



- Nombre del Proyecto: **“PINTA TU JUGUETE PREFERIDO Y CONSTRUYE UNO NUEVO UTILIZANDO EL RECICLADO”**
- Proyecto destinado a niños y niñas con discapacidad visual de 5 a 8 años.
- Lugar donde se realizará el proyecto: Colegio República de China (Engativá)-Bogotá.
- Tiempo de duración 2 meses, un día a la semana y dos horas y media diarias.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

El objetivo de esta actividad es promover la inclusión por medio del juego y la creatividad. Los niños con y sin discapacidad visual elaborarán dos juguetes: Uno que represente su juguete preferido y otro nuevo que construirá a partir de material reciclable.

ENFOQUE CONCEPTUAL: Se trabajará con dos conceptos el juego y la creatividad, dos elementos significativos que enmarcan el proyecto.

- El juego. Están comprobadas las ventajas de aprender jugando en el desarrollo intelectual del niño o niña. En este proyecto buscaremos motivación para empezar con el afecto hacia su juguete preferido

- La creatividad. Aprender a explorar y a buscar alternativas de juegos invita a la reflexión, a imaginar y estimula la ilusión por construir. Como resultado conseguimos satisfacción personal en el alumno, autoestima y estímulo en la comunicación y la solidaridad.

- Compartir. Los niños tienen que compartir en las aulas. Allí es donde se van a desarrollar muchas de las habilidades cognitivas y psicosociales que reflejarán en la etapa adolescente y adulta. Compartir su creación permitirá desarrollar unos valores socio-afectivos muy importantes para fortalecer una habilidad como la empatía.

La importancia de pintar su juguete preferido:

Hemos comprobado en la trayectoria de nuestros proyectos que cuando se personaliza una actividad manual, se pinta o se escribe, hay una entrega y una ilusión especial en el alumno que realiza dicho trabajo porque está proyectando algo querido e importante para él.

Pintar un juguete que se tiene o bien que se desea tener, es jugar de otra forma con ese objeto querido, es darle otra vida plasmada en un espacio diferente. La

experiencia de representarlo pintarlo y dar a dicho juguete otros colores diferentes o por ejemplo añadirle un rasgo nuevo, es crear. Esto provoca en el alumno gran entusiasmo ante una actividad nueva y satisfacción personal porque está interactuando con sus compañeros y compartiendo un momento especial. La obra pictórica será admirada por sus padres y amigos, detalle que estimula el diálogo y la sociabilidad, sabemos que compartir es aprender.

Por otro lado están comprobadas las ventajas de aprender jugando en el desarrollo intelectual del alumno. El juego es espontaneidad y la espontaneidad está llena de significado puesto que nace por un impulso interior. La práctica del juego en la enseñanza aporta al estudiante un estado de tranquilidad. Y dentro de ésta sensación de distensión la mente se abre, el niño se concentra mejor, está más dispuesto a escuchar y por consiguiente a entender.

La importancia de crear un juguete nuevo utilizando el reciclado:

El juego desarrolla la creatividad, ejercita la memoria y estimula la imaginación.

Ser creativo es buscar y explorar en la imaginación algo distinto y nuevo a partir de una idea o de un objeto. Dicho ejercicio de exploración mental busca alternativas de juego estimulando la reflexión y la iniciativa. A todo esto se acompaña con el ejercicio manual lo cual hacen un compendio de factores positivos para el alumno porque desarrolla la motricidad fina, relaja y proporciona autoestima, el alumno ha construido un juguete y además hecho a su gusto.

Por otro lado el niño o niña aprende a preocuparse por reciclar, a entender que lo que ya no tiene utilidad en una parte, se le puede dar provecho para otros fines. El juguete construido por uno mismo posee un valor emocional más importante que el juguete comprado.

Dentro de este ejercicio de compartir, los alumnos están recibiendo y aportando cultura, generosidad y más aún, están descubriendo capacidades de sí mismos y aprendiendo de todos.

Se pretende con este proyecto crear ilusión en el alumno desde el comienzo, utilizando su juguete preferido como argumento y como plataforma para pintar, crear y luego exponer todo lo hecho en un encuentro social, familiar y cultural.

Se pretende que el alumno salga feliz, que se sienta seguro de sí mismo y conforme con sus creaciones. Que aprenda a compartir sus iniciativas e ilusiones, a trabajar en grupo y a ser solidario y generoso, **la felicidad individual siembra armonía en la colectividad.**

Se enseñará a conocer de otra forma la teoría del color por medio de un lenguaje nuevo que estimula el tacto y que por medio de él, se descubre otra forma de aprender y de entender un concepto.

Por todo esto se considera de gran importancia este proyecto de inclusión.

Para este fin se utilizará la herramienta de inclusión del SISTEMA CONSTANZ Lenguaje del Color que se Toca, que consiste en la codificación de los tres colores primarios por medio de líneas en relieve, cada una de diferente forma,

hay un código para el blanco y otro para el negro. Las diferentes opciones de unión entre estos cinco códigos, forman los colores secundarios y terciarios con sus tonos claros y oscuros de los colores del círculo cromático.

El SISTEMA CONSTANZ es un lenguaje universal porque al ser apreciado por medio del tacto, puede ser reconocido y entendido por cualquier persona independiente de la edad y del país de origen. Por consiguiente nuestro lenguaje une a las personas, los pueblos y los países.

Dentro del proyecto creativo se complementarán las actividades con ejercicios corporales utilizando el baile de los colores del SISTEMA CONSTANZ.

NOTA SIGNIFICATIVA

- Se enviará a los donantes evidencia fotográfica de cada fase.
- Se enviará a los donantes el audio que ratifica el momento en que los alumnos escogen el juguete preferido.
- Se grabará en video el proceso de trabajo de cada taller.
- Están incluidos los materiales dentro del costo de los talleres.
- Se enviará a los donantes invitación de asistencia y evidencia de la exposición final, resultado de los talleres.

NOTA. El "sistema Constanz" está registrado dentro de la Propiedad Intelectual como obra artística literaria y científica.