectúa con responsabilidad ni calidad por la falta de recursos para la aplicación de las actividades planificadas. Se nos olvida que contamos con los recursos del medio, los cuales según lo establece la SEE (2009): cuando hace referencia a que:

Los materiales inciden en el proceso de aprendizaje cuando son utilizados con frecuencia; por esa razón, los niños deben verlos, manejarlos y usarlos con la orientación adecuada del educador, pues a través de esta constante exploración y contacto con el entorno, viven experiencias de gran valor en su medio circundante, que les proporcionan no sólo nuevas informaciones, sino valores, actitudes y diferentes posibilidades de hacer. (P. 13).

Se puede colegir, que en el Nivel Inicial, para garantizar mayor integración y participación en la enseñanza, es importante propiciar la incorporación de materiales didácticos elaborados tanto por la profesora, como por los estudiantes con recur-

sos diversos del medio que posibiliten valorar el cuidado del planeta. Del uso que se les de a los mismos en las diferentes áreas del saber depende su eficacia.

- La creatividad como un generador de espacios educativos significativos

La creatividad es la capacidad de ingenio, innovación, originalidad para idear o elaborar un producto. El facilitador asume el compromiso de propiciar aprendizajes creativos cuando pone al alumno en una posición real, donde aprende a visualizarse creando algo nuevo, novedoso, con autonomía, propiciando estos aprendizajes vivenciales, experienciales y significativos, que sin lugar a dudas marcarán toda su vida. Para Villano (2004. P. 1) “La educación artística, debe ser ante nada, la educación de la espontaneidad estética y de la capacidad de creación que el niño manifieste”.

Por tanto el verdadero resultado del uso y aplicación de las estrategias artísticas en espacios educativos, comienza con el carisma y el activismo del profesor quien desde su ambiente áulico conoce al alumno, le propone, orienta y modela la enseñanza, más que teorizársela. No se mide por la cantidad de los resultados en la puntuación final de una obra artística, más bien por la calidad del producto, la enriquecida ambientación del espacio y la integración de los actores. De esta manera se obtendrán mejores resultados del quehacer práctico del docente y se contribuirá a que cada día los alumnos

en las escuelas sean más creativos. Es recomendable tener claro que se logra haciendo, aprendiendo, innovando, practicando y dialogando sobre el reaprender, las debilidades y las mejoras.

- Las buenas prácticas en un Enfoque por Competencias

Se entiende por competencia la articulación de una serie de conocimientos reflejados en habilidades, actitudes y valores que originan el desempeño activo, participativo y dinámico en las tareas asignadas y que prepara con efectividad de manera integral al individuo para saber qué hacer, cómo, con qué, cuándo y por qué hacerlo en el tiempo y espacio requerido. Para la UAPA, (2009):

El enfoque por competencias conlleva a que el diseño, desarrollo y evaluación curricular se oriente a la capacidad de movilizar un conjunto de recursos (saber, saber hacer y saber ser), para resolver una situación-problema. (P. 73).

En este sentido, para que las prácticas se diseñen con el propósito de desarrollar competencias, las orientaciones en cuanto a las acciones en cada etapa o sección, deben de ser claras, precisas, concretas, comprensibles y coherentes con los programas. Así habrá una mayor adquisición de los elementos de competitividad para que el alumno reflexione acerca de si se sabe para saber hacer y si se sabe hacer para ser, para dar lo mejor y aprender a disfrutar y compartir con otros los hallazgos y las producciones realizada.

- Aprender a hacer. Una competencia básica de la expresión gráfico plástica

Aprender a hacer, es uno de los pilares de la educación propuestos por Delors (1996. P. 36), el cual considera que es necesario “Aprender a hacer a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacita al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo”.

Las habilidades de aprender y hacer están intrínsecamente relacionadas al logro de competencias profesionales y personales y una va de mano de la otra. Ahora bien, para que estas dos acciones se articulen efectivamente y se desarrollen de manera favorable como se espera, se deben trabajar ambas insertando a los alumnos en prácticas pedagógicas que desarrollen su ingenio, imaginación, curiosidad y creatividad. Es ahí donde el arte juega su papel fundamental: es mucho más divertido hacer cuando en lo que se hace prevalece el gozo, la alegría, la disposición, la autoestima y el deseo.

