

### **CAPÍTULO III. TALLER DE CREATIVIDAD PARA NIÑOS PREESCOLARES.**

#### **A. Organización**

En el trabajo de taller será necesario establecer un horario, así como cierto orden en los trabajos. Esta es una mera cuestión de organización: los niños lo comprenden y se pliegan a ello de buena voluntad. Sin embargo, cuando un alumno determinado se ocupe en una actividad que lo absorba habrá que tolerar ciertas concesiones, comprender sus razones y respetarlas, con extrema flexibilidad, aun cuando se vea afectada toda la organización escolar. (Freinet, 1971)

La Secretaría de Educación Pública (1992) hace la misma observación respecto al carácter flexible del tiempo de realización de una actividad. Esta no tiene un tiempo determinado, porque dependerá de los intereses de los niños y del tipo de actividad.

Cuando se va a cambiar de una actividad a otra (gimnasia, recreo, final del día de trabajo), se dará un aviso de que la actividad que se está desarrollando se va a suspender o concluir. El tipo de aviso se determina de común acuerdo con los niños y puede ser un sonido, o llamada de atención verbal; de esta forma se ofrece la oportunidad a los niños de que prevean la terminación de su trabajo o de la fase en que se encuentran, así como la limpieza y acomodo de los materiales. Es conveniente hacer notar que todos los niños deben participar tanto en el acomodo y limpieza del material que cada quien utilizó, como de las áreas y el salón en general.

Resulta de gran utilidad realizar listados en los cuales se incluyan los materiales que se encuentran en existencia para cada tipo de actividad, de esta forma es posible determinar con mayor rapidez los faltantes, cambios o necesidades de reposición. Así también se aconseja hacer notas breves sobre necesidades de ajustes (por ejemplo: si es necesario poner recipientes más estables para la pintura).

El material o mobiliario con que se cuenta, las condiciones en que está y la ubicación deben responder a las actividades que se realizarán en el taller.

El mobiliario, es un aspecto igualmente importante a observar dentro del taller, ya que si está correctamente adaptado le permitirá al niño sentirse suficientemente cómodo para concentrarse en la actividad. Por ejemplo, elementos tan comunes como sillas y mesas deben cumplir con ciertos requerimientos esenciales. De acuerdo a la Oficina del Niño de la Dirección Federal de Previsión Social (1951), los niños necesitan una silla baja, cuya altura debe permitir que el niño coloque los pies de plano en el suelo. El asiento debe permitir que la parte inferior de la espalda toque el espaldar cuando se sienta, es decir, el asiento no debe ser más largo que los muslos. El niño también necesita de una mesa baja a la cual pueda sentarse cómodamente con su silla para realizar sus actividades.

McKay (1995) sugiere algunas observaciones para la seguridad del niño al momento de estar en contacto con los materiales: si los niños preescolares continúan introduciendo juguetes en su boca, se debe recordarles que el material que se les proporcionará deberá permanecer en la mesa de trabajo, en el lienzo o en el área determinada para éste. El material de tamaño pequeño no debe guardarse en bolsas de plástico, es mejor probar con cajas de plástico rígido. Los objetos con formas de dulces, galletas, crayones color morado y con sabor a uva, y burbujas con sabor a limón dentro de una bolsa de plástico aparentan ser inofensivos, pero algunos niños pueden ser alérgicos a los perfumes utilizados en estos crayones o marcadores. Se guardan estos objetos para los niños mayores. Hay que tener cuidado con todos los materiales a utilizar, sobre todo las pinturas y colorantes, éstos deben ser solubles en agua y no tóxicos.

La ubicación del taller dependerá de las actividades que en ellas se lleven a cabo; por ejemplo: se puede dividir el espacio físico con que se cuente en zona de ruido (área de construcción, teatro) y zona de silencio (modelado, pintura). Es recomendable realizar varios planos con diversas posibilidades de acomodo para tener alternativas de elección al conformar las áreas. Es importante, también, que cada área esté claramente definida para que el niño pueda ubicar el lugar donde participará y evitar bloquear el trabajo de los demás miembros de su grupo u otros grupos.

Los espacios físicos con los que cuenta la institución (aula, patio, pasillos, corredores, áreas verdes); no imposibilitan la implementación del taller, ya que cualquier espacio puede transformarse y adaptarse para el tipo de actividad a realizar.

De igual forma, se debe considerar el número de niños que integran el grupo para determinar cuántos talleres se implementarán y el espacio que cada uno de ellos requiere (por ejemplo: con un grupo de 45 niños, se pueden implementar 3 talleres para 15 niños cada uno ó bien, 7 talleres para 6 ó 7 niños). Con base en lo anterior, es posible llevar a cabo el trabajo en el taller con grupos reducidos o numerosos.

## **B. El papel del educador.**

El educador tiene el compromiso de mantener una actitud de permanente apertura, de facilitar el proceso de aprendizaje, ya que en la medida que esto sucede, se determina la participación y se propicia el desarrollo del niño.

Hablar de una actitud facilitadora del educador, es considerarlo como un orientador o guía que proporciona un conjunto de oportunidades que estimulen entre otras cosas, la creatividad, la búsqueda de soluciones y la cooperación del niño por medio de las actividades que desarrollará en el ambiente de un taller, en donde se involucren ambos en una relación de mutuo respeto y libertad. (Good and Brophy, 1993)

El educador promoverá que los niños inventen sus propias figuras, movimientos, ritmos, cuentos y escenografías. Prestará atención a lo que es diferente en cada niño y, sobre todo, al placer que ello les provoca, reconociendo lo que esto significa desde el punto de vista de su identidad. SEP (1992)

En este espacio el educador tiene la oportunidad de propiciar experiencias enriquecedoras que impliquen un reto al niño, plantear cuestionamientos, los alientan a encontrar soluciones y a estar atentos a las oportunidades que se presentan; para lo anterior, las intervenciones del educador se harán en cuanto se requieran, evita hacer

las cosas por los niños, propicia que ellos resuelvan los problemas que se les presentan en diversas actividades.

La Secretaría de Educación Pública (1979b) sugiere los siguientes puntos : -

- \* Motivar al niño para que exprese sus pensamientos y emociones en diversas formas: con su cuerpo, con palabras, mediante la pintura, modelado, construcciones...
- \* Recordar que las posibilidades de expresión y creatividad de cada niño son diferentes.
- \* Dar la posibilidad al niño de elegir el tema y materiales para su obra.
- \* Cuidar los detalles al utilizar los materiales de expresión, para no inhibir su actividad, por medio de carpetas, manteles de plástico y delantales.
- \* Respetar la interpretación que haga el niño de sus obras, aun cuando no corresponda a la realidad.
- \* Evitar dar una interpretación personal a los dibujos del niño.
- \* Utilizar diferentes técnicas y materiales de expresión para dar variedad e interés a la actividad.

