



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS

TEMA:

**LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS CONTRIBUYE AL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS/AS DE 3 A
5 AÑOS.**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.**

AUTORAS:

**ELSA CRISTINA CABEZAS CARABALI
JAZMIN ALEXANDRA MOROCHO VICUÑA**

TUTORA

Mgt. Jenny Benalcázar Arrata

Guayaquil, Ecuador

2013



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS

PROPUESTA:

**GUÍA DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DIDÁCTICAS E
INNOVADORAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES PARA ESTIMULAR
LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS
DE 3 A 5 AÑOS.**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.**

Guayaquil, Ecuador

2013

DEDICATORIA

Dedico principalmente esta tesis a las personas que más quiero mis padres que han estado en los momentos más difíciles de mi vida compartiendo penas y alegrías.

Para así poder cumplir el sueño de terminar mi carrera universitaria y poder llegar al éxito deseado.

Att. Alexandra Morocho

Dedico este trabajo al único y verdadero Dios, Jehová de los Ejércitos, a Jesucristo su hijo y al Espíritu Santo.

También se lo dedico a mis padres y amigos quienes con sus sabios consejos me ayudaron mucho para que este trabajo se haga realidad.

Att. Elsa Cabezas

AGRADECIMIENTO

Mi mayor agradecimiento a Dios por haberme guiado para poder terminar mi carrera.

A mi familia que con sus consejos me han inculcado buenos valores.

A mis profesores que con sus sabias enseñanzas me supieron guiar a lo largo de mi carrera y a la Escuela Republica de Francia que me abrió las puertas para poder realizar mi tesis.

Att. Alexandra Morocho

Quiero primeramente agradecer a Dios, a Jesucristo y al Espíritu Santo, por el éxito logrado y también a mis padres y hermanos por haber puesto su confianza en mí.

Mi sincera gratitud a mi orientadora Jenny Benalcázar.

Att. Elsa Cabezas



ÍNDICE

PORTADA	I
Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE CUADROS	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. Antecedentes del problema	3
1.2 La descripción de la situación problema:	4
1.3 Causas del problema y consecuencias.....	5
1.4 El problema científico	6
1.5. Planteamiento del problema:	6
1.6 Evaluación del problema	6
1.7 Productos esperados.....	8
1.8. OBJETIVOS	8
Objetivo General	8
1.9 Justificación.....	8
1.10. Hipótesis y variables.....	11
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1 Estado del Arte Antecedentes de la investigación	12

2.2. Fundamentación Teórica	15
2.2.1. Fundamentación pedagógica la creatividad en la Enseñanza Aprendizaje.	36
2.2.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLOGICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO.	38
2.2.3. FUNDAMENTACION PEDAGOGICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO	47
2.2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL	51
2.3. MARCO CONCEPTUAL.....	56
CAPÍTULO III.....	58
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	58
3.1 Diseño de la investigación	58
3.2. Tipo de Investigación	60
3.3. Métodos	62
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	63
3.5. Instrumentos de investigación	65
3.6 Procesamiento de la investigación, recolección datos y resultados	67
3.6.1. Procesamiento de datos	67
3.6.2. Análisis e interpretación de los datos.....	68
3.7. TRIANGULACIÓN DE RESULTADOS	90
3.8.- Criterios para la elaboración de la propuesta.....	93
CAPÍTULO IV.....	96
PROPUESTA.....	96
4. 1 JUSTIFICACIÓN	96
4.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA.....	100
4.3. Fundamentación Filosófica.	102
4.4. Fundamentación Sociológica.....	103

4.5. Fundamentación Curricular.....	104
4.6. Fundamentación Psicológica.....	105
4.7. Fundamentación Educativa.....	106
4.8. OBJETIVOS	108
4.9. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	108
4.10. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN.....	164
CONCLUSIONES	167
RECOMENDACIONES	170
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	172
Bibliografía Digital	174
ANEXOS.....	175

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población	63
Cuadro N° 2 Muestra	64
Cuadro N° 3 Ficha de Observación	67
Cuadro N° 4 Recursos didácticos en el aula	70
Cuadro N° 5 Creatividad es elemental en el aprendizaje	71
Cuadro N° 6 Recursos innovadores para desarrollo de la creatividad	72
Cuadro N° 7 Enfoque estratégico de los recursos didácticos	73
Cuadro N° 8 Participación del padre de familia	74
Cuadro N° 9 Recursos que permitan el desarrollo del pensamiento creativo	75
Cuadro N° 10 Guía de estrategias didácticas innovadoras	76
Cuadro N° 11 Contar con Guía de estrategias didácticas innovadoras	77
Cuadro N° 12 Recursos facilitan la labor docente	78
Cuadro N° 13 Práctica de la guía en actividades de aula.	79
Cuadro N° 14 Recursos y materiales fomentan creatividad	80
Cuadro N° 15 Creatividad como elemento básico	81
Cuadro N° 16 Materiales creativos	82
Cuadro N° 17 Recursos didácticos actuales	83
Cuadro N° 18 Participación del padre de familia	84
Cuadro N° 19 Recursos con que cuenta la escuela	85
Cuadro N° 20 Existencia de guía de estrategias didácticas	86
Cuadro N° 21 Contar con una guía de estrategias novedosas	87
Cuadro N° 22 Guía facilita dar clases creativas	88
Cuadro N° 23 Guía facilita dar clases creativas	89

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Recursos didácticos en el aula	70
Gráfico N° 2 Creatividad es elemental en el aprendizaje	71
Gráfico N° 3 Recursos innovadores para desarrollo de la creatividad	72
Gráfico N° 4 Enfoque estratégico de los recursos didácticos	73
Gráfico N° 5 Participación del padre de familia	74
Gráfico N° 6 Recursos que permitan el desarrollo del pensamiento creativo	75
Gráfico N° 7 Guía de estrategias didácticas innovadoras	76
Gráfico N° 8 Contar con Guía de estrategias didácticas innovadoras	77
Gráfico N° 9 Recursos facilitan la labor docente	78
Gráfico N° 10 Práctica de la guía en actividades de aula.	79
Gráfico N° 11 Recursos y materiales fomentan creatividad	80
Gráfico N° 12 Creatividad como elemento básico	81
Gráfico N° 13 Materiales creativos	82
Gráfico N° 14 Recursos didácticos actuales	83
Gráfico N° 15 Participación del padre de familia	84
Gráfico N° 16 Recursos con que cuenta la escuela	85
Gráfico N° 17 Existencia de guía de estrategias didácticas	86
Gráfico N° 18 Contar con una guía de estrategias novedosas	87
Gráfico N° 19 Guía facilita dar clases creativas	88
Gráfico N° 20 Guía facilita dar clases creativas	89

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.**

TEMA:

**ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
CREATIVO EN NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS.**

AUTORAS: ELSA CRISTINA CABEZAS CARABALI
JAZMIN ALEXANDRA MOROCHO VICUÑA
ASESORA: MGT. JENNY BENALCÁZAR
FECHA: Octubre del 2013

RESUMEN

El presente proyecto bajo el tema enunciado, se da origen por la evidente necesidad que se encuentran los docentes del área de Educación Inicial y Primaria, de la aplicación en las actividades de aula de estrategias didácticas innovadoras, que permitan el despertar del pensamiento creativo de los niños de 3 a 5 años, por lo tanto, la falta de motivación y el bajo rendimiento académico se evidencia en la labor educativa diaria. Bajo una modalidad de investigación bibliográfica, de campo, descriptiva y cualitativa, se describen los problemas pedagógicos originados por la falta de recursos didácticos creativos e innovadores aplicados en la Educación Inicial y Básica, lo cual afecta en el desarrollo del proceso de aprendizaje, los instrumentos de la investigación fue la encuesta la cual se realizó al directivo de la institución, docentes y padres de familia, para evaluar la calidad del desarrollo de los procesos cognitivos como es el desarrollo de destrezas del pensamiento creativo en ésta área y determinar la importancia de la implementación de una guía estratégica de característica orientadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la presentación de actividades y juegos didácticos fáciles, sencillos, accesibles y de bajo costo, con el planteamiento de estrategias adecuadas, brindan la oportunidad de transmitir los conocimientos del desarrollo integral del niño tanto en las áreas grafopásticas, lenguaje y comunicación, lateralidad, lógica matemática, de una manera amena, divertida, motivadora y sobre todo eficiente en el interaprendizaje en el aula. Este material aporta a la comunidad educativa, una orientación para el alcance de los objetivos planificados en el currículo educativo en el área de Educación Inicial y básica, cuya práctica aporta al alcance de la calidad educativa, al propiciar aprendizajes significativos en los niños de 3 a 5 años.

RECURSOS DE ENSEÑANZA

CREATIVIDAD

INNOVACIÓN

**UNIVERSITY LAICA VICENTE ROCAFUERTE
FACULTY OF THE EDUCACIÓN
NURSERY SCHOOL EDUCATORS
BACHELOR NURSERY EDUCATION .**

TOPIC:

**METHODOLOGICAL STRATEGIES APPLICATION DIRECTED TO
PROMOTE FAMILY OPTIMAL PERFORMANCE
IN CHILDREN 5 TO 6 YEARS .**

**AUTHORS : ELSA CRISTINA CABEZAS CARABALI
JAZMIN ALEXANDRA MOROCHO VICUÑA
ADVISORY : MSC. JENNY BENALCÁZAR**

DATE: October, 2013

TOPIC:

**STRATEGIES FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVE THINKING IN
CHILDREN / AS 3 TO 5 YEARS.**

ABSTRACT

This project under the theme enunciated, it gives rise to the obvious need are teachers in the area of Early and Primary Education , the application in the classroom activities of innovative teaching strategies that allow the awakening of creative thinking children 3-5 years hence , lack of motivation and poor academic performance is evident in the daily educational work . Under a form of library research , field , descriptive and qualitative pedagogical describes problems caused by the lack of creative and innovative teaching resources applied in the Basic Education Development Project , which affects the development of the learning process , the instruments research was the survey which was carried out the manager of the institution, teachers and parents to assess the quality of the development of cognitive processes such as the development of creative thinking skills in this area and determine the significance of the implementation of strategic guidance counselor feature in the teaching-learning process , the presentation of activities and educational games easy , simple, accessible and affordable , with the approach of appropriate strategies , provide an opportunity to pass on the knowledge of the integral development the child both grafopásticas areas , language and communication , laterality , mathematical logic , in a fun , entertaining , motivating and especially efficient on a mutual learning in the classroom. This material provides the educational community , a guide to the scope of the planned objectives in the educational curriculum in the area of Basic Education Development Project , whose practice brings to the scope of the quality of education, to foster meaningful learning in children from 3 to five years .

INTRODUCCIÓN

En todos los momentos de la vida se presentan situaciones y problemas los cuales requieren ser solucionados, y para que esto se dé, el cerebro debe actuar de manera conjunta estableciendo un perfecto equilibrio entre los dos hemisferios, tanto el lógico como el creativo.

El desarrollo de la creatividad es muy importante para el día a día y trabaja junto con el pensamiento creativo, sus aspectos, características, etapas entre otras serán estudiadas a continuación, y se determinaran un conjunto de estrategias creativas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas.

Las áreas del pensum estudios en la educación actual tiene mucha importante en desarrollo integral de los párvulos, por lo mismo a través de su enseñanza no solo se debe dar énfasis al dominio cognitivo, que es el que incrementa todos los conocimientos teóricos, sino el dominio sicomotor que es el que orienta, a través del aprendizaje, el crecimiento de habilidades y destrezas: que deben mantener al estudiante en contacto directo con los implementos que no dispone en el hogar y que son los que permiten vivenciar el enlace entre la educación y el trabajo productivo.

Es muy necesario que los docentes se actualicen en las estrategias metodológicas en cada área de estudio, ya que es la base para la enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 5 años.

Todos los que están involucrados en el desarrollo del proceso educativo, manejan habitualmente la expresión de la creatividad, que es el fruto de la labor de selección y organización de destrezas y habilidades, que se utilizan previo a

un conocimiento nuevo, realizada con el propósito de ayudar a comprender y practicar las relaciones humanas con efectividad. No es sólo cuestión de coeficiente intelectual y estímulos, sino también la utilización de estrategias nuevas para dar solución a problemas, crear alternativas, ver las cosas desde diferentes puntos de vista; en suma, tener mucha flexibilidad de pensamiento y creatividad. Los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos.

Como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma. A esto le llamamos creatividad. En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea.

El capítulo I, presenta el problema de la investigación, como parte relevante los objetivos y justificación.

El capítulo II, recoge el marco teórico fundamentado en teorías científicas, pedagógicas, psicológicas y sociológicas de la educación, basado en fundamento legal y la determinación de variables.

El capítulo III, como el diseño de la investigación, tipos y metodologías empleadas, determinación de la población y tamaño de la muestra a las cuales se aplican las técnicas de recolección de datos.

El capítulo IV, contiene la propuesta la cual es un manual de estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños/as de 3 a 5 años, luego de esto se presentan las conclusiones recomendaciones finales, pertinentes como aporte complementario y eficaz del estudio realizado en la institución donde se propone la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Antecedentes del problema

En la primera década del siglo XXI el fenómeno de globalización, trajo consigo grandes adelantos, a su vez ha exigido que el proceso productivo sea más complejo, aumentando el nivel de exigencias que debe tener la educación en cada uno de los niveles de su estructura, donde la utilización de estrategias de enseñanza, métodos educativos, diseños curriculares, enfoques pedagógicos responden operativamente a las necesidades e intereses que cada país tiene o espera de la sociedad.