La competencia de aprender hacer, implica desarrollar aspectos tanto cognitivos como emocionales. Este principio propicia que quien practique lo haga poniendo de manifiesto sus capacidades, para conocer qué hace, cómo lo hace, y para qué lo hace, regulando de esta manera sus propios procesos de aprendizaje, haciéndolo con amor, pasión, empeño, autonomía, velando en todo el proceso por la estética y la delicadeza en lo que hace,

sabiendo que sus producciones serán de provecho para si mismo y también para otros.

UAPA de una práctica docente que se realizó en diferentes fases y etapas, las mismas evidenciadas en las siguientes tablas:

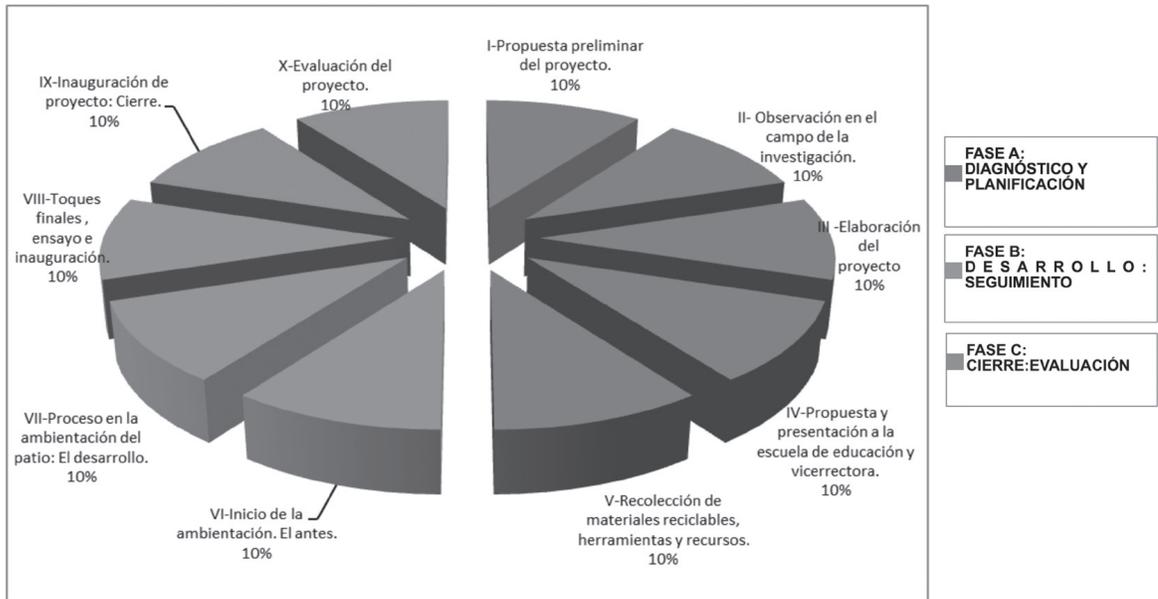
RESULTADOS

Los resultados están reflejados en la sistematización de una experiencia en la

Tabla: 1 Nivel de logro de las actividades realizadas en el proyecto de reciclaje

FASES	ETAPAS	RESULTADOS		
		Nivel I No Logrado 0%	Nivel II Por lograr 5%	Nivel III Logrado 10 %
FASE A: DIAGNÓSTICO Y PLANIFICACIÓN		-	-	10 %
	I-Propuesta preliminar del proyecto.	-	-	10 %
	II- Observación en el campo de la investigación.	-	-	10 %
	III -Elaboración del proyecto	-	-	10 %
	IV-Propuesta y presentación a la escuela de educación y vicerrectora.	-	-	10 %
	V-Recolección de materiales reciclables, herramientas y recursos.	-	-	10 %
FASE B: DESARROLLO: SEGUIMIENTO	VI-Inicio de la ambientación. El antes.	-	-	10 %
	VII-Proceso en la ambientación del patio: El desarrollo.	-	-	10 %
	VIII-Toques finales de la ambientación del patio, ensayo e inauguración.	-	-	10 %
FASE C: CIERRE: EVALUACIÓN	IX-Inauguración de proyecto: Cierre.	-	-	10 %
	X-Evaluación del proyecto.	-	-	10 %

Gráfica #1 Nivel de logro de las actividades realizadas en el proyecto de reciclaje