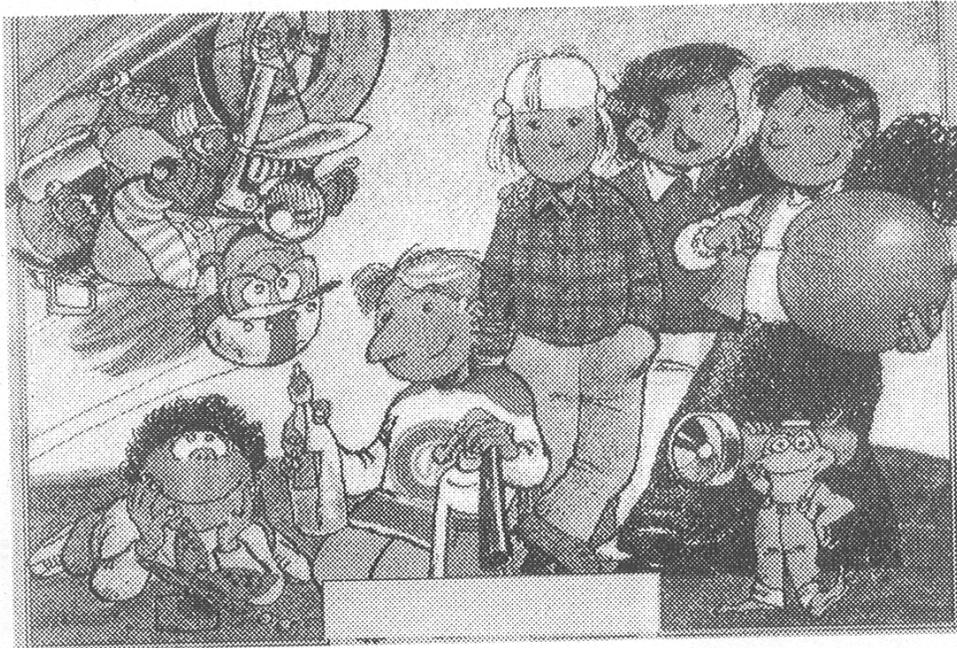
### **C. Objetivos, actividades y materiales.**

A continuación se establecen los objetivos, se describen las actividades y se enlistan los materiales que conforman el cuerpo del taller de creatividad para los niños preescolares.

## TALLER DE CREATIVIDAD

Objetivo del taller:

El niño manifestará sus emociones, tensiones, pensamientos, ideas e imaginación mediante la realización creativa de actividades artísticas.



## 1. CONSTRUCCION

Objetivo :

Construirá libremente formas definidas en el espacio, escogiendo el tipo y la cantidad de material que desee.

Actividades :

### 1.1 "Haciendo burbujas"

Se necesita una mezcla de jabón líquido para lavaplatos (2 cucharadas) y agua (1 taza). Para hacer los burbujeros, cualquier cosa circular sirve, el mango de unas tijeras, los dedos, un alambre redondo, etcétera. Para variar la actividad anterior, se le agregan colores vegetales al agua, y se le dan popotes al niño para que sople haciendo burbujas, una vez haya bastante espuma sobre el recipiente coloca una toalla de papel: las burbujas quedarán impresas en ésta.



### 1.2 "Papelitos de colores "

Primero se deja al niño rasgar papeles de colores en pequeños trozos. Luego se le proporciona el resistol blanco y una superficie donde pegar. El niño tendrá la libertad de elaborar el pegado a su gusto.

### 1.3 "Una telaraña "

Con una madeja de estambre negro y partiendo de un objeto grande que se encuentre en el centro del área (silla, escritorio) los niños empezarán a tejer una telaraña, la cual pasará por patas de asientos, por encima de mesas, detrás de estantes, a distintas alturas y siempre volviendo al centro como si fuera una telaraña. Luego se les pide a los niños que pasen de uno en uno por esa telaraña sin quedarse enredados.

### 1.4 " Amontonar "

Reúna todo aquello que sea cilíndrico, como los vasos, las cacerolas, los botes, las latas, en un solo plano y proponga al niño cómo estos objetos pueden ser encajados unos con los otros, para ser montados, desmontados, amontonados, etcétera.

### 1.5 " Diversión con pasta "

Se utiliza pasta sin cocinar; fettuccine, conchitas, etcétera. El niño puede pegarla con resistol blanco sobre papel e ir haciendo diferentes formas como cuadrados, triángulos, casas, árboles y luego pintarlas. También puede enhebrar los macarrones para confeccionar collares y pulseras.



### 1.6 " Los muñecos y el círculo "

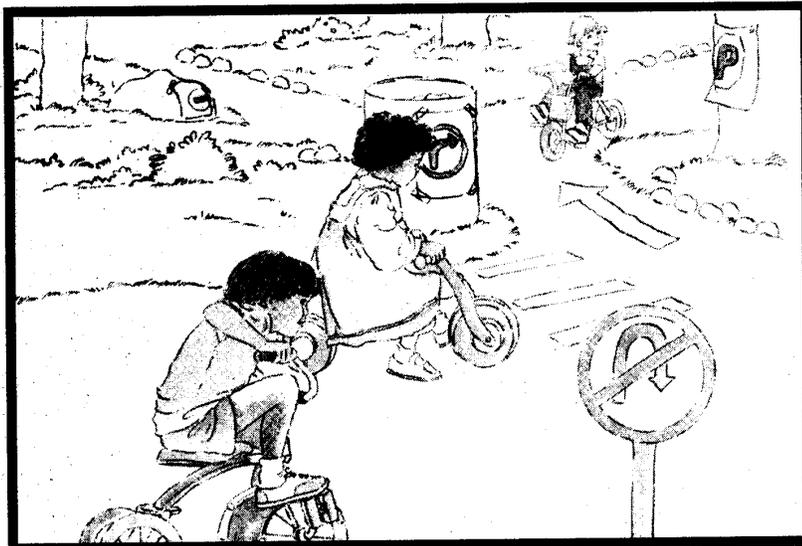
Una manera de iniciar al niño a construir con sus muñequitos es primeramente colocando éstos formando un círculo (para esto necesitará más de cinco figuras). Luego, se le pedirá al niño que él mismo busque qué más puede construir con las figuritas. Probablemente el niño quiera utilizar otros objetos que se encuentren a su alcance para construir, por lo tanto, deberá mantenerse más material en la mesa de trabajo.

### 1.7 " A construir "

Entrégle al niño un juego de bloques o lego con el que el niño podrá desarrollar su creatividad. Pídale que construya lo que él quiera y que cuando haya finalizado le cuente qué fue lo que realizó; estimúlelo para que con el edificio alto que construyó le invente una historia sobre por qué escogió un edificio, dónde lo vio antes, quiénes habitan ahí, si hay perros, columpios, etcétera. Si construye un avión pídale que le cuente qué hacen los aviones, dónde viajan, etcétera.

### 1.8 " En el parque "

En una ida al parque reúnan hojas y palitos que se encuentren y construyan algo. Como en la actividad anterior, pídale al niño que le relate la historia acerca de lo que construyó, por qué escogió por ejemplo, hacer la casa del perro, cómo se llama el perro que vive ahí, en fin, trata de que con sus propias palabras te narre una historia.



### 1.9 "Juguemos con la arena"

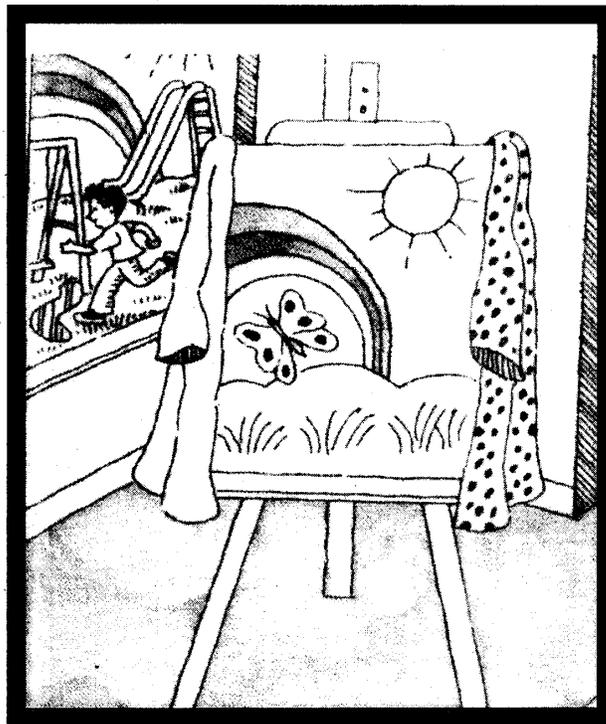
Hacer diseños en la arena puede ser increíblemente creativo. Con esta actividad el niño puede obtener mucho placer y diversión. Se utilizan espátulas, cucharones, palas, moldes, cernidores, cubetitas, tazas, etcétera. Muéstrole al niño cómo puede utilizar cada utensilio en el diseño de diferentes cosas en la arena. También se puede humedecer la arena para que los diseños queden mejor definidos.