En este marco de referencia, el país vive una época turbulenta y de transición histórica, reflejada en la escuela a través del entorno educativo, social y personal de cada individuo; es preciso mencionar que la escuela es el medio idóneo para activar el potencial innovador e integral, y esta no debe cerrarse a los nuevos conocimientos, funcionando como un sistema abierto a los adelantos, a la tecnología, a las estrategias y metodologías que enriquezcan a su praxis, que contribuya al desarrollo humano en la construcción del pensamiento crítico, reflexivo y creativo de los estudiantes para satisfacer necesidades básicas a través del trabajo productivo.

El proceso de aprendizaje se ha convertido en una actividad repetitiva, memorística y monótona, esto ha sido corroborado a través de conversaciones con los estudiantes del plantel, ocasionando consecuencias según las estadísticas de la institución del bajo rendimiento escolar de los estudiantes, es decir que existe dificultades en los niños/as a consecuencia que los docentes no

le dan importancia a la creatividad dentro del proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 3 a 5 años.

Sin duda, la creatividad es quizás la máspreciada de las cualidades humanas. Para Guilford (citado por Santos, 2000) “consiste en la expresión de una serie de factores intelectuales o capacidades del pensamiento, susceptibles de ser desarrollados a través del aprendizaje...”¹ (p. 24).

Tomando en cuenta, que la educación desempeña papeles importantes en la vida del país y que el momento actual le exige los más profundos esfuerzos para enfrentar la crisis y acortar esa brecha que existe con los países desarrollados, ésta debe asumir un rol protagónico en la dinámica de cambio del mundo, es sumamente improductivo seguir pensando y actuando de la misma forma por lo que el reto de la educación sería propiciar un cambio de enfoque como señala Heller (1994)², desde una visión de aprendizaje adaptativo y reactivo el cual exige poner de manifiesto la capacidad creativa.

1.2 La descripción de la situación problema:

En el campo de la educación el desarrollo del pensamiento crítico a nivel preescolar no se ha desarrollado o no se ha considerado de importancia en el proceso de aprendizaje. En algunos centros educativos no cuentan con técnicas innovadoras para desarrollar el pensamiento crítico en los niños y se basan en una educación tradicional donde piensan que el niño es una esponja que hay que llenar y llenar de conocimientos y a la larga la falta de técnicas va a traer consecuencias en los niños cuando se le presenten problemas de la vida diaria.

1Guilford, - Guilford, J. y otros (2003). Creatividad y Educación. Barcelona: Editorial Paidós.

2 - Heller, M. (1994). El Arte de Mediar con todo el Cerebro. En Creatividad. Reto y compromiso con la escuela. Venezuela.

El uso de un manual de técnicas innovadoras va auxiliar al maestro para que ayude al niño a desarrollar el pensamiento creativo.

1.3 Causas del problema y consecuencias:

Causas

- Dificultad en captar nuevos conocimientos.
- Falencia de los recursos didácticos.
- Los profesores no ayudan a los niños a desarrollar la creatividad.
- Falta de motivación por partes de los padres.
- Hay algunos profesores que no tienen conocimiento de las estrategias innovadoras .Por esta razón a los niños se le hace muy difícil captar nuevos conocimientos.
- Los padres de familia tienen poco conocimiento acerca de la importancia de la creatividad en los niños/as.
- La falta de utilización de dinámicas y canciones infantiles hacen que las clases sean poco creativas y motivadas.
- No existe una Guía de técnicas creativas que haga del proceso educativo más ágil y eficaz.

Consecuencias

- Los niños/as tienen bajo rendimientos, no desarrollan su creatividad.
- No cuentan con los recursos didácticos necesario en el aula de clase.
- Docentes no aplican metodología innovadora en el aula para desarrollar la creatividad.
- Los padres desconocen actividades que se debe utilizar con los niños/as en el hogar para desarrollar la creatividad.

- Fomentar la fantasía, en los niños/as con el propósito de que se oriente con la realidad.
- Los docentes no aplican las estrategias innovadoras y los estudiantes pierden el interés en la clase.
- Al no emplear recursos didácticos creativos, los estudiantes reciben clases de forma monótona y aburrida, las mismas que al no despertar su interés dificultan su proceso educativo.
- Los maestros(as) no tienen una fuente de consulta que esté de acuerdo a la realidad del plantel y le permita cumplir su labor con eficacia y eficiencia.

1.4 El problema científico

Campo: educación inicial 3 a 5 años.

Área: Cognitiva, afectiva y social, motriz.

Aspectos: Educativo, pedagógico y recreativo.

“LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS”

1.5. Planteamiento del problema:

¿Por qué las estrategias didácticas innovadoras contribuyen al desarrollo creativo en los niños de 3 a 5 años en la escuela República de Francia?

1.6 Evaluación del problema:

La evaluación del problema del presente estudio ha considerado los siguientes parámetros:

Delimitado: Se aplicará en la Unidad Educativa Fiscal Mixta N° 8 “República de Francia, para docentes y estudiantes que representa la población y el espacio por el estudio que hará con datos obtenidos durante el 2012.

Claro: Es claro, porque el problema es real y está planteado de una manera clara y sencilla con el objetivo de comprender lo que nos proponemos alcanzar, va dirigido a los maestros para buscar posibles soluciones al problema.

Evidente: porque en esta investigación, tanto padres como docentes hacen conciencia del rol que les toca cumplir dentro del campo educativo. Los maestros tienen que cumplir el rol más importante de dar al niño una buena educación, los padres deben estar siempre de acuerdo en ayudar al niño en las tareas cotidianas que van a poder desarrollar el pensamiento creativo.

Concreto: porque va ayudar a desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años.

Relevante: Este proyecto será relevante ya que se aplicará un Manual con estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento creativo con la finalidad de alcanzar y superar sus problemas planteados y va a enriquecer la escuela en el proceso enseñanza aprendizaje.

Original: porque la institución no cuenta con un proyecto que atienda estas necesidades.

Contextual: El problema está contextualizado a una realidad específica: porque el tema tiene que ver con la atención del desarrollo intelectual social y motriz en niños y niñas de nivel inicial.

Flexible: Porque puede ser modificada o adaptado a las necesidades de cada uno de los grupos de niños de las edades de 3 a 5 años.

1.7 Productos esperados

- Que el niño aprenda hacer uso del pensamiento creativo que le va a servir para el aprendizaje en el futuro.
- Que la escuela sea un pilar fundamental para desarrollar el pensamiento creativo en los niños.
- Que los maestros pongan un granito de arena para ayudar al niño a desarrollar el pensamiento creativo.

1.8. OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la importancia de la creatividad para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 3 A 5 años

Objetivos específicos

- Identificar los recursos didácticos para estimular las habilidades del pensamiento creativo de los niños de 3 a 5 años.
- Potenciar las características del pensamiento creativo de los niños de 3 a 5 años para desarrollar la creatividad.
- Elaborar estrategias innovadoras dirigidas a los docentes para estimular las habilidades del pensamiento creativo de los niños de 3 a 5 años.

1.9 Justificación

La educación es una necesidad de la vida, en cuanto asegura la transmisión cultural; en las sociedades complejas se ha especializado en la instrucción formal y al mismo tiempo advierte como uno de sus fines el de mantener el contacto con la experiencia directa, estableciendo la continuidad de la teoría con la práctica. Es el nexo de la experiencia de participación con las

actividades dirigidas a la adquisición de los símbolos culturales el que confiere a la educación moderna su particular función social.

Existen varias teorías sobre el pensamiento creativo, se afirma que casi todas están de acuerdo en que pensar es un proceso con distintos actos mentales entrelazados que ocurren muchas veces simultáneamente. Y cuando se habla de jugar a pensar que son niños de 3-5 años nos estamos refiriendo a estimular esos distintos actos mentales de tal manera que generen un pensar que pueda ser llamado “mejor”³. Lo que se quiere no es enseñarles a pensar, porque eso ya lo hacen, sino ayudarles a *pensar mejor*. ¿Y qué significa eso? *Pensar mejor* a nivel lógico, estético y ético para que se desarrollen sus capacidades crítica, creativa y cuidadosa. Y para que eso sea posible de manera efectiva lo mejor es estimular el desarrollo de las habilidades de pensamiento.

Está bien clarificar que, aunque con vistas a una visión más integradora del pensamiento, nos interesa resaltar y estimular especialmente el pensamiento creativo. Buena parte de las técnicas planteadas en los manuales de creatividad, suelen estar pensadas para desarrollar estas características; entre estas técnicas planteadas tenemos:

La fluidez se refiere al número de ideas que se pueden generar y a la velocidad con la que se hace. La flexibilidad en el pensamiento es muy similar a la flexibilidad física, es algo que una vez desarrollado, nos permite movernos en distintas direcciones. La originalidad es una característica que tiene que ver con la singularidad y con todo aquello que hace con que algo tenga “estilo”, sea diferente y único. La elaboración, se refiere a la ordenación, clarificación y

³ - Heller, M. (1995). *El Arte de Enseñar con todo el Cerebro* (2ª ed.). Caracas: Editorial Biosfera.

transformación de unas ideas en otras dándoles una forma final que las identifique y distinga de las demás. El desarrollo de esas características pasa por un ejercicio constante de las habilidades de pensamiento.

El trabajo investigativo se centra fundamentalmente en los aspectos del desarrollo referidos a los 4 y 5 primeros años de vida, que es donde se muestra su mayor originalidad e interés actual.

Son importantes las estrategias para el desarrollo de la creatividad de los niños, ya que todas las personas son creativas en mayor medida y en potencia en potencia. Es solo que algunas personas son más conscientes que otras de su creatividad, y la explotan de mejor manera.

La importancia de esta monografía radica en que creatividad y la innovación solamente se impulsan a través de ejercicios prácticos, donde utilicen el talento personal.

La creatividad consiste en la creación de nuevos conceptos, asociaciones o ideas, apropiadas para su fin y originales, a través de una serie de procesos mentales. La creación es iniciar algo nuevo o pensar y tener una idea de ello y aplicar una manera de pensar y querer.

Es muy importante para la vida, pues hasta en el mínimo intento se dan cuenta de lo que se logra crear, imaginar, ser ingenioso o ingeniosa y empezar a desarrollar el interés por algo, la creatividad todos la tienen, la diferencia es que no todos la aplican de la misma manera. La creatividad es importante hasta para estudiar, pues a la hora de algún examen se la tiene que ingeniar para entender y comprender más fácil lo que lee o haces.

Con el desarrollo de la creatividad se beneficiaran los maestros y estudiantes, se impone como alternativa de cambio en el campo educacional, es necesario preparar al hombre para la vida, esto implica un cambio de actitud no sólo en los alumnos, sino en los profesores. Al respecto, Martínez⁴ (2007) señala que aprender a ser creador en la profesión docente es aprender a ser verdadero maestro.

Desarrollar la creatividad es una expresión que no corresponde sólo al aprendizaje de los niños/as, sino también, y de forma sobresaliente al trabajo de los profesores. Para ello resulta importante establecer una adecuada interrelación entre las actividades de los profesores y los niños/as teniendo como norte conducir al niño/a por el camino del dominio de las ciencias y la de fomentar su pensamiento independiente, se trata de que el conocimiento se comunique con sus movimientos y desarrollo.

1.10. Hipótesis y variables

Hipótesis

“Las Estrategias Didácticas innovadoras contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo”.

Variables:

Variable Independiente:

Las de estrategias didácticas innovadoras.

Variable Dependiente:

Contribuyen al Desarrollo del pensamiento creativo.

⁴ Martínez. 2004. La creatividad en los niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

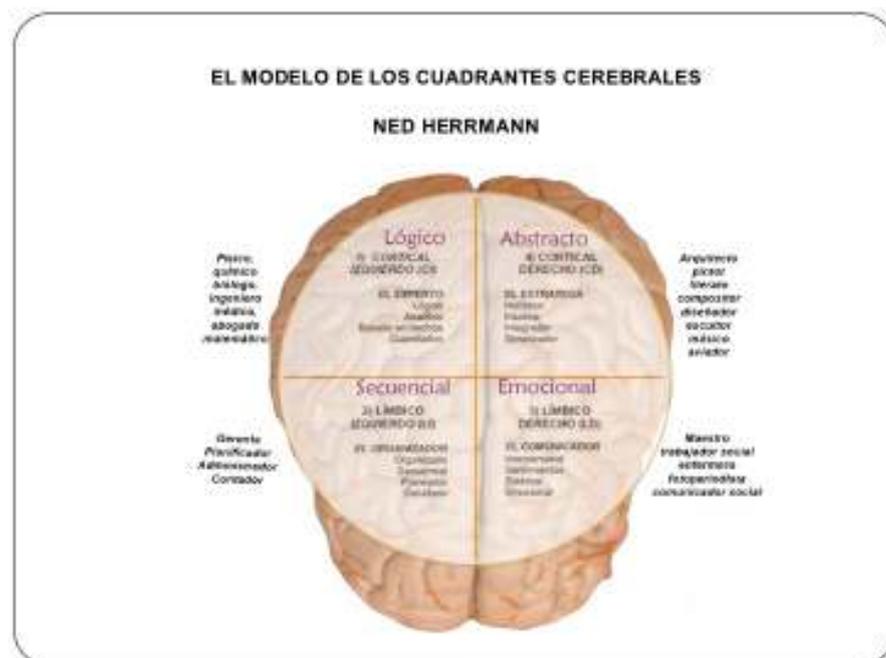
2.1 Estado del Arte Antecedentes de la investigación

La teoría fundamental que sustenta este estudio es la teoría del pensamiento lateral o creativo cuyo representante es Edward De Bono (1993), el cual sustenta que: “las funciones del pensamiento lateral buscan superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la reestructuración de los modelos, ordenando la información de nuevas ideas”⁵ (p.46). El pensamiento lateral en una cualidad innata que ciertas personas poseen y otros no pero ello no quiere decir que no pueda cultivarse, como se cultiva también el pensamiento lógico, es necesaria esta teoría en la investigación planteada porque el uso y práctica de las técnicas del pensamiento lateral permiten aumentar la capacidad creadora además de constituir un estímulo para la concepción de nuevas ideas.