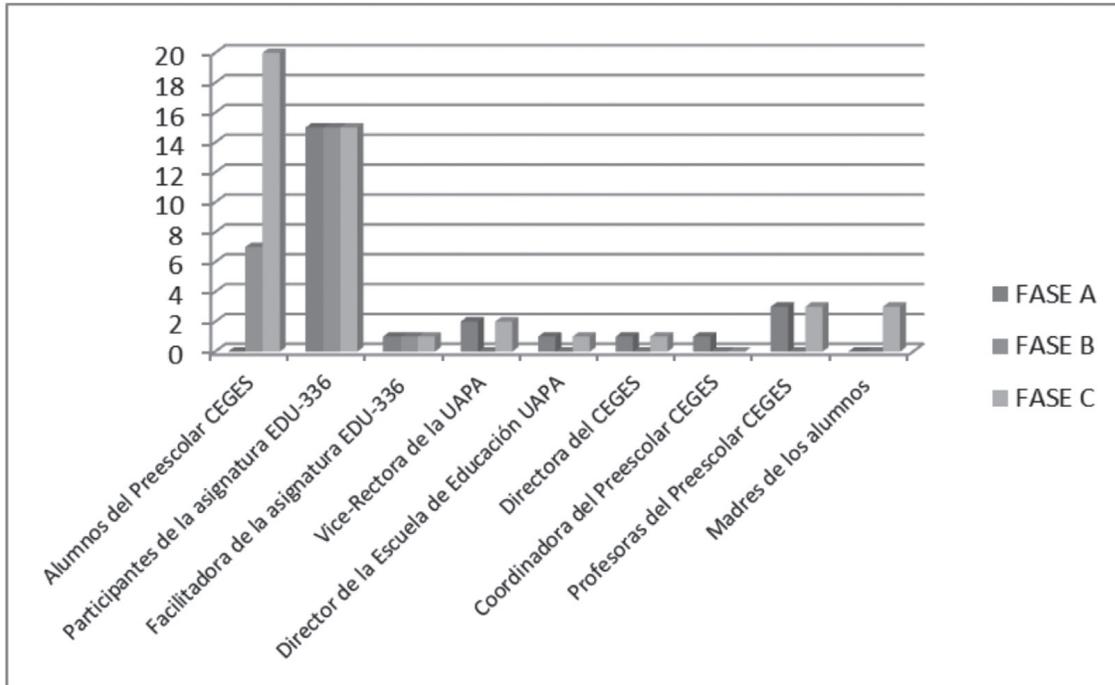


Gráfica 1: Datos seleccionados de la tabla 1

Tabla: 2 Cantidad de actores integrados en el proyecto de reciclaje.

ACTORES	FASE A		FASE B		FASE C	
	F	%	F	%	F	%
Alumnos del Preescolar CEGES	0	0	7	1.61	20	9.2
Participantes de la asignatura EDU-336	15	3.6	15	3.45	15	6.9
Facilitadora de la asignatura EDU-336	1	0.24	1	0.23	1	0.46
Vice-Rectora de la UAPA	2	0.48	0	0	2	0.92
Director de la Escuela de Educación UAPA	1	0.24	0	0	1	0.46
Directora del CEGES	1	0.24	0	0	1	0.46
Coordinadora del Preescolar CEGES	1	0.24	0	0	0	0
Profesoras del Preescolar CEGES	3	0.72	0	0	3	1.38
Madres de los alumnos	0	0	0	0	3	1.38
Total	24	29.28	23	5.29	46	21.16

Tabla # 2: Cantidad de actores integrados en el proyecto de reciclaje.



Gráfica 2: Datos seleccionados de la sistematización de la práctica docente de la asignatura EDU 336- Educación Artística

Descripción de las etapas

Fase A: Diagnóstico y planificación

Etapa 1: Propuesta preliminar del proyecto y descubrimiento de los saberes previos del grupo.

Acciones: se identificó el propósito de realizar el proyecto. Se visitó el preescolar CEGES y se observó en el mismo que el área de expresión corporal y juegos, desfavorecía la motricidad gruesa y fina, ya que carecía de juegos, le faltaban detalles infantiles, alusivos a la recreación para los infantes. Resultado: La observa-

ción despertó el interés para iniciar un proceso que diera como resultado un lugar que invitara a la recreación y el entretenimiento, y a la vez que proporcionara recursos que enriquezcan la práctica pedagógica, puesto que la intención del espacio no solo es de carácter recreativo sino también didáctico.