### 1.10 "El collage"

Un collage es un cuadro que se hace pegando varios materiales de diferentes texturas, tamaño, forma, color o aun peso. De la creatividad de los niños dependerá el resultado de éste. Porporcionándoles la mayor cantidad de materiales, deje que ellos escogan, ya que desde este momento empiezan a disfrutar su trabajo. Los materiales los pegan en cualquier base de cartón, papel fuerte o madera de triplex. Una vez terminado el trabajo y lo hayan dejado secar, pueden echarle laca para que dure más tiempo y no se depegue muy pronto todo lo que se colocó. Para variar la actividad, el niño puede agregar a su collage (antes de la laca), líneas de colores con crayolas, pinturas, marcadores o gises; por ejemplo, puede dibujar varias personas y luego pegarles ropa que ha cortado de diferentes clases de materiales.

### 1.11 " Popurrí de colores "

Sobre un pedazo de papel parafinado muéstrele al niño cómo utilizar un rallador de cocina para desmenuzar una crayola. Luego guíelo para que al rallar las crayolas de diferentes colores, deje caer las ralladuras en distintos sitios del papel parafinado y lleve todo a una mesa de planchar. Colóquele al niño una silla para que pueda ayudar y un trapo viejo sobre la mesa de planchar para que ésta no se manche. Observarán las hermosas figuras que surgen al planchar los papeles parafinados con la plancha moderadamente caliente. Ayúdele al niño a hacer el planchado, vigilándolo cuidadosamente para que no se vaya a quemar.



### 1.12 " Individuales "

Para esta actividad utiliza una hoja de papel corriente de tamaño carta. El niño buscará imágenes interesantes y divertidas en catálogos, revistas e historietas y las pegará en la hoja, asegurándose de que los bordes no queden levantados. Para que esta gran obra dure más, fórrala con papel contact transparente. Use en la mesa estos manteles individuales de colores cuando trabaje con barro, masa, plastilina u otro material difícil de limpiar; o bien, el niño lo puede llevar a su casa para utilizarlo en la mesa de la cocina a la hora de comer.



### 1.13 " Mi lugar favorito "

Proponga a los niños la construcción de su sitio preferido que puede ser su habitación, su salón de clases, la casa de los abuelos, el parque; etcétera. Proporcióneseles materiales de todo tipo, pedazos de madera, telas, ramas secas, cajitas, botones, tornillos, velas y demás objetos que usted considere pueden ser útiles.

**Materiales :-**

algodón	cuerdas	recortes de papel
alambres	encajes	tapaderas
abatelenguas	engrudo	tijeras
bisutería	envolturas	velas
botellas	esponjas	papel aluminio
botones	flores y hierbas	papel encerado
cadena	ganchos	pastas
cajas	galones	pedras
canicas	hilos	plancha
carretes	huesos	popotes
cartón	jabón	rallador de cocina
cáscaras	llaves	ramas
cepillos	monedas	resistol
cinta adhesiva	muñequitos	semillas
conchas	papel de lija	tornillos y tuercas
confeti	papel de regalo	
corcho	periódicos	
cuentas	plumas	

## 2. LENGUAJE

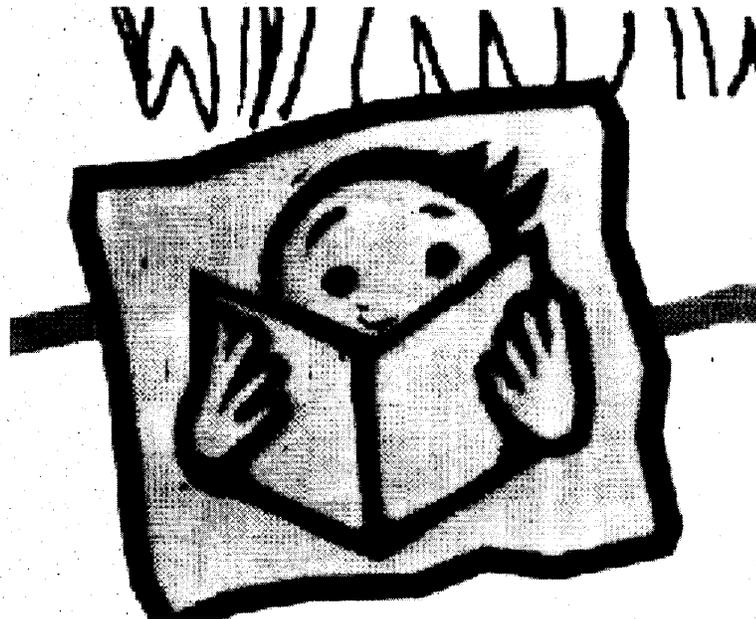
Objetivo :-

Expresará oral y corporalmente sus ideas, sentimientos y estados de ánimo espontáneamente.

Actividades :-

### 2.1 " Con imágenes aprendemos "

Se le proporcionarán al niño libros con ilustraciones claras, ya sea de cuentos, animales y sonidos que éstos hacen, de plantas, de objetos que se desplazan, como automóviles, aviones, carros, ferrocarriles. Se le dará el tiempo y la libertad de explorarlos.



## 2.2 " *Escribiendo canciones* "

El niño cambiará la letra de las canciones utilizando la misma melodía de una canción ya conocida. Por ejemplo: 'la canción de las galletas' , se puede modificar por el alimento preferido del niño, para convertirla en 'la canción del espagueti'.

## 2.3 " *Reinventando cuentos e historias* "

Así como en la actividad anterior se toma el tema de un cuento conocido y se cambian los personajes o viceversa. También pueden modificarse la trama, el inicio o el final de la historia. Por ejemplo; el cuento de 'los 3 cochinitos y el lobo' se puede cambiar por otros animales utilizando la misma trama.

## 2.4 " *Tarjetas de vocabulario* "

Se le mostrará al niño una tarjeta y se le motivará para que hable sobre el objeto en cuestión, ya sea sobre su aspecto, sus cualidades o características o, simplemente inventar una historia sobre el mismo.

### 2.5 " Los parlanchines "

Se necesita una pareja , ésta se coloca en el centro de un círculo formado por el resto de los compañeros, o bien, al frente del aula. Los dos niños empiezan a hablar simultáneamente sobre cualquier tema sin que sea necesario decir cosas con sentido. La actividad termina cuando uno de los dos calla.



### 2.6 " Los usos de ..... "

La actividad consiste en nombrar las distintas utilidades de un elemento u objeto, se puede llevar a cabo por parejas o por equipos. Por ejemplo: 'el uso del agua', uno empieza diciendo: 'sirve para regar las plantas' y otro contesta 'sirve para bañarnos', y así sucesivamente hasta que se agotan las ideas. Para modificar la actividad se sugieren otros elementos de uso cotidiano para el niño y aún aquellos que no sean tan comunes para él.

## 2.7 " ¿Cómo es? "

Se toma un libro de cuentos, pero en lugar de leer el texto se describen las imágenes. Por ejemplo: 'Había un ... tiene orejas y cola y le gustan los ratones...que le gustaba mucho el...(lo hacemos con leche)...y también jugaba mucho con los niños. Invite a los niños a que cada uno intente leer de esta manera.