Dentro de las teorías de la creatividad se encuentran unas relacionadas con el Cerebro Triuno. La primera tiene como representante a Miriam Heller (1989), propone que el cerebro humano está compuesto de tres cerebros, cada uno de ellos súper impuesto sobre el anterior en una organización de cerebros dentro de cerebros, dividiéndolos así: El primer cerebro, Cerebro Reptiliano; el segundo cerebro, Límbico y el tercer cerebro, Sistema Neo corteza o Cerebro Humano⁶.

⁵ Edward De Bono (1993), El Pensamiento Creativo. Barcelona. España: Ediciones Paidós.
⁶Heller, M. (1995). El Arte de Enseñar con todo el Cerebro (2ª ed.). Caracas: Editorial Biosfera.

La teoría de Herrmann (citado por Vivas 1990)⁷, basándose en las teorías de la Dominancia Cerebral, de Cerebro Triuno, así como en sus propias experiencias plantea la teoría de los Cuatro Cuadrantes, según la cual el cerebro se divide en cuatro áreas o cuadrantes, cada uno de los cuales posee sus propias funciones, modos de conocer, de procesar información y sus conductas asociadas.



La interrelación de estos cuadrantes la expresa el autor en el modelo de Cerebro Total, así se tiene que el hemisferio izquierdo genera dos conglomerados en A o Izquierdo Superior se caracteriza por ser lógico, cuantitativo, crítico, analítico y racional. El cuadrante B o Izquierdo Inferior es secuencial, ordenado, planificador, controlado, conservador y detallista. El hemisferio derecho genera dos conglomerados, el C o inferior Derecho se caracteriza por ser emocional, expresivo, sensorial, musical y humanístico, y el

⁷Herrmann, N. (2000). The Creative Brain. United States of America: Ned Herrmann, Brain Books

cuadrante D o Superior Derecho es conceptual, visual, integrador, holístico, imaginativo y flexible.

Teoría de los Cuadrantes Cerebrales de Ned Herrmann: ⁸ El cerebro compuesto por cuatro cuadrantes, modelo que se basa en el entrecruzamiento de los hemisferios izquierdo y derecho y de los cerebros límbico y cortical. ⁸ Muestra cuatro formas distintas de operar, de pensar, de crear, de aprender y, en suma, de convivir con el mundo. Los Cuadrantes Cerebrales de Hermann:

1. Cortical Derecho: El Estratega Orientado al futuro, Holístico, Intuitivo, Integrador, Sintetizador, Proyectos originales.
2. Cortical Izquierdo: El Experto Orientado al presente, Lógico, Analítico, Basado en hechos, Cuantitativo, Va a clases a aprender.
3. Límbico Derecho: El Comunicador Orientado a las personas, Interpersonal, Sentimientos, Estético, Emocional, No soporta críticas severas.
4. Límbico Izquierdo: El Organizador Orientado a los procesos, Organizado, Secuencial, Planeador, Detallado, No soporta la mala organización.

Cabe destacar, que existe una abundante bibliografía sobre diferentes teorías de la creatividad, pero las mencionadas anteriormente son las más conocidas y aplicadas.

De la edad de piedra a la era de los computadores, todo era naturaleza y nada era cultura. Inicialmente el hombre no disponía de otro elemento que sus propias manos

⁸- ⁹Herrmann. Estudio del cerebro. (2006)

De poco le hubiera servido contar con un cerebro mucho más desarrollado que el de los demás primates si hubiera carecido del auxilio de una mano como la que de hecho posee. Al pensar en la mano no sólo nos referimos a la mano anatómica, sino a la que está unida funcionalmente a la mano medular cerebral, a través de interconexiones neuronales, es decir, de neuronas sensitivas y motoras, la mano refleja el cerebro así como el cerebro refleja la mano."

2.2. Fundamentación Teórica

Hay concepciones de la creatividad que hablan de un proceso, otras de las características de un producto, algunas de determinado tipo de personalidad y también hay otras que hablan de la forma que tienen algunas personas de operar su pensamiento; las posturas más sociales hablan de las condiciones socioculturales requeridas para alcanzar desempeños creativos avanzados; pero creo que lo importante de definir a un fenómeno educativo es tener todos los elementos para incidir de manera deliberada en su enriquecimiento y consiguiente desarrollo.

En el mundo globalizado que nos tocó vivir, es muy importante rescatar los valores de nuestra cultura para incorporarlos a la cultura global. De no hacer esto, la cultura local terminará siendo destruida por la información de una globalización no respetuosa de las diferentes culturas.

Por esta razón, en este trabajo se intentan destacar las aportaciones de grandes estudiosos de la creatividad, pertenecientes al gran mosaico hispano americano han hecho en beneficio de esta gran área de estudios: la creatividad.

Definición del Pensamiento creativo

Para sustentar este trabajo investigativo se ha tomado como referencia a unos de los autores, de habla hispana, más conocidos de la creatividad es sin lugar a dudas Rodríguez, 2006). Este autor define la creatividad como algo nuevo y útil.

Dr. Rodrigo Estrada (2006)⁹, propone definir el término creatividad es posiblemente una labor que no ha terminado aún, sin embargo se han hecho intentos, en primer lugar, llegar a un acuerdo sobre lo que nos sugiere el término:

Originalidad, aventura, audacia, riqueza de opciones, alternativas de solución, imaginación para ir más allá de la realidad, productividad talentosa.

Existen varias definiciones de creatividad: "La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta". "Creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas.

"La creatividad es el pensamiento abierto divergente siempre pronto para imaginar cosas y soluciones en gran variedad."¹⁰

"Creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original."

También podemos realizar un análisis etimológico del término "creatividad": se deriva del latín 'creare' y está emparentada con la voz latina 'creceré' (crecer).

⁹ Rodríguez Estrada. El pensamiento creativo. (2006)

¹⁰ Albert Einstein (2006) Citado por:

Otra definición que existe de pensamiento creativo es que el pensamiento creativo, consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original.

El pensamiento creativo es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

El proceso de creación surge siempre de una pregunta, de un conflicto vagamente sentido, de un problema no declarado que se anuncia.

“Galileo formuló el problema de la medición de la velocidad de la luz, pero no lo resolvió. La formulación de un problema es frecuentemente más esencial que su solución, que puede ser tan sólo un asunto de destreza matemática o experimental. Plantearse nuevas cuestiones, nuevas posibilidades, ver viejos problemas desde un nuevo ángulo, requiere una imaginación creadora y marca un avance real en la ciencia”. Albert Einstein. 1938.

A través de un largo proceso evolutivo, la especie humana despegó, al tener un cerebro capacitado para interrogarse, pudo plantearse problemas así como también, ir en búsqueda de respuestas y soluciones.

Y el “progreso” no se detiene... Y las mujeres, propiciadas por nuestra especial sensibilidad, no claudicamos en ese afán.

Crear es pensar. Considero que eso es la creatividad; una forma de pensar que lleva implícita siempre una querencia por algo: un proyecto, un trabajo

específico, un estudio; el desear algo se nutre de una sólida motivación intrínseca que sustenta el trabajo de la constancia y la perseverancia ante el fracaso.

Pensamiento y motivación, dos procesos psicológicos que contemplan aquellos procesos cuya contribución se ha demostrado como necesaria para la creatividad.

El proceso de creación comienza con una actitud abierta a los problemas, una disposición a encararlos, lo que llamamos “una sensibilidad a los problemas”. En todo proceso creativo, existen procesos mentales de alto orden, funciones selectivas y reguladoras que dirigen la actividad del pensamiento, que actúan planificando, dirigiendo y evaluando la propia solución de problemas.

Tipos de pensamiento creativo

El *pensamiento* es un producto de la mente, ya que se origina gracias a la actividad intelectual. Puede surgir de abstracciones propias de la imaginación así como también de las actividades intelectuales racionales.

Analítico: Comprender una situación dividiéndola en partes pequeñas o determinando las implicaciones de una situación paso a paso estableciendo causalidades. Incluye la organización de las partes de un problema o situación en una forma sistemática, haciendo comparaciones de las diferentes características o aspectos, estableciendo prioridades sobre una base racional, identificando secuencias de tiempo, relaciones causales o relaciones condicionales (si ... entonces ...).

Aproximado: Una forma de pensar sobre sugerencias e ideas que no fija su significado de una manera muy precisa, sino que los lleva a significar "aproximadamente" lo que se ha sugerido.

Conceptual: Es comprender una situación o problema armando las partes a fin de establecer la totalidad. Incluye la identificación de patrones o conexiones entre situaciones que no están obviamente relacionadas; identificar los elementos clave que subyacen en situaciones complejas. El pensamiento conceptual es la utilización del razonamiento creativo, conceptual o inductivo aplicado a conceptos existentes o para definir conceptos nuevos.

Convergente: Escoger entre muchas opciones para alcanzar una conclusión.

Divergente: Generar tantas ideas u opciones como sea posible en respuesta a una pregunta abierta o a un reto.

Duro: Denominación propuesta por Roger van Oech, que lo contrapone al pensamiento Suave. Los conceptos duros son muy concretos, sin ambigüedad, mientras que los suaves admiten muchas más matizaciones. El pensamiento duro tiende a ser rigurosamente lógico, preciso, exacto, específico y coherente. En la entrada pensamiento Suave encontrarás una tabla comparativa y una valoración de ambos tipos de pensamiento.

Disponible (*Available*): Una aproximación a la resolución de problemas que implica apertura y sensibilidad a todas las formas posibles de establecer conexiones.

Jánico: Denominación propuesta por Albert Rottenberg, psiquiatra norteamericano, en 1971. El pensamiento jánico (del dios romano Jano) se caracteriza por concebir activamente dos o más ideas, imágenes o conceptos opuestos simultáneamente. Los conceptos opuestos o antitéticos se conciben como existentes uno junto al otro o igualmente operativos y verdaderos. Es un

pensamiento complejo, diferente del pensamiento dialéctico, de la ambivalencia y del pensamiento de los niños o de los esquizofrénicos.

Tiene lugar en plena consciencia, en plena racionalidad y facultades lógicas plenamente operativas pero se hace uso de mecanismos del pensamiento onírico aprovechándose de materiales inconscientes. Es capaz de pensar en un concepto y en su contrario sin problema. (Francisco Rubia)¹¹

Lateral: Creado por Edward de Bono como contraposición y complemento al pensamiento vertical o lógico. Tiene como objetivo el cambio de modelos. Es al mismo tiempo una actitud y una forma de tratar la información. Una buena forma de comprenderlo es en contraposición al pensamiento vertical:

Vertical o lógico	Lateral
Es selectivo	Es creativo
Sólo se mueve si hay una dirección en que moverse	Se mueve para crear una dirección
Es analítico	Es provocativo
Cada paso ha de ser correcto	No hace falta que los pasos sean correctos
Se basa en el juicio y en la valoración.	Prescinde de toda forma de juicio y de valoración.
Se utiliza la navegación para bloquear bifurcaciones y desviaciones laterales	No se rechaza ningún camino
Las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas	No lo son
Sigue los caminos más evidentes	Sigue los caminos menos evidentes
Es un proceso finito	Es un proceso probabilístico
La información se usa con su valor intrínseco, para llegar finalmente a una conclusión mediante su inclusión en los modelos existentes	La información no se usa como un fin sino sólo como un medio para provocar una disgregación de los modelos y su subsiguiente reestructuración automática en nuevas ideas
	© Edward de Bono

¹¹ Francisco Rubia. El enigma de la creatividad. 2009.

Para conseguir reestructurar la información hace falta previamente una relajación de los modelos rígidos preexistentes. De forma similar a como el pensamiento lógico usa el NO para a la selección de alternativas, de Bono materializa una nueva forma lingüística, PO, para conseguir esta relación de una manera más eficaz.

Lógico: Es el pensamiento normal, que supone una concatenación de ideas correctas mediante pasos que se pueden justificar. Véase pensamiento Lateral.

Metafórico: Unir dos conceptos de forma que el resultado sea una mejor comprensión de uno de ellos. Se puede practicar respondiendo a las dos grandes preguntas metafóricas:

- ¿A qué se parece esto?
- ¿A qué no se parece esto?

Suave: Denominación propuesta por Roger van Oech¹², que lo contrapone al pensamiento Duro. El pensamiento suave es metafórico, aproximado, difuso, gracioso, juguetón y tolera contradicciones.

Ambos tipos de pensamiento juegan un papel muy importante en el proceso innovador, pero actúan en fases o etapas diferentes. El pensamiento suave es más efectivo en la fase de incubación, cuando se están buscando nuevas ideas. En cambio, el pensamiento duro es conveniente tanto en la etapa de preparación como en la etapa de evaluación de las ideas, así como también en el proceso de llevarlas a la práctica, hasta que se convierten en innovaciones.

Pensamiento duro versus pensamiento suave:

¹² Roger Van Oech. 2008. Clases de pensamientos.

Pensamiento suave	Pensamiento duro
Metáfora	Lógica
Sueño	Razón
Humor	Precisión
Antigüedad	Coherencia
Juego	Trabajo
Aproximado	Exacto
Fantasia	Realidad
Paradoja	Directo
Difuso	Centrado
Empuje	Análisis
Generalización	Específico
Joven	Adulto

Diferencias entre el Pensamiento Lateral y Vertical

El pensamiento lateral rompe la lógica que se ha aprendido y utilizado durante décadas con el pensamiento vertical, pero esa trasgresión permite encontrar nuevos caminos que antes no se había visto. El pensamiento vertical nos crea patrones y adapta las novedades a lo que conoce, mientras que el lateral está dispuesto a explorar esas nuevas situaciones para ver a donde conducen.