Etapa 2: Observación en el campo de la investigación.

Acciones: Se observó una clase de pre primario y también el patio, se dialogó con los alumnos y se pudo identificar de manera concreta la situación a intervenir:

la necesidad de incluir juegos. Se procedió a presentar el programa de trabajo. Para ello utilizamos la técnica expositiva. En lo inmediato se presentó el plan de acción para iniciar a desarrollar el contenido del programa presentado en un cronograma que daría como resultado un espacio que invita al sano desarrollo infantil. Resultado: Se integraron los elementos naturales para destacar las áreas necesitadas, aquellas que no tenían visibilidad o que estaban ausentes, es el caso del arenero, el jardín, las flores, piedras y señalizaciones que indiquen el límite de las zonas de juego.

Etapa 3: Elaboración del proyecto definitivo entre la facilitadora y participantes.

Acciones: Se comenzó a planificar el proyecto definitivo que se llevaría a cabo. La metodología que se utilizó fue el trabajo en equipo. Se dividió a los participantes en 3 grupos pequeños, a cada uno se le asignó desarrollar una propuesta diferente.

Resultados: Se confirmó la condición real del patio y creó una situación problemática con sus posibles causas y consecuencias. Se revisaron los conocimientos previos. Se determinaron los contenidos que se trabajarían con el proyecto. Se previeron las posibles actividades a desarrollar y los recursos que se iban a necesitar. Se redactó el proyecto pedagógico de aula para concretar el problema; se propuso el nombre, objetivos, tiempo, ejes trasversales, evaluación y los posibles resultados del mismo.

Etapa 4: Propuesta, presentación a la escuela de Educación, Vicerrectorías UAPA y la Dirección del CEGES y aprobación del proyecto.

Acciones: Se seleccionó el equipo de trabajo: coordinadora y diseñadores. Posteriormente el recurso humano se acercó a la escuela de Educación y vicerrectorías Académica y Administrativa a fin de presentar el proyecto, planteando la sustentación y justificación del mismo. Fue aprobado. Se procedió a visitar la dirección del Colegio (CEGES). Resultados: Se conoció la directora y coordinadora, donde a través de un grupo focal se establecieron diálogos y se intercambiaron ideas, se determinó la logística, el espacio y orden cronológico del proceso. Se realizó además, un acuerdo para trabajar en conjunto al personal y algunos niños del colegio.

Etapa 5: Recolección de materiales reciclables, herramientas y recursos.

Acciones: Se inició el proceso de recolección de materiales, para tal objetivo las pasantes visitaron en sus comunidades establecimientos comerciales. El equipo además, realizó dinámicas y juegos para la colección de los objetos reciclables. Se llevó a cabo una campaña publicitaria en la universidad con pancartas, volantes, brochure. Resultado: Se recopilamos los recursos suficientes para elaborar recursos de ambientación y juegos para ambientar el espacio asignado.

Fase B: Desarrollo

Seguimiento

Etapa 6: Inicio de la ambientación: el antes.

Acciones: Se realizó un segundo estudio en las áreas a transformar. El equipo técnico determinó las acciones y sistematizaciones que se realizarían en conjunto y por separado. Entonces se observó paredes opacas, falta de dibujos para la socialización de género y ausencia de flores que representen la naturaleza. En el arenero falta de arena y una identificación para el área de Nivel Inicial.

Resultado: Se clasificaron los materiales a fin de organizarlos por categoría: plásticos finos y gruesos y papeles para la creación de un mural ambiental y embellecimiento del área de juego.

Etapa 7: Proceso en la ambientación del patio: El desarrollo.

Acciones: Se construyó un mural donde se incluyeron diferentes elementos que armonizaron con los demás detalles, en su contenido un paisaje al estilo silvestre para contribuir con la creatividad y la psicomotricidad fina de los niños. Resultado: Los niños del preescolar pudieron integrarse en los trabajos y se motivaron a reciclar.

Etapa 8: Toques finales de la ambientación del patio, ensayo e invitación al acto inauguración.

Acciones: Se hicieron los contornos, retomaron los dibujos y verificaron detalles más precisos en los materiales que se habían elaborado. Se realizó el ensayo del programa de actividades que se iba a desarrollar en la inauguración.