## 2.8 " Hablar al revés "

En esta actividad se establece que 'cuando digo algo, lo que quiero decir es todo lo contrario', por ejemplo: si digo, 'tengo hambre', quiero decir que no deseo comer algo; si digo, 'voy a salir' quiero decir que me voy a quedar aquí. Así, los niños inventarán lo que quieren decir y sus compañeros interpretarán lo que en realidad quiso decir cada uno.

## 2.9 " Completar historias "

El niño tratará de encontrar diferentes maneras de completar una historia en la que falta la acción, por ejemplo: Margarita fue a comprar dulces y después ..... , Roberto estaba tomando su leche, la taza se cayó y ..... , Juan compró una bicicleta, se le perdió y .....

## 2.10 " Conferencias "

Se le sugiere al niño que hable sobre experiencias o temas que pueden compartir con sus compañeros, por ejemplo: algo que le sucedió en su casa, algún paseo que realizó con su familia, etcétera.



### Materiales : -

estampas

revistas

periódicos

cuentos

libros de consulta

tarjetas

filminas

diapositivas

papel y crayones para

dibujar

### 3. MODELADO

Objetivo :-

Crear formas imaginarias originadas en otras formas conocidas con anterioridad.

Actividades :-

#### 3.1 " Esculturas de jabón "

Se le da a cada niño una barra grande de jabón y un cuchillo sin filo. Los motivos de las esculturas pueden ser muy variados, dependiendo del gusto de cada quien. Las esculturas terminadas pueden servir como decoración del baño. No tire los residuos de jabón, guárdelos haciendo una bolita, ésta servirá nuevamente como jabón para la tina.



### 3.2 " Barro "

Utilice barro especial para moldear y proporcione cantidad necesaria a cada niño para elaborar una figura humana. Diga a los niños que imaginen el cuerpo de una persona de manera diferente a como son ellos. Y, mientras tanto que fabulen su historia; dónde vive, cuál es su trabajo, cuántos años tiene, es hombre o mujer, habita en la tierra o en otra planeta, etcétera.



### 3.3 " Masa de fantasía "

Puede preparar cualquier tipo de masa y proporcionele cantidad suficiente al niño para que elabore su personaje favorito.

**Pulpa de cartón:** se prepara con cartón, agua y engrudo. Se remojan el cartón en pedazos, luego se le exprime el agua restante, y se le agregan dos cucharadas de engrudo o resistol a formar una pasta moldeable.

**Estopa con engrudo:** se necesita estopa, agua y engrudo. Se remoja la estopa exprimiéndole el agua sobrante, se le agregan dos cucharadas de engrudo hasta formar la pasta moldeable.

**Papel grueso enyesado:** el material necesario es un recipiente hondo, papel grueso, limón y yeso. En el recipiente se coloca el papel grueso desmenuzado.

Se le agregan el yeso y unas gotas de limón para que tarde en fraguar y se pueda trabajar.

**Fondan de leche:** tenga a la mano leche nestlé, azúcar glass, limón y colorante artificial. En el recipiente se coloca el azúcar glass y se va agregando poco a poco, primero el limón y posteriormente la cantidad necesaria de leche nestlé. Por último, se le agrega el colorante.

**Azúcar glass con limón:** para elaborar esta pasta necesita azúcar glass, una duya, colorante y limón. Al azúcar glass se le agrega el limón y unas cuantas gotas de agua, solo la necesaria para utilizar la pasta en duya.

**Masa de migajón:** los materiales son, pan de caja, resistol y crema humectante grasosa para la cara. Se utiliza el pan sin la orilla, se despedaza y se le agrega resistol; al final se coloca una poca de crema con las manos para suavizarla.

**Masa de maíz:** solo se necesita masa de maíz y resistol. Primero se amasa con resistol para que obtenga una buena consistencia y al finalizar el modelado se le da un baño de resistol para endurecerlo.

**Pulpa de papel periódico:** esta pulpa se prepara con periódico, agua y engrudo. El papel periódico se rompe en trozos pequeños, luego se cubre completamente en agua hirviendo, se deja durante algunos minutos y se agita la mezcla hasta formar una pulpa. A continuación se mezclan dos cucharadas de engrudo con dos tazas de agua y se agregan a la pulpa, cuando esté fría se amasa hasta que quede bien mezclada y pegajosa.

Es preferible preparar la mezcla inmediatamente antes de usarla, ya que se conserva por más de dos días, solo si se guarda bien tapada.

**Masa de arena:** con una parte de harina, dos partes de arena y una parte de agua se prepara esta masa. El agua se añade gradualmente para unir la mezcla. Para variar la textura puede usarse harina de maíz o café molido. No demasiado café porque impide el endurecimiento.

**Masa de maicena:** para prepararse necesita una parte de maicena, tres partes de sal y una parte de agua. El agua y la sal se calientan durante unos minutos y luego se añade lentamente la maicena, agitando bien hasta que se mezcle completamente. Se amasa la mezcla y se añade más agua si es necesario. Esta masa no se agrieta al secar.

**Masa de aserrín:** el material para esta masa es aserrín, engrudo, yeso y resistol. Se humedece con agua el aserrín y se le agrega el engrudo hasta que éste obtenga una consistencia de masa y poco a poco se le va espolvoreando el yeso para formar la pasta.

**Periódico remojado en engrudo:** se remoja el periódico con engrudo, el cual debe de estar un poco aguado, hasta formar una masa moldeable.

**Masa de harina:** se necesitarán tres partes de harina, una parte de sal y una parte de agua. Los ingredientes se amasan hasta que adquieran consistencia, si se varían las proporciones deben mantenerse las equivalentes en los otros elementos. La masa puede conservarse en buen estado durante dos semanas, si se guarda en un recipiente bien tapado. Recomendaciones: se le puede añadir color con pinturas vegetales, y se le puede mezclar aceite de mesa (1 cucharada por taza de harina) para que la masa sea más suave y elástica.

#### **Materiales : -**

arcilla	barro	
ceras	espátulas	yeso
cuchillos	masa de maíz	
estiques	plastilina	

## 4. MUSICA Y DANZA

Objetivo :-

Experimentará el ritmo de la música a través de la manipulación de diversos objetos y con sus propios movimientos corporales de manera individual y voluntaria.

Actividades :-

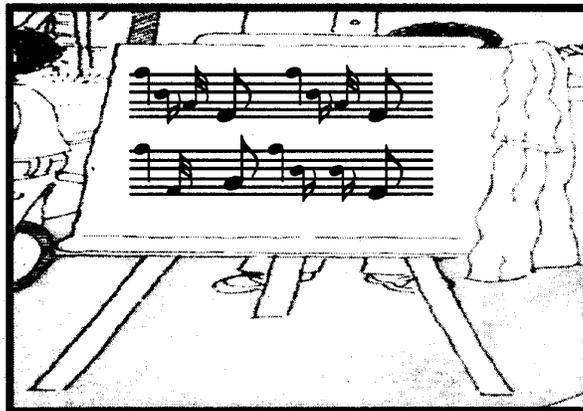
### 4.1 " La banda "

Organize sesiones de música e invite a los niños a escoger un instrumento y componer diferentes melodías, ya sea individualmente, por parejas o en grupo.