No obstante, la habilidad de ser creativo, la potencialidad de la creatividad, no se pierde, solo se esconde, se opaca, pero esa habilidad, esa actitud, puede ser recuperada, redescubierta, puede ponerse en práctica si trabajamos en ello. Hay que establecer la "curiosidad" como acción constante, la capacidad de improvisación, la generación de alternativas, la búsqueda de nuevos caminos aun no reconocidos.

Este planteamiento deja claro la importancia de aplicar esta teoría a nivel educativo, por ser esta de gran utilidad en la solución de problemas prácticos y

en la concepción de ideas creativas, además, es conducir al cambio de actitud y a la visión diferente de conceptos inmutables hasta entonces.

Características del Pensamiento vertical¹³

1. El pensamiento vertical se mueve sólo si hay una dirección en que moverse.
2. El pensamiento vertical sabe lo que está buscando.
3. El pensamiento vertical es analítico.
4. El pensamiento vertical se basa en la secuencia de las ideas.
5. En el pensamiento vertical se usa la negación para bloquear bifurcaciones
6. En el pensamiento vertical se excluye lo que parece no relacionado con el tema
7. En el pensamiento vertical las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas.
8. En el pensamiento vertical se siguen los caminos más evidentes
9. El pensamiento vertical es un proceso finito

Características del Pensamiento Lateral¹⁴

1. El pensamiento lateral se mueve para crear una dirección.
2. El pensador lateral busca pero no sabe lo que busca hasta que lo encuentre
3. El pensamiento lateral es provocativo.
4. El pensamiento lateral puede y debe efectuar saltos
5. En el pensamiento lateral no se rechaza ningún camino y se exploran todos por absurdos que parezcan.
6. Es selectivo.

¹³ (MARIN, 1998)

¹⁴(MENCHEN, 2007)

7. En el pensamiento lateral se investiga hasta lo que parece totalmente ajeno al tema.
8. En el pensamiento lateral nunca lo son.
9. En el pensamiento se buscan los menos evidentes.
10. El pensamiento lateral es un proceso probabilístico

Por consiguiente, el estudio y actualización de los docentes con relación a los enfoques y teorías relacionadas con la creatividad le brinda al educador una gran riqueza para impartir sus clases, teniendo claridad sobre aspectos relevantes que contribuyen a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, generando a su vez satisfacción, tanto en el alumno como en el docente, y ayudando a optimizar la calidad de educación, donde el docente es motivador del alumno y el eje fundamental que necesita un entrenamiento profundo que lo haga así mismo un ser creativo, capaz de desarrollar el pensamiento lateral o divergente en sus alumnos promoviendo estrategias que permitan el logro de un pensamiento creativo en la enseñanza efectiva, crítica y productiva de los estudiantes.

Importancia del pensamiento creativo para el aprendizaje.

La importancia del pensamiento creativo en el aprendizaje, permite que se debe educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión, iniciativa, confianza; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida, tanto escolar y cotidiana. Además, educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación.

La creatividad se puede desarrollar por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas, no podríamos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.

La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado.

Creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos, trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive.

Este concepto integracionista plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas con que frecuentemente se ha definido la creatividad de manera unilateral: persona, proceso, producto y medio.

Por otro lado, este educar en la creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar, por medio de una atmósfera de libertad psicológica y un profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además, hay que enseñar a no temer el cambio, sino que, más bien, el cambio puede provocar gusto y disfrute.

Se afirma, que una educación creativa es una educación para el desarrollo y la auto-realización. En ésta no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el des-aprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos nos llenan de candados psicológicos para ser creativos o para permitir que otros lo sean.

La creatividad es la habilidad que tenemos para expresarnos de maneras nuevas y originales. ,por tanto este pensamiento permite que los niños usen su imaginación para hacer conexiones entre sus experiencias pasadas para ofrecer soluciones a problemas en el presente , crean nuevas ideas, productos y maneras de hacer las cosas.

Es muy importante motivar la creatividad en los niños porque esto les ayudará a resolver problemas de manera avanzada. Además cuando motivamos la creatividad en ellos, les damos la seguridad para que prueben nuevas maneras de solucionar problemas. La creatividad les ayudará a desarrollar su capacidad para ser grandes pensadores dispuestos a tomar riesgos para solucionar problemas de maneras originales. A través del juego, los niños aprenden muchas destrezas importantes como solucionar problemas, causa y efecto y expresión propia. Estas destrezas son los cimientos de la creatividad.

Si a un niño/a no se le da la oportunidad de leer libros porque los rompe o porque son caros, terminará por no leer, además de adquirir prejuicios hacia no querer estudiar.

La creatividad es esencial en el proceso de aprendizaje, motivar es predisponer al educando hacia lo que se desea enseñar, conducir al alumno a

que se interese a aprender, sobre todo incentivándolo por el aprendizaje. Siendo esta uno de los factores determinantes del aprendizaje es la causa por lo que se logra los objetivos del aprendizaje.

Estrategias para desarrollar pensamiento creativo

Es necesario desarrollar la creatividad en los niños/as, para que desarrollen la inteligencia, es importante formar el pensamiento creativo, hoy en día la educación plantea formar niños/as con criterio innovador capaces de desenvolverse en su contexto de acuerdo a su realidad.

La Educación actual debe formar personas capaces y activas para enfrentar los problemas de manera positiva. El pensamiento creativo es una manera de pensar, actuar y hacer algo original. La creatividad nace de la mente de las personas. Este pensamiento tiene dos constantes básicas:

- La Novedad – Al crear algo diferente.
- Libertad- Es la que nace de la iniciativa.

Un maestro que no aprecia el acto creador puede disminuir y destruir el grado del desarrollo del pensamiento creativo. Los docentes deben tener en cuenta diferentes formas para desarrollar el pensamiento creativo.

- Aprender a buscar muchas respuestas a un problema.
- Desarrollar su potencialidad del pensamiento.
- Desarrollar su individualidad.
- Desarrollar nuevas habilidades mentales

Las actividades intelectuales ayudan a estimular la creatividad, la imaginación y el raciocinio de los niños. No es sino hasta los doce años cuando

el pequeño tiene la plena capacidad para realizar operaciones abstractas, pero hasta entonces podemos ayudarlo a desarrollar su pensamiento crítico.

Los responsables de este aprendizaje no sólo son los padres, sino todo aquel que esté alrededor del niño, quienes deben ayudar a que éste amplíe sus capacidades mentales.

Para estimular el pensamiento del niño estas son algunas de las actividades que pueden realizar:

- Armen rompecabezas juntos. No lo dejes solo, porque es posible que se aburra o se frustre, ayúdalo a razonar esta tarea.
- Las actividades intelectuales ayudan a estimular la creatividad, la imaginación y el raciocinio de los niños .Deja que el niño use su imaginación y dibuje lo que quiera. Luego, pregúntale qué es cada cosa.
- Enseñar una canción y un trabalenguas sencillo. Repetirlo juntos; también pueden hacer lo mismo con refranes populares.
- Cuando vayan en el auto, pedir que vayan indicando lo que ven a su alrededor.
- Cuando venga de la escuela, preguntar al niño qué hizo durante el día. Asimismo, si salen a algún lugar, que sea el relator de la historia.
- Conversa con el niño sobre temas adecuados a su edad, como el clima, el paisaje, los colores y los números.

- Dile que cierre y abra la puerta, que te traiga algún objeto y lo coloque encima del mueble, o que se coloque delante de la mesa, detrás de ella y a un lado.
- Comienza a jugar dominó con él. Poco a poco, enséñale los números que hay en cada pieza y cómo un número se une con otra pieza en un extremo de la misma denominación.
- Formar collares insertando bolas de dos colores o si tenemos piezas diversas, con formas distintas: corazones y círculos, estrellas y cuadrados.
- Colorear las figuras de una lámina siguiendo la serie: figura verde-amarilla-verde...
- Buscar y señalar tres objetos o personas en la lámina de aula; preguntar; ¿Son iguales? ¿En qué se diferencian?
- Sobre una cartulina formar un collage pegando distintos materiales, con la siguiente condición: pegar tres cosas de cada material (trozos de tela, botones, hojas, gomas, bolitas de papel...)
- Hacer un mural colectivo, en el que cada uno dibuje lo que quiera. Observarlos muy bien y comentar lo que ha dibujado cada uno.

Es importante, que, los niños y niñas, tengan la oportunidad de vivir experiencias en las cuales, pueda pensar, reflexionar, buscar soluciones, alternativas... para que, desarrolle su pensamiento * Observar una lámina de aula y preguntar: “¿Es de día o de noche? ¿Cómo se puede hacer de noche en la

clase?"; experimentarlo (tapando los ojos, cerrándolos, cerrando las persianas, cortinas o imaginándolo).



La Educación actual debe formar personas capaces y activas para enfrentar los problemas de manera positiva. El pensamiento creativo es una manera de pensar, actuar y hacer algo original. La creatividad nace de la mente de las personas. Este pensamiento tiene dos constantes básicas: La novedad, que es crear algo diferente y la libertad, que es la que nace de la iniciativa.

Un maestro que no aprecia el acto creador puede disminuir y destruir el grado del desarrollo del pensamiento creativo. Los docentes deben tener en cuenta estas formas para desarrollar el pensamiento creativo.

Al realizar este trabajo de investigación, es necesario considerar que las personas que están a cargo del cuidado de los niños/as desarrollen estrategias para ampliar el pensamiento creativo en los niños de tres a cinco años.

La creatividad es aplicable en todos los campos, tanto en el mundo educativo como en el de los negocios, y también, casi con mayor razón, cuando se trata de encontrar soluciones a los problemas de los países, de nuestro planeta.

Una de las estrategias más importantes para desarrollar la creatividad se halla en nuestro cerebro y se manifiesta a través de nuestros pensamientos. Si observamos lo que pensamos se sabe cómo es nuestra vida.

Actualmente los científicos, después de años de investigación, reconocen que el cerebro posee una elasticidad, una capacidad de desconectar antiguas rutas de pensamiento y de crear nuevas rutas a cualquier edad y en cualquier momento.

Características de los niños de 3 a 5 años. Vs el desarrollo de la creatividad

Se presentan algunas de las características más importantes de los niños de esta edad, ya que permiten conocer sus posibilidades y las estrategias que las maestras pueden aplicar y el tiempo de duración de las mismas. Existen 2 áreas que el niño hasta la edad de 5 años las ha desarrollado y son:

a) Área cognitiva

El área cognitiva hace referencia a cómo el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. A medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas. Por ello, el objetivo principal de esta área es que el niño elabore estrategias cognitivas que le permitan adaptarse a los problemas con los que se va encontrando en los primeros años. Pero, ¿cómo va elaborando esas estrategias?

El niño explora su entorno principalmente mediante el movimiento, es decir, la motricidad gruesa, y lo analiza mediante la exploración de los objetos, principalmente mediante la motricidad fina. Por este motivo este apartado se ha dividido en los diferentes modos de relación con los objetos y conocerlos, aunque en la práctica no son totalmente independientes.

En el “ámbito cognitivo”¹⁵, el niño de seis años entra en la etapa que Piaget ha denominado OPERACIONES CONCRETAS. Esto significa que es capaz de utilizar el pensamiento para resolver problemas, puede usar la representación mental del hecho y no requiere operar sobre la realidad para resolverlo. Sin embargo las operaciones concretas están estructuradas y organizadas en función de fenómenos concretos, sucesos que suelen darse en el presente inmediato; no se puede operar sobre enunciados verbales que no tengan su correlato en la realidad. La consideración de la potencialidad (la manera que los sucesos podrían darse) o la referencia a sucesos o situaciones futuros, son destrezas que el individuo logrará al llegar a la adolescencia, al tiempo de llegar a las operaciones formales.

- Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.
- Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente. Hace diferencia entre lo real y lo imaginario.
- Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.

¹⁵CLAXTON, G. "Educar las mentes curiosas" pág. 38. (2009)

- Repite poemas conocidos para él.

b) Área motriz gruesa

El primer objetivo que se plantea el área de motricidad gruesa, en un niño con síndrome de Down, es el control cefálico o de la cabeza porque, debido a su hipotonía, les cuesta más levantarla. Y se comprende lo importante que es mantener erguida la cabeza para ir dominando el entorno. Existen ciertas posturas en las que el control cefálico es más fácil, así como otras que lo favorecen.

Los bebés pasan la mayor parte del tiempo echados. Cuando estén echados boca arriba, es importante que el niño esté lo más recto posible y con la cabeza en la línea media. Si no es capaz de mantener la cabeza recta, se le puede poner algo para sujetarla, aunque es importante que tenga posibilidad de movimiento. Así se evitan posturas que crean deformidades o malos hábitos.

En general, el niño debe estar echado en su cuna despierto el menor tiempo posible, ya que cuando no duerme, es mejor que esté en el suelo o en brazos de su madre jugando. Pero lo importante es que si está en su cuna o en su cochecito, se le proporcionen objetos para que pueda verlos y tratar de girar la cabeza hacia ellos.

La motricidad gruesa está referida a los cambios de posición del cuerpo y a la capacidad para mantener el equilibrio, es decir, que implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad.

El área motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos, implica el uso de partes individuales del cuerpo, como decimos especialmente las manos, aunque también otros grupos de músculos pequeños.

- Equilibrio dinámico durante la marcha y la carrera.
- Salta con dos pies.
- Capta expresiones emocionales de los otros.
- Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos.
- Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo.
- Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.
- Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.