Resultado: Se terminó el diseño y se colocaron afiches promocionales de la actividad en diferentes edificios de la universidad (A, B, D) para que los colegas de la carrera de educación asistieran a presenciar el acto de inauguración y a disfrutar la obra artística que se estaba realizando.

Fase C: Cierre evaluación

Etapa 9: Inauguración de proyecto: Cierre

Acciones: Se entregó el proyecto lleno de satisfacción y alegría a todos los actores. Se le dio apertura al acto, con las palabras de bienvenida, seguido de una oración dando gracias por los recursos, la naturaleza y por el don de la creatividad. Se realizó la presentación y se mostró ante los visitantes en que consistió el proyecto, cómo se desarrolló. Luego se ilustró una breve clase representativa con los niños invitados de cómo se debe enseñar a través del reciclaje. Se cortó la cinta, y se invitó al público a recorrer todo el patio para que aquellos que aún no lo habían visto lo observaran. Finalmente, se despidió a los espectadores con las palabras de gracias y el deguste de un brindis.

Resultados: Los niños sonreían de felicidad al observar la obra realizada, se notaban asombrados y curiosos.

Etapa 10: Evaluación del proyecto.

Acciones: Se evaluaron los aprendizajes en base a cada etapa de manera diagnóstica, procesual y sumativa. Las participantes pudieron autoevaluarse; la facilitadora pudo evaluar el grupo y ellas entre compañeras hacerlo también, a través de los indicadores de logros planteados, tal y como fueron expresados en los resultados esperados en cada etapa. Además se entrevistaron a los 7 niños de pre primaria y 3 de las madres del preescolar que habían participado en la ambientación.

Resultado: El proyecto terminó, siendo el pionero para reforzar los aprendizajes de la Ciencias Naturales en el área del preescolar del CEGES, UAPA. Además, producto del impacto que tuvo a la comunidad uapiana y en las sugerencias en cuanto a la creación de murales en otros espacios dentro de la misma universidad, se logró que la Escuela de Ciclo Básico se motivara a la iniciación de diversas representaciones en este sentido. Estas se exhiben casi en todo el recinto tanto interno como externo en diferentes paredes motivando con imágenes y frases la conciencia ecológica y medio ambiental.

CONCLUSIONES

La competencia general y las específicas propuestas en la investigación desde la

perspectiva tridimensional, participantes, facilitador y las alumnas, se cumplieron en un 100%, arrojando maravillosos resultados, reflejados tanto en el proceso como en el desarrollo, así como en el cierre del proyecto, al evaluar la opinión de los beneficiarios. La intención de identificar el impacto del uso del reciclaje en el patio del colegio a través del arte, para disminuir las disputas entre niños al socializar en el área de juego por falta de materiales y ambientación, mostró que da lugar a tres competencias específicas:

No. # 1: Desarrolla competencias creativas artísticas e innovadoras para propiciar escenarios de recreación, necesarios para el sano desempeño de las necesidades estéticas y psicomotoras infantiles.

Se consiguió que las participantes aprobaran la asignatura por encima de 90 puntos; sus logros produjeron de manera autónoma, precisa y creativa ideas, materiales y actividades; mostraron disposición para el trabajo en equipo y colaborativo, y lograron integrar parte de los beneficiarios del proyecto: niños, madres, a la dirección académica, docentes del preescolar y al personal académico y administrativo de la directiva de la UAPA.

Todos asumieron una actitud positiva frente a las necesidades encontradas, contribuyendo al cuidado del ambiente de manera más consciente al recolectar y reciclar recursos del medio. Mostraron empoderamiento sobre el diseño y elaboración de manualidades con distintos

materiales del medio, y pudieron con innovación e imaginación perfeccionar sus destrezas motoras finas.

Finalmente, valoraron las artes plásticas como una herramienta pedagógica, lo cual se manifestó al defender el proyecto con pasión, seguridad y entusiasmo, logrando alcanzar los propósitos propuestos por la facilitadora.

No. # 2 Desarrolla en los alumnos la capacidad creativa, el sentido del compañerismo y respeto, el gusto e interés por el reciclaje y el cuidado de los recursos naturales y el medio ambiente para favorecer su psicomotricidad fina y gruesa.