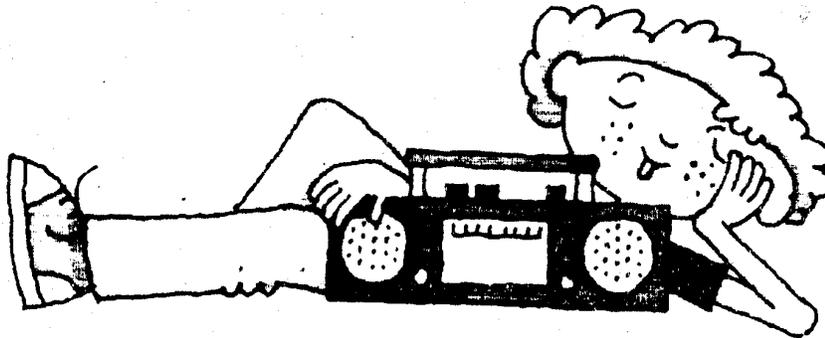
#### 4.2 " Coloreando las canciones "

Coloque las canciones preferidas de los niños y entréglele colores y papel. Les explicará que deben escuchar una a una las canciones y que en el momento de estar escuchándolas dibujará lo que siente o lo que la canción expresa. Si nota que esto le cuesta un poco de dificultad, comience usted a dibujar lo que representa la canción para usted y explíqueles el porqué de ello a los niños.



#### 4.3 " El hielo bailarín "

Coloque a los niños delante y cubra el área con papel periódico. Rocíe una pequeña cantidad de témpera (en polvo) sobre el papel en que vayan a trabajar. Coloque un cubo de hielo por niño y ponga a sonar la música. Pídale a los niños que hagan bailar los cubos al compás de la música. El tamaño de los cubos de hielo determinará la duración de esta actividad. Dejen luego secar los dibujos y ...¡a limpiar!.



#### 4.4 " Director de orquesta "

Déle al niño un palito largo y angosto, a manera de batuta; ponga música de fondo y déjelo dirigir una pieza musical. Puede variar los estilos de música, desde la clásica, country, jazz, rock, regional y rondas infantiles.

#### 4.5 " Viendo canciones "

Escoja un repertorio musical, de preferencia las obras clásicas son mejores para esta actividad, y pregunte a cada uno de los niños qué es lo que 've' mientras escucha la pieza. ¿La música le recuerda la marcha de los soldados? ¿Bailes de hadas? ¿Galopes de caballos?

#### 4.6 " Juego musical "

Déle a los niños la oportunidad de escoger o traer de casa su juguete favorito, y permítales escuchar las canciones que ellos mismos habrán acordado mientras juegan.

#### 4.7 " Con ritmo "

Los niños pueden descubrir una infinidad de movimientos de brazos, de piernas, de muñecas, de cabeza, del cuerpo entero; con los cuales es posible marcar un tiempo. Puede ponerse un disco, un cassette o tocar un instrumento de ritmo regular y dejar ejercer la creatividad.

##### **Materiales :-**

**armónicas**

**aros**

**campanas**

**cascabeles**

**castañuelas**

**claves**

**crótalos**

**cucharas**

**faldas amplias**

**flautas**

**guajes**

**listones**

**latas y botes**

**mascadas**

**maracas**

**música grabada**

**panderos**

**sombreros**

**sonajas**

**tambores**

**tapaderas de ollas**

**triángulos**

**tabachines**

**peines**

**xilófonos**

## 5. PINTURA

Objetivo :-

Empleará distintas técnicas para plasmar sentimientos, ideas y estados de ánimo en papel y otras superficies.

Actividades :-

### 5.1 " Pintando con los dedos y crema de afeitar "

Se utiliza una crema que huela bien, que sea suave y espumosa. Los niños pueden pintar encima de la mesa o en bandejas, o en latas de hornear para minimizar el grado de suciedad. Para darle variedad pueden mezclarse colores vegetales a la espuma.

### 5.2 " El marcador gigante "

Haciendo con el pulgar una fuerte presión contra el collar plástico que sostiene la bola de un desodorante roll-on, puedes sacar la bola y el collar que tienen este tipo de desodorantes. Lava muy bien el interior y llénalo con pintura líquida. Luego vuelve a colocar la bola y el collar como estaban. Así se tiene un marcador gigante y el niño lo puede usar en cualquier superficie de papel o cartón.

### 5.3 " Dibujando con gises "

Se le proporciona al niño papel grueso, ordinario. Y, un recipiente con agua para mojar el gis. O bien, se moja primero el papel y se dibuja con el gis seco. Una manera de conservar los cuadros es rociándoles con un fijador. Para variar la actividad, también puede dibujar con gises en el piso o en las paredes del patio.

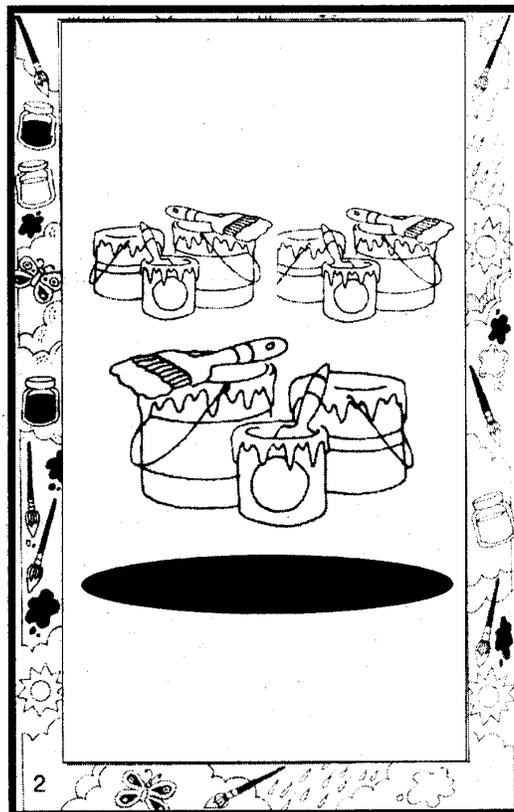
### 5.4 " Pintura al lavado "

Con la ayuda de una esponja, se moja suficientemente la totalidad de una hoja de papel. Se preparan mezclas de la pintura en polvo con agua, dándoles consistencia semejante a la de la leche. Luego se echa sobre el papel pequeñas manchas de colores mediante el pincel e inclina la hoja en todos los sentidos. Entonces el niño podrá darse cuenta de la fusión de los colores en el agua y los tonos que éstos dan, ya que el color aparecerá más intenso en el punto en que se haya colocado el pincel que en los lugares en que se ha disuelto el agua.



### 5.5 " Salpicado de colores "

Se dibuja sobre trozos de cartón o cartulina formas muy sencillas de cosas bien conocidas: frutas, nubes, casa, sol, estrellas, perro, gato, etcétera. Luego se recortan y pegan sobre una hoja grande de papel. En trastesitos se mezclan pintura en polvo y agua, dándoles la consistencia de crema de leche líquida. Luego con un cepillo de dientes viejo, se empapa en los trastesitos y se frota contra un peine sobre los dibujos que el niño desea que tengan ese color. Una vez terminado, se debe esperar a que la pintura se haya secado para retirar la hoja de papel. Así podrá verse que las partes que estaban cubiertas quedaron en blanco.



### 5.6 " Plantillas "

Al igual que la actividad anterior, se dibujan formas muy sencillas sobre cartón y se recortan a unos 3 centímetros alrededor de los motivos. Después se recorta también el interior de las plantillas. Para eso, se dobla el cartón por la mitad y se da un tijeretazo en el interior del motivo en un punto cualquiera. Se mete la punta de la tijera en ese corte y se recorta el contorno del dibujo. Las plantillas ya recortadas se colocan sobre una hoja de papel blanca. Con las pinturas ya preparadas y un pincel el niño dará golpecitos verticales sobre el papel en el interior de la plantilla. Y, se repite el proceso con todas las plantillas. Se espera a que la pintura esté seca para retirar los cartones.

### 5.7 " Impresiones simétricas "

Se dobla una hoja de papel por la mitad y se vierten grandes manchas de pintura sobre una de las mitades de la hoja, incluido el borde del pliegue. Se dobla la segunda mitad sobre la primera. Luego se presionan ambas hojas con las manos. Y, por último, se despliegan las hojas para obtener impresiones simétricas.