- El Docente proyectará luz con un espejo en la sombra, para que el niño trate de coger la luz, el maestro cambiará constantemente de posición; en caso de que el día estuviera nublado puede utilizarse una linterna.
- Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.
- Disponer con el Docente de Educación Física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
- Para ejercitar la independencia segmentaria: pida al niño que, mientras con una mano frota sobre su pupitre, con la otra realice golpes coordinados en la misma superficie.
- Ejercicios de balanceo: en una tabla de 30cm. x 40cm., clavada en una superficie cilíndrica, el niño se balanceará, primero con la ayuda del maestro y posteriormente solo, procurando siempre la coordinación de movimientos.
- Con el grupo, imitar sonidos producidos por animales, en diferentes tonalidades: bajos y altos, pueden ser de: gato, perro, pato, gallina, vaca, león, oso, elefante y caballo.
- Practicar los juegos populares: el gato y el ratón, rayuela, sin que te roce, estatuas, el tren, el primo, saltar soga.
- Imitar los movimientos de diferentes animales: saltar como conejo, rana, canguro; correr como perro, liebre y gallina; caminar como un cangrejo, pato, oso.

c) Área afectiva y social

El área afectiva y social, parte de las relaciones humanas estas debe ser la meta más alta del proceso educativo y el centro de nuestra forma de pensar,

sentir y actuar. Debemos reconocer que la comunicación es el soporte motivador que condiciona el aprendizaje hasta límites insospechados. Favorece la atención y la concentración. Las bajas calificaciones, los comentarios negativos de los padres, profesores y colegas graban un auto concepto negativo que los aplasta y acentúa el desaliento.

- Puede ser dócil y rebelde.
- Posee una conducta más sociable.
- Afianzamiento del yo.
- Aparecen conflictos en su identificación con el adulto.
- Asume las diferencias sexuales.
- No establece reglas en los juegos.
- Actividad lúbrica y espontánea Hacia los cuatro años representa roles sociales, como por ejemplo: vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a, etc.
- Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico.
- Recorta con tijera.
- Desde los cuatro a los cinco años, los niños / as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una kinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo.
- El desarrollo de la lateralidad lleva al niño a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.

2.2.1. Fundamentación pedagógica la creatividad en la Enseñanza Aprendizaje.

Si al niño/a no se le da la oportunidad de leer libros porque los rompe o porque son caros, terminará por no leer, además de adquirir prejuicios hacia no querer estudiar.

La creatividad es esencial en el proceso de aprendizajes, motivar es predisponer al educando hacia lo que se desea enseñar, conducir al alumno a que se interese a aprender, sobre todo incentivándolo por el aprendizaje.

La creatividad es uno de los factores determinantes del aprendizaje es la causa por lo que se logra los objetivos del aprendizaje.

Las estrategias metodológicas aplicadas en todas las áreas de estudios, deben estar totalmente planificadas, con el propósito de que los estudiantes mejoren su rendimiento escolar.

Siguiendo a Sanvisens y Quintana Cabanas¹⁶, (2005) podemos señalar lo siguiente: “La educación como hecho o realidad. Que se da en toda sociedad humana, como actividad y como proceso (consiste en un saber hacer), como efecto o resultado designando las consecuencias de la actividad educativa, como relación porque educar se realiza un enlace transmisor. Como tecnología (conjunto de métodos y técnicas que intervienen en el proceso educativo). (p. 53)

También se habla de educación para hacer referencia a la actuación del educador respecto del educando; en otros casos se alude a la cualidad de una persona que ha sido educada.

Para el buen educador la investigación es el instrumento fundamental, que lo utiliza como el medio en que se desarrolla su labor, ampliando su horizonte pedagógico, en beneficio de la niñez y juventud.

¹⁶(educación., 2005)

El docente investiga todo lo bueno y malo, busca las causa y aprovecha lo máximo de los resultados para mejorar la calidad de la educación. La investigación busca nuevos conocimientos de la realidad como proceso sistemático, crítico y científico, para resolver un problema o tema.”

La investigación es la luz del progreso de los pueblos del mundo, es un instrumento idóneo de la ciencia. En nuestras manos está ser un buen investigador.

2.2.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLOGICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

Teoría del pensamiento lateral

La teoría fundamental que sustenta este estudio es la teoría del pensamiento lateral o creativo cuyo representante es Edward De Bono (1993), el cual sustenta que: “las funciones del pensamiento lateral buscan superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la reestructuración de los modelos, ordenando la información de nuevas ideas” (p.46). Edward De Bono 1993¹⁷.

El pensamiento lateral en una cualidad innata que ciertas personas poseen y otros no, pero ello no quiere decir que no pueda cultivarse, como se cultiva también el pensamiento lógico, es necesaria esta teoría en la investigación planteada porque el uso y práctica de las técnicas del pensamiento lateral permiten aumentar la capacidad creadora además de constituir un estímulo para la concepción de nuevas ideas. El pensamiento lateral es útil solo en la fase creadora del las ideas y nuevos enfoques de problemas y situaciones; su relación y elaboración final corresponderán al pensamiento lógico o vertical.

¹⁷(SABAG, 2008)

De Bono (1993)¹⁸ sostiene "la creación deliberada de nuevas ideas es siempre difícil, el pensamiento vertical o lógico no funciona mucho, en cambio el pensamiento lateral ofrece técnicas específicas para el desarrollo espontáneo de esas ideas" (p.68). Con frecuencia tenemos que romper un patrón, una regla, un paradigma, para descubrir uno nuevo; romper las reglas no lo conducirá necesariamente a ideas creativas, pero es una vía en muchos casos.

Se hace referencia, a la necesidad del desarrollo de los dos tipos de pensamiento; vertical y lateral los cuales son complementarios y no antagónicos, el pensamiento lateral es útil para generar nuevas ideas y nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento vertical es necesario para el enjuiciamiento de esas ideas y de su puesta en práctica. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al colocar a su disposición un gran número de ideas de las cuales puede seleccionar la más adecuada. De allí, se presenta el cuadro 1 donde se representa las diferencias entre estos tipos de pensamiento.

De acuerdo a lo antes planteado, es necesario conceptualizar la creatividad, y el proceso creador, para ubicarla como un valor de la educación y una necesidad que cada docente debe conocer, asumiendo el reto de fomentar su desarrollo, no solo en los estudiantes sino también en sí mismo y su preparación en el ámbito profesional.

Teoría del pensamiento creativo por otros autores

Se puede definir de varias maneras. Halpern (2004)¹⁹ afirma que "se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad". Incorporando las nociones de pensamiento

¹⁸(SABAG, 2008)

¹⁹(MARIN, 1998)

crítico y de pensamiento dialéctico. Barron (2009) nota que "el proceso creativo incluye una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis".

Perkins (2005)¹⁷ destaca una característica importante del pensamiento creativo: El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión.

Perkins²⁰ implica que para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado.

Pensamiento creativo

Buena parte de las técnicas planteadas en los manuales de creatividad, suelen estar pensadas para desarrollar estas características; entre estas técnicas planteadas tenemos:

La fluidez se refiere al número de ideas que se pueden generar y a la velocidad con la que se hace. La flexibilidad en el pensamiento es muy similar a

²⁰(MARIN, 1998)

la flexibilidad física, es algo que una vez desarrollado, nos permite movernos en distintas direcciones.

La originalidad es una característica que tiene que ver con la singularidad y con todo aquello que hace con que algo tenga "estilo", sea diferente y único. La elaboración se refiere a la ordenación, clarificación y transformación de unas ideas en otras dándoles una forma final que las identifique y distinga de las demás.

Dr. Rodrigo Estrada (2006)²¹ propone "Definir el término creatividad es posiblemente una labor que no ha terminado aún, sin embargo se han hecho intentos, en primer lugar, llegar a un acuerdo sobre lo que nos sugiere el término: Originalidad, aventura, audacia, riqueza de opciones, alternativas de solución, imaginación para ir más allá de la realidad, productividad talentosa".

Existen varias definiciones de creatividad: "La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta". "Creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas"²².

"La creatividad es el pensamiento abierto divergente siempre pronto para imaginar cosas y soluciones en gran variedad."

"Creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original."

Génesis de la creatividad.

El proceso creativo en el adulto implica un esfuerzo consciente de recuperar su potencial creativo. En el niño el proceso o secuencia se dará en

²¹ -¹⁸Dr. Rodrigo Estrada (2006)

²² -". DE LA TORRE, Saturnino, 1982: "Educar en la creatividad Madrid. ED.Narcea

forma natural al manifestar espontáneamente su potencial creativo, y para su desarrollo se apelará a la experimentación y descubrimiento vivencial."

Psicología de la creatividad.

Son los procesos Psíquicos derivados de la función cerebral y, en especial, ese tipo de pensamiento que emana del hemisferio derecho lo que constituye la psicología de la creatividad alcanzando su máxima expresión en el estudio concreto de la personalidad de cada ser humano es un hecho científicamente comprobado."

Personalidad Creativa.

"La personalidad es una palabra del latín cuyo significado es persona, que precisamente era la máscara que portaban los actores en la antigua Roma. Conforme transcurrió el tiempo, el significado del término sufrió una evolución y cada vez se relacionó menos con aquella máscara y más con el actor El Dr. Rodríguez Estrada²³ hace referencia a las características de la personalidad creativa:

Características Cognitivas, Fineza de percepción, Capacidad Intuitiva, Imaginación, Capacidad Crítica y Curiosidad Intelectual.

La fundamentación psicológica del presente proyecto se realiza mediante un estudio del factor psíquico y emocional de los educandos para tener una visión clara de la personalidad individual y colectiva del grupo humano donde será aplicado.

²³(MENCHEN, 2007)

Conforme lo manifestó Santo Tomás de Aquino, (1999) "el individuo aprende conforme le presentan cosas nuevas, situaciones recién vividas por ellos, el conocimiento proviene en gran parte de la experiencia"²⁴(p. 98)

Donde quiera que se trate con niños/as y jóvenes se tiene que aplicar psicología educativa. El docente que se interesa en la niñez y la adolescencia debe saber psicología educativa, la orientación del niño y del adolescente requiere aplicar constantemente los principios psicológicos, así la mayoría de los estudiantes de un curso de estudio serán beneficiados con métodos y técnicas psicológicas que le permitan obtener un mejor respaldo dentro de sus estudios.

Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

Lo anterior se desarrolla dentro de un marco psicoeducativo, puesto que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los profesores descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces.

Zubiria S. Miguel (2007)²⁵ "Según Vigotsky la enseñanza es la fórmula indispensable y general del desarrollo mental de los escolares. Por lo tanto el

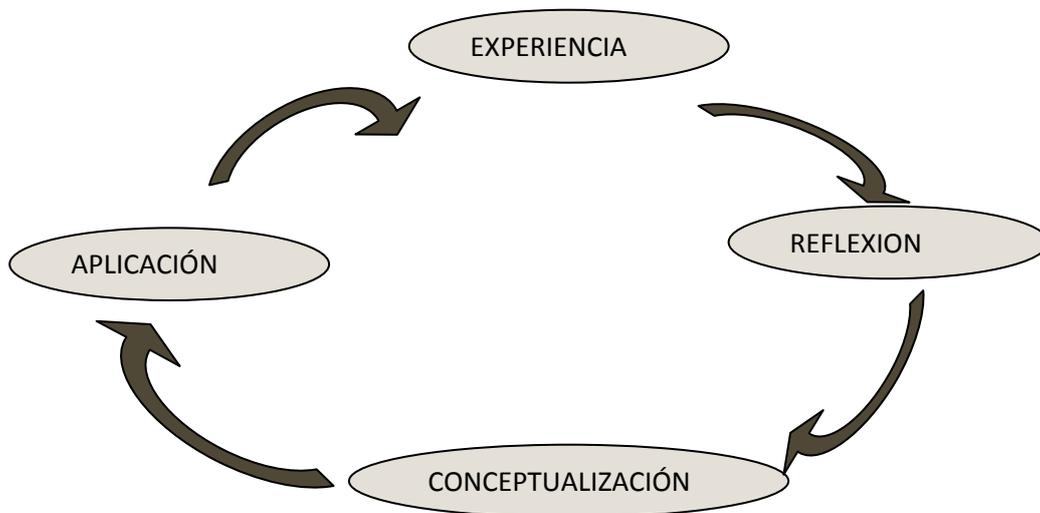
²⁴(AQUINO, 1999)

²⁵ Zubiria S. Miguel. Los Modelos Pedagógicos.

papel de la escuela tendrá que ser el de desarrollar las capacidades de los individuos”. (Los Modelos pedagógicos. (p. 97)

El aprendizaje académico no es la única forma en que se aprende. De hecho, a menudo no se puede ver la aplicabilidad en la vida práctica de lo mucho que aprendemos en la escuela o por el estudio. Por otra parte, las acciones y experiencias prácticas en la vida nos pueden enseñar bastante el aprendemos como reflexionar sistemáticamente sobre ellas. Aprender por medio de una reflexión para mejorar la acción y a esto se denomina en párrafos anteriores acción – reflexión – acción de acuerdo a lo manifestado por Vigosky.

El ciclo del aprendizaje se lo considera desde el siguiente punto de vista.



Teoría de Piaget

La teoría de Piaget señala que en el desarrollo cognitivo existen regularidades y que las capacidades de los estudiantes guardan una estrecha relación unas con otras.

Esta teoría, que representa la corriente de la psicología evolutiva, suele no considerarse como una teoría de aprendizaje sino más bien una teoría del desarrollo psicológico. Piaget no desarrolla una estrategia de instrucción, dejando ese trabajo a pedagogos que usando la psicología evolutiva proponen aquella. Una diferenciación que algunos teóricos hacen y parece ser pertinente, es que una teoría del aprendizaje habla del proceso que ocurre para que el aprendiz adquiera el conocimiento, mientras que una teoría de instrucción ofrece un modelo para optimizar la ocurrencia del proceso de aprendizaje. Con este enfoque, se comenta la teoría de Piaget²⁶ sin tomarla como teoría instruccional, sino más bien teoría del aprendizaje.