Se logró que los niños demostraran su nivel de competencias motrices finas, para realizar creaciones manuales con recursos del medio, aplicar su ingenio y creatividad de una manera lúdica. Las participantes fueron muy creativas, trabajaron en equipo muy motivadas y lograron su objetivo común “ambientar, decorar, integrar y hacer sonreír más a los infantes a través de sus artes manuales. Las madres y maestras de los niños aseguraron que estos mostraron más interés por ir al centro educativo después de la realización del proyecto.

No. # 3 Determina cuáles necesidades estéticas, de ambientación y decoración presenta el patio del preescolar CEGES, para elaborarlo y adecuarlo con recursos del medio materiales reciclados.

Se obtuvo un aprendizaje significativo, colaborativo y participativo, a través de la creación de materiales reciclados para las necesidades encontradas. Se aplicaron estrategias y actividades de Educación Artística para el desarrollo de habilidades de expresión gráfica plástica siendo muy provechoso para los niños.

Al equipo le fue solicitado el desarrollo de otras intervenciones similares en otras áreas de la UAPA, lográndose integrar a todos los departamentos relacionados con la carrera Educación Inicial. Se pudo desarrollar el proyecto a un costo muy mínimo. El proyecto puso ser sistematizado a través de la producción de un artículo científico y fue seleccionado para participar en el 4to Pre-Congreso IDEICE-ISFODOSU 2015, de Buenas Práctica.

El proyecto ha constituido un motivo para que actualmente ya se estén haciendo otros murales que adornan el área del edificio A, alusivos al cuidado del medio ambiente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, N. (2001) mayo del 22 - 24. *Teorías Metodológicas y Nuevas Metodologías en la Educación Temprana 3er. Encuentro Internacional de Educación Inicial y Preescolar*. Consultada el sábado 13 de Julio 2014. Disponible en:h

http://www.cendi.org/interiores/encuentro2003/competencias/t_4.htm

AMORETTI, F. & LIMPUS & L, HEISSE, S, (2008). *Reciclaje*. Consultado el 20 de julio del 2014. Disponible en : <http://www.arpet.org/docs/Reciclaje-Pura-Vida.pdf>

BIXIO, C. (1996). *Cómo Construir Proyectos en la EGB Los Proyectos de Aula. Qué. Cuándo. Cómo*. Extraído el 26 de julio del 2004. Disponible en: <http://www.terras.edu.ar/cursos/115/biblio/75Los-proyectos-de-aula.pdf>

DELORS, J. (1996). La Educación Encierra un Tesoro. *Informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. Consultado el 21 agosto del 2014. Disponible en: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN. (2004). *Fundamento del Currículo Tomo II, Naturaleza de las Áreas y Ejes Transversales*. Santo Domingo, República Dominicana.

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN. (2009). *¿Cómo Elaborar Material Didáctico con Recursos del Medio en el Nivel Inicial?* Sitio visitado el 8 de Julio del 2014 .Disponible en:<http://www.educando.edu.do/sitios/inicial/res/ArchivosPDF/comolaborarunmaterialdidacticoinicial.pdf>

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN. (2009). *Orientaciones Didácticas Nivel Inicial. La Elaboración de Material Didáctico*. Consultado el 20 de Julio 2014.

TRIGO, A. (2005). *Juegos Motores y Creatividad*. 4ta Edición, Editorial Paidó Tribo: España.

UAPA. (2009). *Modelo Educativo por Competencias Centrados en el Aprendizaje*, MECCA. Santiago, Republica Dominicana: Ediciones UAPA.

UNESCO & GOBIERNO DE PORTUGAL. (2006) marzo, 6-9. *Conferencia Mundial sobre Educación Artística Desarrollar las Capacidades Creadoras para el Siglo XXI*. Extraído el 20 de Julio 2014 al sábado 16 de agosto 2014. Desde:<https://www.google.com.do/#q=UNESCO+Estas+actividades+transmiten+el+patrimonio+art%C3%ADstico+y+cultural>

VILLANO, D. (2004). *La Educación Plástica y Artística Infantil*. Recuperado el sábado 25 de Julio 2014. Disponible en: http://www.ideaspropiaseditorial.com/documentos_web/documentos/978-84-96578-90-6.pdf

WERBA, M. & HOFFNUNG C. & SINGER R. (2004). *Técnicas Plásticas*. Consultado el 23 de julio del 2014. Disponible en:<http://www.nativ.org.uy/menu/tecnicas%20plasticas.pdf>