### 5.8 " Popotes "

Con el pincel se deben echar sobre la hoja gotas de pintura y luego soplar a través de los popotes sobre las gotas, a fin de que se unan entre sí, se mezclen, etcétera. El efecto es más claro todavía con tintas de colores.

### 5.9 " Al revés "

Pídale al niño que se sienta frente a un espejo grande; déle colores o crayolas y papel. Invítelo a que haga un dibujo con la condición de que sólo mire el espejo. Puede empezar con dibujos simples e ir realizando otros más difíciles.

### 5.10 " Girando canicas "

Dentro de una tapa de una caja de zapatos, coloca una hoja de papel. Aparte, en trastesitos, estará lista la pintura líquida donde se echará la canica hasta que se cubra de ésta. Luego, se coloca la canica sobre la hoja de papel y se mueve la tapa para hacer girar la canica de un lado a otro y así trazar líneas. Se pueden utilizar una o más canicas al mismo tiempo, así como más de un solo color.

### 5.11 "Graffiti"

Esta actividad puede practicarse en paredes, en pisos del patio y en la acera. Se necesitan un balde pequeño con agua y brochas grandes y pequeñas. No utilice pintura ya que los estragos serán terribles. Comience haciendo la imagen de una persona, una casa o un árbol. Cuando los niños vean los resultados, páselos las brochas y el agua para que traten de elaborar una pintura tan grande como sea posible antes de que el agua se seque y desaparezca. Cuando esto suceda, quedará una superficie limpia para empezar de nu



### 5.12 "Mis momentos de felicidad"

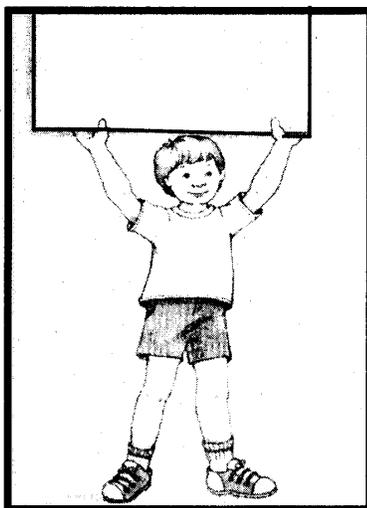
Entrégle al niño una buena cantidad de colores y dile que te separe los colores que para él representan la felicidad y que con ellos te dibuje algún momento feliz que él recuerde. Cuando termine su obra pídele que te explique en qué consiste y por qué escogió eso.

### 5.13 " Arena "

Se le indica al niño como untar resistol a un papel, esparciéndolo con el mismo bote de resistol o con un pincel. El excedente debe sacarse y devolverlo al bote. Aparte, a un poco de arena se le agrega colorante de cocina (dejando luego evaporar el agua) o con polvo de t mpera. Se coloca la arena por colores en botellas que tengan uno o varios huecos en su tapa. El ni o agitar  y esparcer  la arena sobre el resistol. El exceso de arena se podr  quitar f cilmente sacudiendo el papel.

### 5.14 " Con las manos y los pies "

Para esta actividad se necesitan pliegos grandes de cartulina y de recipientes en los que el ni o pueda sumergir tanto las manos como los pies cuando  stos se encuentren llenos de pintura. El ni o debe llevar ropa que se pueda manchar y perm tate que se  l mismo quien d  rienda suelta a la imaginaci n. Cuando te indique que ha finalizado, preg ntele qu  representa para  l el dibujo que ha llevado a cabo.



### 5.15 " Pintando con la boca "

Facilítele al niño pinceles de mango largo, cartulina y colores líquidos, enséñele a agarrar el pincel con la boca, a sumergirlo en el trastesito de pintura y a llevarlo hacia la cartulina en la que deberá realizar los trazos que su imaginación le indique. Esto, como es de suponer, se debe llevar a cabo con la ropa y en el lugar adecuados, donde no exista temor de manchar algo.

### 5.16 " La gente que me quiere "

Entrégle al niño papel, lápices de colores y borradores, y pídale que dibuje a su familia o a sus amiguitos. Cuando haya finalizado sugiérole que le explique por qué los dibujos de ese color, de ese tamaño, realizando esa labor, etcétera. Le sorprenderán las respuestas que le dará y verá cómo su imaginación ha contribuido a realizar esta actividad.



### 5.17 " Terminar el dibujo "

En una hoja dibuje un círculo, un triángulo, un cuadrado, un rectángulo, una casa, un sol, un árbol, etcétera; en fin, todo aquellos que usted considere que el niño reconocerá. Pero recuerde de no terminar el dibujo, ya que luego le pasará la hoja al niño y le pedirá que lo complete. Antes que comience pídale que le diga qué es cada uno de los dibujos que hacen falta por completar, cuando te lo haya expresado, entonces podrá decirle que ahora sí inicie con la finalización del dibujo.

### 5.18 " Adivina qué es "

Dibuje en una hoja de papel un diseño inventado por usted. Líneas cortas, largas, rectas, curvas, entrecruzadas, etcétera. Dígale al niño que determine las figuras que él ve entre las líneas y que las coloree. Le sorprenderá lo que los niños descubren. Luego hágalo al revés, el niño dibuja y usted descubre.

### 5. 19 " Manos y rostros "

Utilizando pintura espesa, lavable, no tóxica y en tubo con una duya; los niños pueden hacer diseños en su cara, en la palma y el dorso de sus manos, o bien, en las de un compañero.

### 5.20 " Piedritas "

Salga con los niños al parque o al patio de la escuela para recolectar las piedras que más llamen su atención. Luego en el aula las pintarán con diseños inspirados individualmente. Estas piedras podrían utilizarse para decorar los senderos del jardín de su casa o escuela; o bien, como pisa-papeles para el escritorio de papá, mamá, la tía o el abuelo.



### 5.21 " Huevos decorados "

Hay dos maneras de trabajar con huevos; vaciando el interior o cociéndolos hasta que queden duros. Es mejor si usted les da a los niños huevos duros. Ellos los pueden decorar con barniz para uñas, brillo, maquillaje, pintura, estrellas, puntos y cualquier diseño que se les ocurra. Para esto pueden utilizar pinceles, isopos, pequeñas esponjas o brochitas, los dedos, etcétera. Otra variante decorativa es pegar con clara de huevo recortes de historietas. O bien, dejar gotear la cera de una vela de colores. Y, si quieren hacer tiras, envuelva el huevo con masking tape, que lo pinten, déjenlo secar y despegue las tiras.

**Técnicas de pintura : -**

**Temple o anilina:** la pintura en polvo puede mezclarse con los siguientes materiales; clara o yema de huevo, goma arábica, vinagre, emulsión de jabón, detergente, maizena, grénetina (disuelta en agua fría), resistol, baba de nopal, pasta dental, leche, loción y crema humectante espesa para el cuerpo.

**Pastel:** se utilizan en superficies como; yeso, papel, cemento, pizarrón, vidrio, cartón, etcétera. Los materiales a combinar pueden ser; gises de colores humedecidos en agua de arena (hervida), agua de grenetina (fría), leche, agua con resistol, agua de almidón (hervida) y agua con azúcar.

**Acuarela:** esta pintura se puede tomar directamente del envase al cartón, papel, etcétera; utilizando un pincel de mango largo para permitir mayor movimiento a la mano.