Se consideran varias etapas del desarrollo psicológico del niño, llamadas “estadios”: el sensoriomotor, que abarca del nacimiento hasta los primeros 18 a 24 meses de vida; el de “operaciones concretas”, de los 2 a los 11 ó 12 años de edad; y el de “operaciones formales”, que inicia entre los 11 y 12 años.

En el primer estadio, se desarrollan los esquemas sensorio-motores, pero existe una ausencia operacional de símbolos, y al final del mismo se inicia el establecimiento de esquemas.

En el segundo estadio, que a su vez se divide en dos etapas (pensamiento operacional y pensamiento operacional concreto), se desarrollan las funciones simbólicas, tales como el lenguaje, los juegos y la imaginación; y más adelante, la inclusión lógica, se inicia el agrupamiento de estructuras cognitivas, se adquieren nociones tales como la conservación de sustancia, peso, volumen y distancia.

²⁶Zubiria S. Miguel. Los Modelos Pedagógicos.

Finalmente, el tercer estadio representa el raciocinio hipotético-deductivo, el uso de proposiciones lógicas y otras estructuras cognitivas de alto nivel como el álgebra.

El constructivismo término utilizado por **Piaget** significa que el sujeto, mediante su actividad (tanto física como mental) va avanzando en el progreso intelectual en el aprendizaje; pues el conocimiento para el autor no está en los objetos ni previamente en nosotros es el resultado de un proceso de construcción en el que participa de forma activa la persona. En esta teoría se hace más importancia al proceso interno de razonar que a la manipulación externa en la construcción del conocimiento; aunque se reconoce la mutua influencia que existe entre la experiencia de los sentidos y de la razón. Es decir la niña o el niño van construyendo su propio conocimiento.

Piaget quiso demostrar que el aprendizaje no se produce por acumulación de conocimiento, como pretendían los empiristas sino porque existen mecanismos internos de asimilación y acomodación.

Para la asimilación es establecimiento de relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos; para la acomodación es la reestructuración del propio conocimiento. Piaget, establece la diferencia entre el aprendizaje en sentido restringido, cuando se adquiere nuevos conocimientos a partir de la experiencia y el aprendizaje en sentido amplio, en este caso se refiere a la adquisición de técnicas o instrumento de conocimiento.

2.2.3. FUNDAMENTACION PEDAGOGICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Si al niño/a no se le da la oportunidad de leer libros porque los rompe o porque son caros, terminará por no leer, además de adquirir prejuicios hacia no querer estudiar.

La creatividad es esencial en el proceso de aprendizajes, motivar es predisponer al educando hacia lo que se desea enseñar, conducir al alumno a que se interese a aprender, sobre todo incentivándolo por el aprendizaje.

La creatividad es uno de los factores determinantes del aprendizaje es la causa por lo que se logra los objetivos del aprendizaje.

Las estrategias metodológicas aplicadas en todas las áreas de estudios, deben estar totalmente planificadas, con el propósito de que los estudiantes mejoren su rendimiento escolar.

Siguiendo a Sanvisens y Quintana Cabanas²⁷, (2005) podemos señalar lo siguiente: “ La educación como hecho o realidad. Que se da en toda sociedad humana, como actividad y como proceso (consiste en un saber hacer), como efecto o resultado designando las consecuencias de la actividad educativa, como relación porque educar se realiza un enlace transmisivo. Como tecnología (conjunto de métodos y técnicas que intervienen en el proceso educativo).(p. 53)

También se habla de educación para hacer referencia a la actuación del educador respecto del educando; en otros casos se alude a la cualidad de una persona que ha sido educada.

²⁷(educación., 2005)

Para el buen educador la investigación es el instrumento fundamental, que lo utiliza como el medio en que se desarrolla su labor, ampliando su horizonte pedagógico, en beneficio de la niñez y juventud.

El docente investiga todo lo bueno y malo, busca las causa y aprovecha lo máximo de los resultados para mejorar la calidad de la educación. La investigación busca nuevos conocimientos de la realidad como proceso sistemático, crítico y científico, para resolver un problema o tema.”

La investigación es la luz del progreso de los pueblos del mundo, es un instrumento idóneo de la ciencia. En nuestras manos está ser un buen investigador.

Todo sistema educativo debe plantearse como una necesidad la verificación de las formas operacionales que toma en la práctica pedagógica el desarrollo de la creatividad en los niños y jóvenes.

El proyecto recoge los aportes más significativos de todas a corrientes o modelos pedagógicos. Este es el caso en la teoría constructivista, cuyo principio es el aprendizaje de la comunicación; esto es válido para el docente, pues la motivación del que aprende y la capacidad de realizar trabajos independientes es de vital utilidad en la motivación de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Según Zubiría Samper Julián (2001)²⁸ manifiesta que: “Gagnésostiene que la tecnología educativa puede ser entendida como un significado del desarrollo de

²⁸Zubiria S. Miguel (2008)

un grupo de técnicas sistemáticas y acompañado de un sentimiento práctico, para diseñar, medir y operar la como un sistema educacional”(p.51).

De lo que cita el autor, para nuestro proyecto, se dice que la tecnología educativa, se la entiende como un conjunto de técnicas sistemáticas y siempre debe ir acompañado de la práctica, ya que esto también se lo observa como una motivación permanente para la educación.

En el conductismo se registraba que a todo estímulo sigue una respuesta y esta a un estímulo, de tal modo que entre ambos pueden establecer causales. El conductismo se centró en un estudio ecuánime y objetivo de los conocimientos y consideró que los seres humanos tienen un funcionamiento como las de una máquina que recibe estímulo y genera respuesta.

En el Constructivismo neo piagetiano se aprende la interrelación le sujeto en el contexto grupal, fomentando la relación del profesor con el grupo de estudiantes, lo que permite el desarrollo del autoconocimiento personal, el descubrimiento de talentos que se mantenían escondidos y el despertar de un sinnúmero de potencialidades; y por sobre todas las el logro de una verdadera motivación para que los integrantes del grupo se sientan como una persona parte del grupo.

Según Zubiría Samper Julián (2004)²⁹ manifiesta que: “Piaget nos dice que las personas por el hecho de constituir biológicos activos están en una permanente interacción con el medio, lo cual permite lograr un conocimiento de los objetos externos, de las relaciones yo y objeto. El niño hereda las capacidades y únicas

²⁹Zubiría S. Julián (2007)

de la especie humana. Esas capacidades heredadas no son independientes sino que tienen influencia recíproca con el determinan las etapas sucesivas del desarrollo". (p.97)

Para el autor en un sentido muy realista, los individuos en desarrollo se proyectan a sí mismo y al mundo que los rodea. No registran en forma exclusivamente pasivas las cosas como ocurre en una cámara fotográfica, sino que por el transforman y organizan activamente las impresiones dentro de sus estructuras cognoscitivas. Esta es una de las cosas fundamentales de la teoría siempre vigente de Piaget, con sus propias palabras explica así:

"En realidad para conocer los objetos, el sujeto debe actuar sobre ellas y luego transformarlos, tiene que desplazar, conectar, combinar, y juntar de nuevo."⁽³⁰⁾P.23)

El constructivismo pone especial interés en la estructuración del conocimiento, en la evolución de las nuevas ideas, en el aprendizaje producto de la fuerza creadora de los alumnos/as y de la energía intelectual de todo el grupo.

La tesis Constructivista de Piaget ha impactado notablemente en el pedagógico, concretando en la propuesta más acabada hasta el momento, en el principio denominado "ajuste de la ayuda pedagógica", que afirma que la intervención del maestro debe ajustarse a las características de la interacción del alumno. Este principio es la tesis central del nivel metodológico de la

³⁰Zubiria S. Miguel (2007)

pedagogía constructivista aplicable a la motivación en los procesos de enseñanza aprendizaje.

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Es un conjunto de disposiciones jurídicas que rigen, regulan, evalúan y controlan el cumplimiento de las diferentes normas que se deben aplicar en el proceso educativo, se fundamenta en la Constitución de la República, La LEOI.

Ley orgánica de educación intercultural publicada en el registro oficial n.- 417 del 31 de marzo del 2011.

Art. 1.- Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores.

Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo. Entre los más aplicables a la investigación tenemos:

a. **Educación en valores.-** La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el

respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;

Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación;

- b. **Enfoque en derechos.**- La acción, práctica y contenidos educativos deben centrar su acción en las personas y sus derechos. La educación deberá incluir el conocimiento de los derechos, sus mecanismos de protección y exigibilidad, ejercicio responsable, reconocimiento y respeto a las diversidades, en un marco de libertad, dignidad, equidad social, cultural e igualdad de género;
- c. **Igualdad de género.**- La educación debe garantizar la igualdad de condiciones, oportunidades y trato entre hombres y mujeres. Se garantizan medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación sin discriminación de ningún tipo;
- d. **Motivación.**- Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;
- e. **Cultura de paz y solución de conflictos.**- El ejercicio del derecho a la educación debe orientarse a construir una sociedad justa, una cultura de paz y no violencia, para la prevención, tratamiento y resolución pacífica de

conflictos, en todos los espacios de la vida personal, escolar, familiar y social. Se exceptúan todas aquellas acciones y omisiones sujetas a la normatividad penal y a las materias no transigibles de conformidad con la Constitución de la República y la Ley;

- f. **Calidad y calidez.-** Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes.

Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales.

Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes.

- g. **Pertinencia.-** Se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial.

Art. 6.- Obligaciones.- Entre las principales tenemos:

Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística;

Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos;

Elaborar y ejecutar las adaptaciones curriculares necesarias para garantizar la inclusión y permanencia dentro del sistema educativo, de las personas con discapacidades, adolescentes y jóvenes embarazadas;

Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y el bachillerato, expresados en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo.

Código de la niñez y adolescencia publicado en el registro oficial nº 737 del 3 de enero del 2003. los niños, niñas y adolescentes como sujetos derechos

Art. 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Art. 6.- Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

El Estado adoptará las medidas necesarias para eliminar toda forma de discriminación.

Art. 7.- Niños, niñas y adolescentes, indígenas y afroecuatorianos.- La ley reconoce y garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes de nacionalidades indígenas y afroecuatorianos, a desarrollarse de acuerdo a su cultura y en un marco de interculturalidad, conforme a lo dispuesto en la Constitución Política de la República, siempre que las prácticas culturales no conculquen sus derechos.

Art. 8.- Corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia.- Es deber del Estado, la sociedad y la familia, dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección y exigibilidad de la totalidad de los derechos de niños; niñas y adolescentes.

El Estado y la sociedad formularán y aplicarán políticas públicas sociales y económicas; y destinarán recursos económicos suficientes, en forma estable, permanente y oportuna.

El Plan Decenal de Educación propone convertir la educación en el pilar fundamental del ser humano para la construcción de una sociedad equitativa, inclusiva, diversa solidaria e intercultural.

Los derechos de los educando son múltiples sin embargo se presentan los que fundamentan el proyecto.

Calidad, referida a la capacidad que tiene la escuela, el colegio o la universidad.

Pertinencia, para que la formación que reciben los estudiantes responda a las necesidades del entorno social, natural y cultural, en los ámbitos local, nacional y mundial con el diseño y la ejecución de modelos pedagógicos y didácticos alternativos, que responda y se adapten a las circunstancias y características regionales de carácter ocupacional, climático y productivo.

Inclusión, para evitar discriminación en razón de la edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma; religión, filiación política, orientación sexual; estado de salud, discapacidad o diferencia de cualquier otra índole.

Rendición de Cuentas, para generar una cultura de la evaluación y promover una activa participación ciudadana en torno a la calidad y equidad de la educación nacional.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Aprendizaje.- Se dará a través de un proceso continuo de construcción individual y grupal, en el cual las experiencias vividas y el intercambio social serán factores fundamentales.

Argumentar: Aducir, alegar, poner argumentos. Disputar, discutir, impugnar una opinión ajena.

El aprendizaje.- es una experiencia humana tan común que poca gente reflexiona sobre lo que quiere decir exactamente que algo se ha aprendido. No existe una definición universalmente aceptada de aprendizaje; sin embargo, muchos aspectos críticos del concepto están capacitados en la siguiente formulación.

Inteligencia corporal-kinestésica.- capacidad de controlar y coordinar los movimientos del cuerpo y expresar sentimientos con él.

Inteligencia espacial.- la capacidad en aspectos como: color, línea, forma, figura, espacio, y sus relaciones en tres dimensiones.

Inteligencia.- (del latín inteligencia) es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla adecuadamente.

Inteligencia.- Es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que puedan ser valorados en una determinada cultura.

Metaconocimiento.-relación los principios psicológicos con la enseñanza en el sentido de conocer las principales leyes evolutivas y del aprendizaje para adaptar a ellas la práctica educativa.

Paradigma: Cada uno de los esquemas formales en que se organizan las palabras nominales y verbales para sus respectivas flexiones.

Vislumbrar: Ver un objeto tenue o confusamente por la distancia o falta de luz. Conocer imperfectamente o conjeturar por leves indicios algo inmaterial.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño de la investigación

Como diseño de la investigación se considera a la elaboración de un plan donde se definen los objetivos, y la selección del camino más adecuado, con la búsqueda de la metodología adecuada, el empleo de técnicas, procesamientos, instrumentos y recursos necesarios que permitan alcanzar la meta de la investigación y así tener éxito en el emprendimiento del proyecto.

Establecer la modalidad y tipo de investigación que se desarrollará conlleva a determinar la selección adecuada de los instrumentos de recolección de datos.

Este trabajo está basado en una investigación cuya determinante es la de proyecto factible, de tipo bibliográfica documental y de campo, fundamentados en el paradigma cualitativo, porque posibilita la obtención de datos e información que se encuentran en los diferentes materiales impresos; además es contestación a la necesidad real de quienes se relacionan directamente con la institución objeto de estudio.

Para la ejecución del proceso investigativo se utilizará las fuentes de primer nivel y estará basada en los documentos proporcionados por la institución, la consulta de libros, monografías, datos de Internet, que de acuerdo al problema planteado, tienen mayor incidencia en la definición de los nuevos

modelos de interpretación para explicitar las teorías existentes sobre: estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años.

Proyecto factible según Yépez E. (2007), que indica:

Es una propuesta a un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de las organizaciones o grupos sociales, puede referirse a diseños curriculares, políticas, programas. Para su formulación y ejecución debe apoyarse en investigaciones de tipo documental de campo o diseño que incluya ambas modalidades. (p. 6)³¹

Mediante la problematización, la reflexión y los acuerdos, se lleva a efecto acciones que recibieron seguimiento por parte de quienes integran el proyecto educativo, desarrollando métodos y técnicas para la utilización de una guía didáctica para el pensamiento creativo.

El estudio realizado es de tipo **descriptivo**. Se considera descriptivo o diagnóstico porque es a través de él que se logra identificar las características principales del fenómeno de estudio, el cual se somete al análisis para el trabajo de investigación, el cual se describe de forma sintetizada y analítica para lograr conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

El estudio realizado es de este tipo, debido a que se trata de responder al por qué de los hechos, mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto en los aspectos psicológicos, sociales y educativos, en cuanto a la utilización de la aplicación de la Guía didáctica sobre el pensamiento creativo.

³¹YÉPEZ E. (2007), Metodología de la investigación de proyectos factibles. En: Trabajos de Grado en Maestría y tesis Doctoral. México. Ed. Trillas.

Las investigaciones actuales, que ponen de manifiesto la condición del educando como agente, es decir, sujeto activo responsable también de los efectos educativos que en sí mismo se producen, un reconocimiento de que las estructuras mentales, sobre las estrategias del pensamiento creativo.

Según los Pedagogos Julio Cabrero García y Miguel Richard Martínez dicen:“El diseño de investigación constituye el plan general del investigador para obtener respuestas a sus interrogantes o comprobar la hipótesis de investigación”.

Es necesario que el investigador diga dónde habrán de llevarse a efecto las intervenciones y la recolección de datos, esta puede ser en un ambiente natural como es en el centro educativo donde está localizado el problema.

3.2. Tipo de Investigación

Esta investigación está encaminada hacia el estudio de tipo exploratoria y descriptiva.

Exploratoria.

El primer nivel de conocimiento científico sobre el problema de investigación. Se lo utilizó en el planteamiento del problema y en la sistematización de las preguntas que permitieron en el proceso obtener información y plantear las hipótesis generales y particulares para lograr un estudio más preciso para elaborar o diseñar una guía didáctica ayudará a los docentes a desarrollar el pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años.

Según esta definición el tema que se investiga es exploratorio ya que se investigó cuáles son las principales causas que originan un inadecuado desarrollo del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años y sus causas.

Este proyecto es de tipo exploratoria por los aspectos sustentados en el párrafo anterior ya que se registran y se tabulan los resultados de las encuestas, al analizar, se describe lo que está sucediendo en términos viables, observables y medibles; se usa cuadros estadísticos, para luego dar un criterio de solución a través de la propuesta del diseño de un Manual de estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo en niños/as de 3 a 5 años.

Descriptiva.

Describe, registra, analiza e interpreta la naturaleza actual, la composición y los procesos de los fenómenos para presentar una interpretación correcta, se pregunta ¿cómo es y cómo se manifiesta?

La investigación descriptiva ayudará a detallar las características del problema planteado de la siguiente manera: ¿Por qué las estrategias didácticas innovadoras contribuyen al desarrollo creativo en los niños de 3 a 5 años en la escuela República de Francia?, con la finalidad de obtener directamente la información de la realidad.

Cervo y Bervian (2009) la definen como:

Actividad encaminada a la solución de problemas. Su Objetivo consiste en hallar respuesta a preguntas mediante el empleo de procesos científicos. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta se refiere a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. (p. 41).

Este tipo de investigación, permite identificar en el desarrollo del trabajo investigativo, cómo son las estrategias para desarrollar el pensamiento creativo, y dónde el maestro(a) lo utiliza en el aula a través de ejercicios en las diferentes áreas de estudios del currículo en la educación inicial.

Este proyecto de investigación, según el paradigma es: Cualitativo y Cuantitativo porque se tomó una muestra pequeña de los/as niños/, padres de familia, maestras/os, donde se estudiaron datos cualitativos y se manejaron otros cuantitativos; además, constan resultados representados en los cuadros estadísticos.

3.3. Métodos

La metodología es el elemento que define y pauta la forma en que se orienta la investigación y el alcance de sus objetivos planteados.

En cuanto a la metodología aplicada se tiene que ha sido necesaria la utilización de los siguientes métodos:

Método inductivo: Es el método de qué manera inversa a la deducción, parte de lo singular para abordar lo general. La referencia central son los conocimientos de carácter particular o estudios de casos a través de los cuales se llega a concluir o confrontar con conocimientos convalidados de las teorías sobre estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños en Educación inicial y Primaria.

Método Deductivo: Se parte de afirmaciones de carácter general, para llegar a conclusiones o conocimientos de carácter particular. En el método deductivo, las teorías generales los conceptos y categorías convalidadas son el

referente para la investigación de situaciones particulares o específicas. Se utilizó el método deductivo en la investigación al enunciar en forma general el problema que afecta en la aplicación de estrategias en el proceso educativo para el desarrollo óptimo de competencias y capacidades en los niños de 3 a 5 años, entre ellos la creatividad.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población es el conjunto de personas que constituyen el proceso de investigación, la misma que contienen características comunes del tema de estudio, en el presente caso sobre el pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años de Educación Inicial y Básica.

La población la conforman el directivo, docentes y padres de familia o representantes legales de los estudiantes de 3 a 5 años de la Escuela “República de Francia”.

Cuadro N° 1 Población

ITEMS	EXTRACTO	POBLACIÓN
1	DIRECTIVO	1
2	DOCENTES	25
3	REPRESENTANTES	30
	TOTAL	56

Fuente: Escuela “República de Francia”.

Elaborado por: Investigadoras

Muestra

PONCE CACÉRES, Vicente, (2008) manifiesta que:

La muestra es la unidad de análisis o subconjunto representativo y suficiente de la población que será objeto de las observaciones, entrevistas, aplicación de encuestas, experimentación, etc. que se llevará a cabo dependiendo del problema, el método y de la finalidad de la investigación (p. 139).

En estadística una muestra estadística (también llamada muestra complicada o simplificada muestra) es un subconjunto de casos o individuos de una población estadística.

Las muestras se obtienen con la intención de inferir propiedades de la totalidad de la población, para lo cual deben ser representativas de la misma. Para cumplir esta característica la inclusión de sujetos en la muestra debe seguir una técnica de muestreo.

Como se resume en el presente cuadro:

Cuadro Nº 2 Muestra

ITEMS	EXTRACTO	POBLACIÓN	MUESTRA
1	DIRECTIVO	1	1
2	DOCENTE	25	10
3	ESTUDIANTES	30	30
4	REPRESENTANTES	30	30
	TOTAL	86	51

Fuente: Escuela "República de Francia".

Elaborado por: Investigadoras

Pero la muestra será no probabilística, con propósito, considerando que la población es pequeña en número, es necesario considerar para el estudio a la

totalidad de la población y tomarla como muestra. Sin embargo en el caso de la población de docentes, se consideran solo aquel grupo que trabaja directamente con los niños de 3 a 5 años y en los años inmediatos superiores a esta edad para fortalecer las opiniones que contribuyan al análisis de los resultados de la investigación de campo.

3.5. Instrumentos de investigación

La información se tomó mediante la técnica de la entrevista y de la encuesta. Los instrumentos empleados en la investigación son:

Entrevistas: La entrevista es una técnica utilizada con la finalidad de obtener información directa de un entrevistado.

Otro instrumento que se utilizará para obtener información será la entrevista que según ANDINO, YÉPEZ (2007) "es una técnica que relaciona directamente el investigador con el objeto de estudio mediante individuos (individual) o grupos de individuos (grupales) con el fin de obtener información oral, relevante y significativa", (p.147

La entrevista utilizada es de tipo abierta que consta de cinco preguntas realizadas a la autoridad del plantel; la cual ha sido diseñada tomando la modalidad de la entrevista no estructurada ni estandarizada porque son más generales y abiertas y pueden ser contestadas de manera informal.

Encuesta: Tiene el mismo objetivo que la entrevista con la finalidad que mediante la encuesta se obtiene información escrita del encuestado, se debe destacar que la encuesta fue la técnica utilizada en el presente proyecto educativo con la finalidad de obtener datos de fuentes primarias sobre el problema y eficacia de la solución planteada a través de un cuestionario

elaborado de diez preguntas cerradas a fin de poder tabularlas y cuantificarlas, son aplicadas a los docentes, psicóloga del plantel y padres de familia de los estudiantes de Educación Inicial y Primer Año de Educación Básica.

El cuestionario es el instrumento de recolección de datos, ya que, tanto en la entrevista como la encuesta necesitan de este elemento, que tiene que ser elaborado de forma objetiva y que permita recoger la información necesaria al entrevistador y al encuestador.

Ficha de Observación: Como lo indica MORAN MARQUEZ F. (1997) en La metodología de la investigación: “La observación es la técnica de recolección de datos utilizadas generalmente por las ciencias sociales y fácticas; es la utilización de los sentidos e instrumentos especializados para conocer directa e indirectamente, al estudiar un hecho de un problema planteado”.(p.188)

Al observar el bajo rendimiento de las estudiantes con la poca utilización del pensamiento creativo en los estudiantes de la Escuela básica “República de Francia”, incentiva a investigar, para solucionar la problemática que se presenta en la investigación.

Por lo tanto, observar significa abstraer la realidad exterior, llevando a la recolección de datos previamente determinados.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

Cuadro N° 3 Ficha de Observación

ASPECTOS A OBSERVAR	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Creatividad artística			
Motricidad fina			
Inventiva - narrativa			
Expresión oral			
Expresión corporal			

La ficha de trabajo permite al investigador le permite tener en cadauna de las fichas una síntesis de la información sobre la investigación que se encuentre realizando para que él la analice, y luego redacte de forma clara, sencilla y precisa el texto del trabajo en estudio.

3.6 Procesamiento de la investigación, recolección datos y resultados

Para el levantamiento de la información se seguirá la siguiente secuencia:

- Aplicación de instrumentos de recolección de datos.
- Recolección de información.
- Tabulación de la información
- Análisis e interpretación de los resultados.
- Resultados esperados
- Conclusiones y recomendaciones

3.6.1. Procesamiento de datos

Se cumple con todos los procedimientos de datos, clasificación, registro, tabulación, codificación; por medio de la encuesta aplicada, la cual se realiza

dentro del plantel con la previa autorización de la Directora del plantel y la colaboración del personal docente. Se registraron los datos en los instrumentos diseñados.

El procesamiento de datos se cumple con la aplicación de las encuestas, las cuales para su procesamiento se proceden a organizar por estratos ó categorías de la población encuestada, tabulación de datos, representación gráfica mediante el modelo estadístico de pasteles con los indicadores porcentuales de las respuestas, y el análisis de los resultados.

3.6.2. Análisis e interpretación de los datos

Para alcanzar el análisis en la investigación se aplican técnicos, lógicos de inducción, deducción, análisis, síntesis o estadísticas descriptivas. Para la recolección de información en este proyecto se ha empleado las siguientes técnicas.

La técnica de la observación para la recopilación de información de datos, la técnica de la encuesta para los docentes y representantes legales con la finalidad de saber el grado de importancia de la implementación de la propuesta, el cual permiten los resultados finales para la verificación de la hipótesis planteada en la investigación.

Para la ejecución de este proyecto se elaboró un cuestionario de preguntas que fueron estructuradas mediante la técnica de la encuesta, se plantean así los resultados de una investigación de campo.

Una vez elaborado este instrumento se aplica a los Directivos, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “República de Francia”.

Para el directivo de la escuela involucrado en la investigación y se hizo una entrevista para saber su opinión sobre el tema. Esta información servirá para codificar los resultados y tabular los datos con los que se obtuvo los porcentajes correspondientes.

Con los resultados obtenidos se elabora los cuadros y se grafican los datos para luego realizar el respectivo análisis de resultados.

En las siguientes hojas se podrá observar los cuadros, gráficos y análisis de cada una de las preguntas de la encuesta aplicada a los/as docentes de las escuelas seleccionadas para esta investigación sobre el diagnóstico del pensamiento creativo en el aprendizaje.

ENCUESTAS PARA DOCENTES

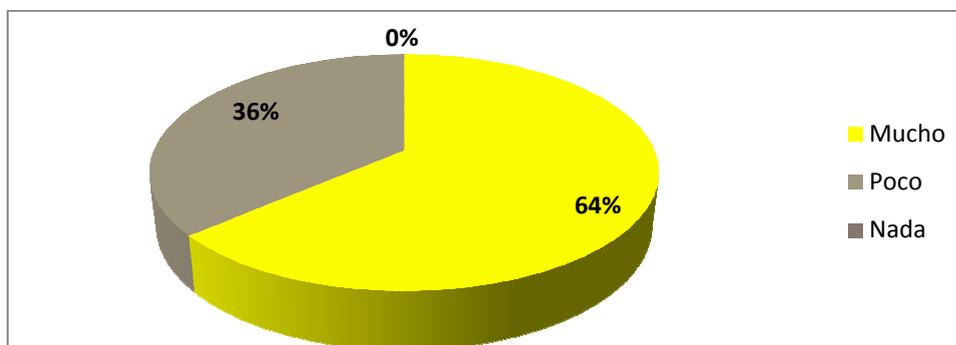
1. ¿Considera usted que los recursos didácticos utilizados en el aula fomentan el desarrollo de la creatividad infantil?