**Goauche o tempera:** puede ser aplicada con diferentes materiales, tales como; canicas, esponjas, popotes, goteros, ramas, plumas, peines, cuerdas, escobetas, fibras, borra, cepillo dental, etcétera. Se pueden obtener trabajos muy bonitos si la pintura se mezcla con diversas sustancias según la textura que se desea obtener. Por ejemplo:

textura gromosa ----- harina o detergente (1 cucharada)

arenosa ----- arena (media cucharada)

aceitosa ----- glicerina (1 cucharada)

viscosa ----- jabón líquido espeso (2 cucharadas)

pegajosa ----- almíbar (2 cucharadas)

brillante y granulosa --- azúcar (media taza)

áspera ----- aserrín (una cucharada)

**Encáustica:** su aplicación es variada y sencilla, como extendiéndola con los dedos, calentada al sol, extendiéndola con espátula, sobre tela planchada,

correando el crayón sobre el papel y sacudiendo la hoja de lado a lado y, de atrás hacia adelante, coloreando el crayón sobre lija.

**Dactilopintura:** es la pintura que se aplica con los dedos.

**Materiales : -**

Crema de afeitar	vinílicos	rodillos
papel de diferente grosor, tamaño y textura	engrudo	cordones
crayones	acuarelas	esponjas
tierras	acrílicos	estropajos
tintas	resistol coloreado	palos
ceras	óleos	jeringas
gises	almidón	telas
plumones	glicerina	isopos
carboncillo	jabón	matamoscas o
lápices de colores	grasa de zapatos	colador
	brochas	popotes
	pinceles	
	cepillos	

## 6. TEATRO

Objetivo :-

Crearé libremente cuentos, relatos, personificaciones y dramatizaciones de contenido real o imaginario, manifestándolo en forma oral o mediante una acción.

Actividades :-

### 6.1 "Disfracémonos"

Los disfraces son el punto de partida para muchas actividades donde participa la imaginación. El mismo niño puede elaborar el disfraz y después representarlo libremente. Estos pueden ser muy sencillos, simples y fáciles de hacer. Por ejemplo:



**Un par de garras.** Se recortan diez copitas de una caja de huevos y se pegan a los nudillos de la mano, pueden ser suficientes para estimular la imaginación y convertirse en un león.

**Patatas de foca, pato, delfín o buzo.** Se colocan en los pies un viejo par de guantes de plástico.

**Pies de payaso.** Coloca tiras de cartón (de 30.5 x 7.5 centímetros aproximadamente), dentro de un par de medias viejas de papá.

**Madre.** Zapatos de señora, cartera, sombrero, aretes y maquillaje.

**Padre.** Portafollos o maletín, corbata, sombrero, lentes y zapatos de señor.

**Enfermera.** un delantal blanco con una cruz roja pintada y un pañuelo blanco en el pelo.

**Realeza.** Corona recortada en un cartón y unida con clips de papel o sujetadores y una manta no muy pesada de capa, un anillo de papel bien grande.

**Médico.** Camisa blanca vieja de papá (mangas cortadas), maletín negro.

**Bruja o hada mala.** Bonete negro o rojo para que parezca peligrosa.

**Pájaro.** Pico de cartón unido con elástico alrededor de la frente, garras cortadas de caja de huevos.

**Animal.** Orejas unidas con elástico alrededor de la cabeza, manta de lana o adornada con pieles puesta sobre los hombros, y una cola.

**Pirata.** Cinturón, capa negra, faja, parche en el ojo.

**Pastor.** Vestido de piel (chaqueta de invierno con forro de lana puesta al revés), cayado (palo o bastón), sandalias.

**Gitano.** Aros (anillos de cortina o hechos con alambre), un pañuelo en la cabeza amarrado hacia atrás. Para las niñas un delantal.

**Ladrón o bandido.** A un trapo se le abren dos huecos para los ojos y se amarra atrás.

**Arabe.** Turbante de toalla, sábana, sandalias.

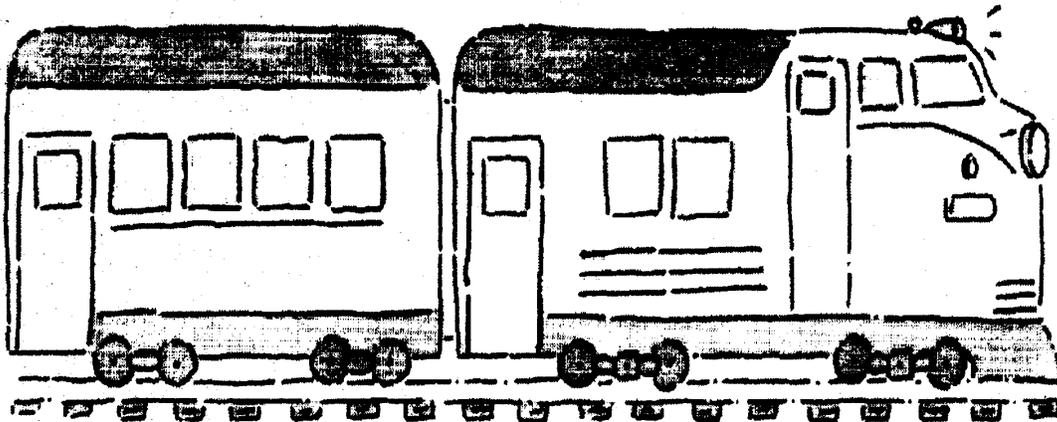
**Policía.** Un par de guantes, cinturón y gorra. La placa se hace con papel de aluminio y se asegura en el sombrero o en el cinturón puesto en forma diagonal sobre el hombro.

**Bombero.** Sombrero de plástico para la lluvia, botas e impermeable y un pedazo de manguera vieja.

**Indio.** Plumas colocadas en un cartón acanalado que van alrededor de la cabeza, sandalias con unas cintas que se amarran en cruz en los tobillos, falda corta para las niñas y una camisa vieja a la que se le pintan rayas con un marcador.

## 6.2 " De paseo en el tren "

Pídale a los niños que se coloquen uno detrás de otro para hacer un tren (ya sea sentados en una silla o de pie), el cual saldrá de paseo por la ciudad; a cada uno de los integrantes les darás por turnos el primer lugar y les dirás que en ese momento ellos son los maquinistas que deberán parar si viene un carro u otro tren (el cual será usted), a la vez que les pedirá que le cuenten por qué lugar van pasando, de qué colores son las casas y los edificios, etcétera. Lo importante es que ellos recreen su imaginación y su expresión verbal. Para variar esta actividad se puede cambiar el medio de transporte, en un carro, un camión, etcétera.



### 6.3 " La alfombra mágica "

Siente a uno o dos niños en una alfombra (dependiendo del tamaño de ésta), pídale que la sostenga por la punta y se aliste para realizar un viaje maravilloso. Pregúntele ahora a dónde quiere ir. Usted puede sugerirle algunos sitios, como por ejemplo el mar; anímelo a imaginarse dónde están los peces, la arena, de qué color ve el agua. Continúen el viaje a los lugares que el niño quiera visitar. Para variar la actividad, pídale al niño que invente otros medios de transporte, por ejemplo, una nave espacial, un submarino, un tren, etcétera.

### 6.4 " Personificación y actividades dramáticas "

La mayoría de los juegos de los niños se relacionan con situaciones de todos los días, por ejemplo: papá en el trabajo, mamá en la casa, el médico que nos examina, una reunión de adultos. No se le debe indicar al niño como llevar a cabo estas actividades, sus propias observaciones y rica imaginación son más que adecuadas para esto. Sin embargo, en el momento apropiado podemos ofrecerles sugerencias para mejorar la calidad de su juego y ayudarles para estimular ideas. Por ejemplo:

De Compras: comprar, vender arreglar la mercancía para la venta, pesar, pagar, registrar, etcétera. Se pueden utilizar un teléfono, cartera, dinero, de mentira, ropas, una canastilla, paquetes o latas vacías, una caja grande con cajitas pequeñas adentro que haga de registradora.

La Gasolinera: colocar a los autos el combustible, agua, aire, limpiar parabrisas, revisar el motor, cambiar las llantas, lavarlo. Los objetos para esta actividad pueden ser carritos, una manguera vieja, trapos, herramientas, dinero de mentiras, recipientes plásticos grandes.

Granjeros: alimentar, ser animales, esquilan las ovejas, ordeñar las vacas, herrar un caballo, amansar un potro, recoger los huevos. Algunos objetos útiles serían, animales de juguete, balde, tractor (caja, triciclo), lazo.

Hospital: una operación, pacientes en cama, dosificar medicina, visitas con flores, hacer las camas, caminar, médicos y enfermeras. Los objetos a usar podrían ser, camas o mantas, cuchara y botella de plástico, vendajes (telas viejas), banditas adhesivas, termómetro (pitillo o pajillas), block de notas y lápiz, estetoscopio, valija grande negra, batas blancas (blusa blanca de papá o mamá).

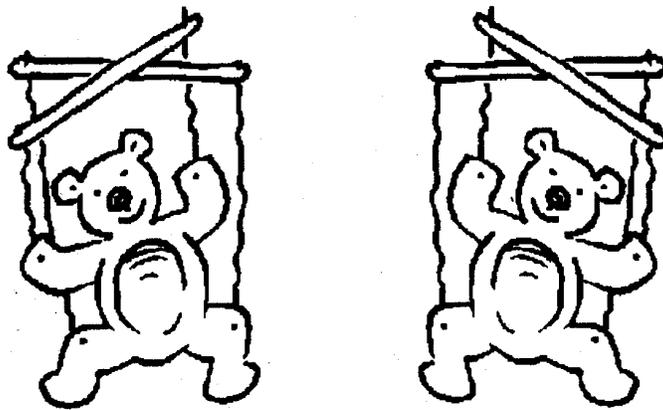
### 6.5 " Simulacros de emergencia "

Se puede preparar al niño para que enfrente situaciones de emergencia. Por ejemplo, un incendio en su escuela; vemos el humo, hacemos sonar la campana de alarma, llamamos a los bomberos, los cuales serán los mismos niños, evacuarán el edificio, sacarán las mangueras y extinguirán el fuego. Así como en esta actividad se pueden simular un terremoto o una inundación.



## 6.6 " Títeres "

Déle a los niños unos títeres, pónganse de acuerdo sobre el tema del cuento que van a representar y pídales que ellos mismos lo inventen. Usted simplemente les ayudará, ellos serán quienes crearán, coordinarán y ejecutarán la obra. Como público pueden invitar a los niños y maestras de otros grupos.



## 6.7 " La felicidad "

Sugíerale al niño que represente por medio de la mímica, marionetas o títeres, cuáles han sido sus momentos de felicidad. Por ejemplo, dígame que recuerde las navidades pasadas y qué sucedió en ellas, cuántos regalos recibió, el arreglo del árbol de Navidad, etcétera. Permítale que haga uso de todos los elementos que él considere necesarios para llevar a cabo esa representación y estimúlalo a que actúe por medio de la risa las caras felices y de sorpresa sus momentos de felicidad.

### 6.8 " De paseo "

Dígale a los niños que a cada salón donde entrarán será un sitio diferente, colocando en éste los elementos que ellos consideran estarían en él. Si es un parque, por ejemplo, una silla puede ser un arbusto, unos cubos de colores pueden ser las flores; además de que al entrar en el salón tienen que comportarse como si estuvieran en ese lugar, si es el parque entonces se encontrarán con otros niños, se saludarán, jugarán entre ellos, mirará las flores y los árboles, correrá detrás de un perro, etcétera. Otro salón puede ser la luna, entonces tendrán que ponerse el traje espacial, comunicarse por radio a la nave, caminar como si estuviera ahí, etcétera. Así cada salón puede convertirse en cualquier sitio preferido por los niños, el mar, el cine, el parque de diversiones, la casa de la abuela y muchos sitios más.

### 6.9 " ¿Qué hacemos? "

Ofrézcale al niño tres juguetes diferentes entre ellos, tales como una muñeca, un camión y un objeto musical, y pídale que invente un juego que resulte bien divertido. O bien, comience un cuento en que los tres objetos estén involucrados y motive al niño para que él termine la historia.

## 6.10 " La más reciente visita "

Luego de la más reciente visita al zoológico, una industria, la estación de bomberos, el aeropuerto, un museo, etcétera; se le pide a los niños que representen por medio de mímica los objetos y acciones que vieron durante la visita. Por ejemplo, de una visita al campo los niños pueden representar el movimiento de las plantas y ramas de los árboles provocado por el viento. Unos niños simularán el viento y su mayor o menor velocidad, otros actuarán como los árboles y las plantas.

Materiales : -

<b>animales de juguete</b>	<b>máscaras</b>
<b>aparato de sonido</b>	<b>muñecos(as)</b>
<b>baldes o cubetas</b>	<b>música</b>
<b>cajas grandes de cartón</b>	<b>ropa de distintas tallas</b>
<b>carritos</b>	<b>sábanas</b>
<b>comiditas de plástico</b>	<b>sillas</b>
<b>dinero de mentiras</b>	<b>sombreros</b>
<b>escobitas y trapeadores</b>	<b>tapetes</b>
<b>guiñoles</b>	<b>teatro guiñol</b>
<b>lámparas</b>	<b>teléfono</b>
<b>latas vacías</b>	<b>títeres</b>
<b>maquillaje</b>	<b>zapatos viejos</b>

### C. Criterios de evaluación.

Tomando en consideración que la evaluación es un proceso continuo y sistemático que consiste esencialmente en determinar en qué medida la enseñanza está logrando los objetivos del aprendizaje, la presente propuesta sugiere llevarse a cabo bajo la siguiente modalidad.

Piaget (1937) aseguraba que el desarrollo del individuo, desde la infancia hasta la edad adulta, puede ser observado directamente. Luego, se retoma este método para que la evaluación del trabajo en el taller se realice a través de observaciones. Estas le permiten al educador llevar un registro del desarrollo de cada niño.

Antes de establecer los criterios de evaluación de la creatividad, hay que hacer notar dos aspectos. Primero, el estudio del comportamiento creativo no se ha operacionalizado, ni ha sido delimitado a nivel teórico, esto impide darle valor tanto a las conductas como al producto. Y, segundo, la conducta creativa en el niño implica, a diferencia del adulto, una característica fundamental: la novedad relativa a las realizaciones individuales anteriores.

Evaluar objetivamente la creatividad no es posible cuando no se tiene definida operacionalmente la interpretación de los comportamientos a observar. Por lo tanto, se sugiere que la evaluación se haga en términos de la ejecución de las actividades y de la inclusión de algún elemento nuevo en el producto.

La ejecución será evaluada de la siguiente manera: si el niño participó en la realización de la actividad se le dará un valor positivo; si el niño no presentó una conducta encaminada a cumplir el propósito de la actividad, entonces se le dará un valor negativo. Para el aspecto de originalidad, se tomará nota de cada nuevo elemento que el niño utilice en la realización de la actividad, o bien, que deje plasmado en su producto; esto va a depender del tipo de acción que se esté llevando a cabo.

El registro se marcará en una tabla que incluya el nombre del niño, la fecha, el número de la actividad, el objetivo del bloque al cual pertenece dicha actividad, la ocurrencia y la descripción del elemento nuevo.

D. Tabla de Registro de Evaluación

	NOMBRE ↓	FECHA								
		# ACTIVIDAD								
		OBJ. BLOQUE →								
01		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
02		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
03		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
04		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
05		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
06		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
07		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
08		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
09		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
10		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
11		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
12		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
13		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
14		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
15		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
16		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
17		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
18		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
19		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						
20		CUMPLIO ELEM. NUEVO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>						