Cuadro N° 4 Recursos didácticos en el aula

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	7	64%
2	Poco	4	36%
3	Nada	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela "República de Francia".
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 1 Recursos didácticos en el aula



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela "República de Francia".
Elaborado por: Investigadoras

Análisis:

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los docentes, el 64% respondió que mucho y 36% poco, al considerar que los recursos didácticos utilizados en el aula fomentan el desarrollo de la creatividad infantil.

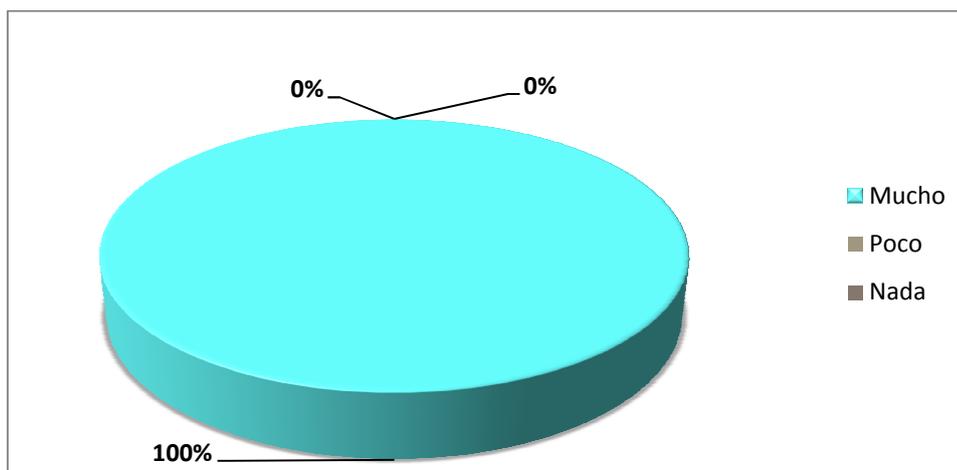
2. ¿Considera que la creatividad es elemental en el aprendizaje de los párvulos?

Cuadro N° 5 Creatividad es elemental en el aprendizaje

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	11	100%
2	Poco	0	0%
3	Nada	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 2 Creatividad es elemental en el aprendizaje



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis:

Según los resultados obtenidos de la encuesta realizada al directivo y docentes de la escuela, el 100% respondió que mucho, en considerar que la creatividad es elemental en el aprendizaje de los párvulos.

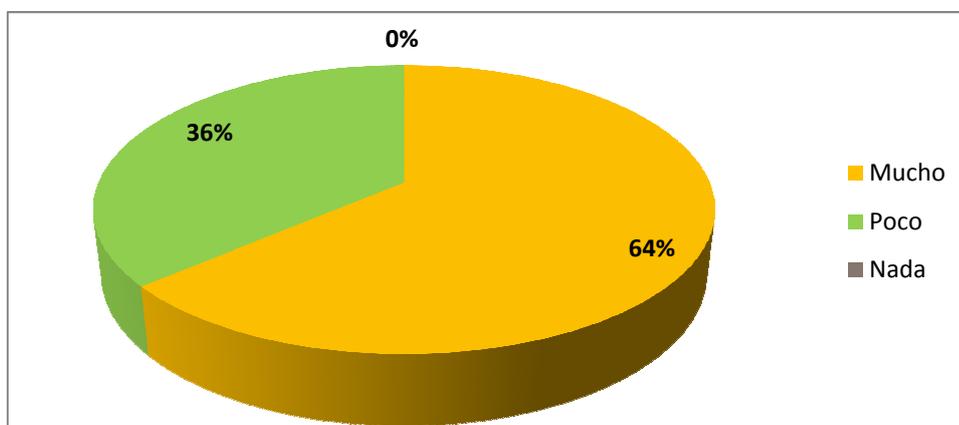
3. ¿Los recursos que usted utiliza en su salón de clases son innovadores y desarrollan la creatividad en el niño?

Cuadro N° 6 Recursos innovadores para desarrollo de la creatividad

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	7	64%
2	Poco	4	36%
3	Nada	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 3 Recursos innovadores para desarrollo de la creatividad



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis:

Como se muestra en la representación gráfica de los datos, el 67% respondió mucho, y 36% poco al creer que los recursos que utiliza en el salón de clases son innovadores y desarrollan la creatividad en el niño.

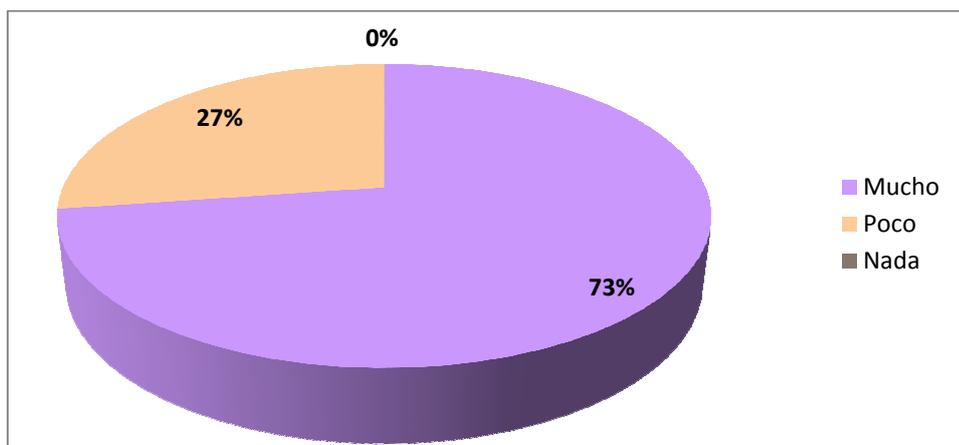
4. ¿Los recursos didácticos actuales cuentan con un enfoque estratégico para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años?

Cuadro N° 7 Enfoque estratégico de los recursos didácticos

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	8	73%
2	Poco	3	27%
3	Nada	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 4 Enfoque estratégico de los recursos didácticos



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis:

Como resultado de la encuesta al directivo y docentes, se observa que en un 73% respondieron que mucho y 27% poco en relación a que los recursos didácticos actuales cuentan con un enfoque estratégico para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años.

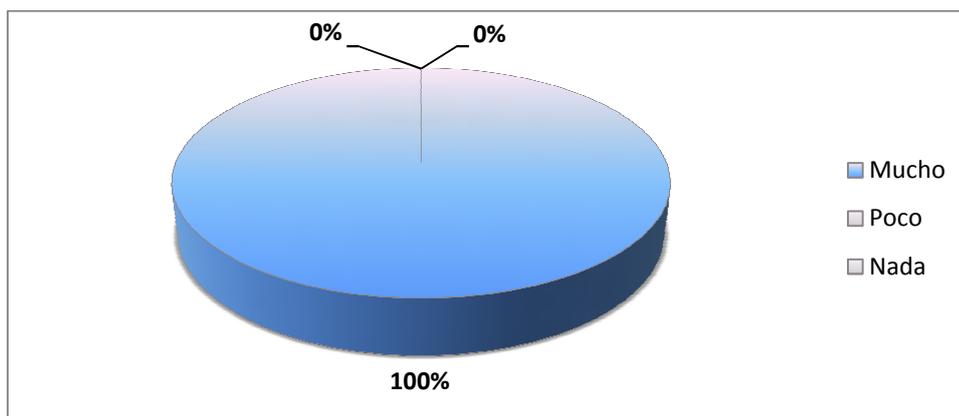
5. ¿Considera usted que la participación del padre de familia va ayudar al desarrollo del pensamiento creativo?

Cuadro N° 8 Participación del padre de familia

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	11	100%
2	Poco	0	0%
3	Nada	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 5 Participación del padre de familia



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis:

Como resultado de la encuesta al directivo y docentes, dio como resultado que el 100% contestó que mucho en considerar que la participación del padre de familia va ayudar al desarrollo del pensamiento creativo.

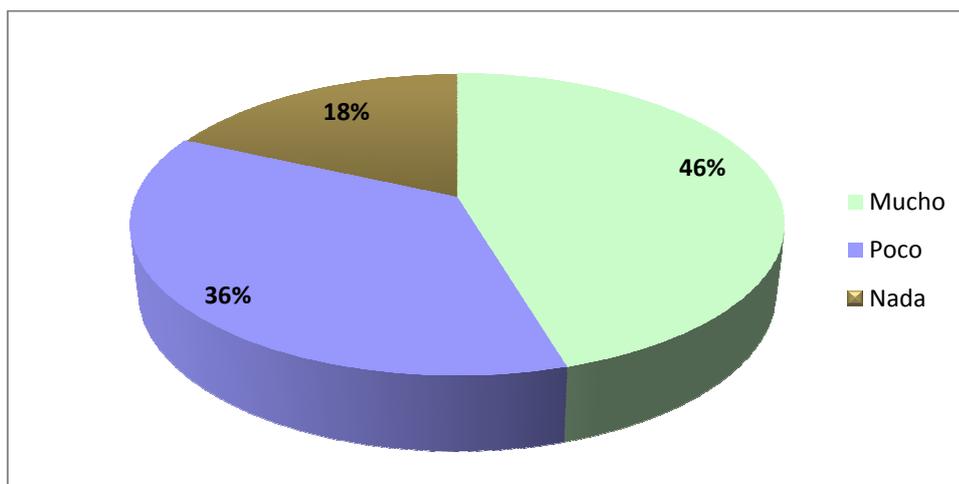
6. ¿Cuenta la escuela con recursos didácticos que permitan desarrollar el pensamiento creativo en los niños?

Cuadro N° 9 Recursos que permitan el desarrollo del pensamiento creativo

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	5	46%
2	Poco	4	36%
3	Nada	2	18%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 6 Recursos que permitan el desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis:

Como resultado de la encuesta al directivo y docentes, el 46% respondió que mucho, 36% poco y el 18% nada en considerar que la escuela cuenta con recursos didácticos que permitan desarrollar el pensamiento creativo en los niños.

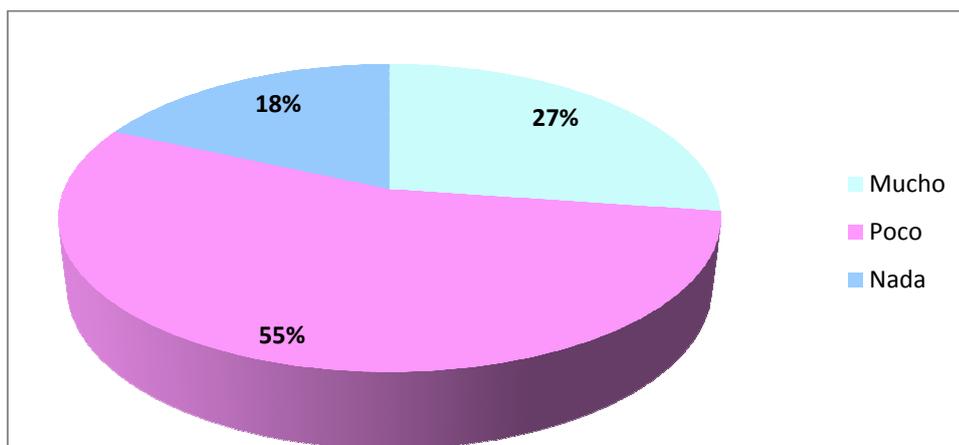
7. ¿Cree usted que cuenta con una guía de estrategias didácticas innovadoras que permitan desarrollar el pensamiento creativo?

Cuadro N° 10 Guía de estrategias didácticas innovadoras

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	3	27%
2	Poco	6	55%
3	Nada	2	18%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 7 Guía de estrategias didácticas innovadoras



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

Como se observa en la representación gráfica, en la presente interrogante los encuestados respondieron en un 55% que poco, 27% mucho y 18% nada, en cuanto al creer que cuenta con una guía de estrategias didácticas innovadoras que permitan desarrollar el pensamiento creativo.

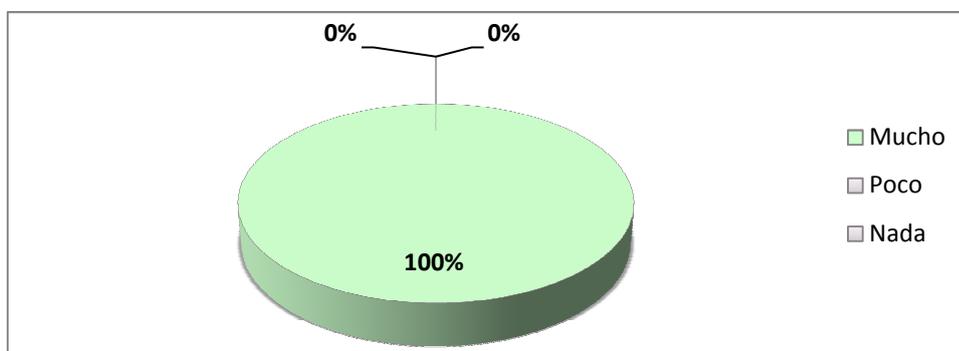
8. ¿Le gustaría contar con una guía de estrategias didácticas innovadoras que le permitan desarrollar en sus niños el pensamiento creativo?

Cuadro N° 11 Contar con Guía de estrategias didácticas innovadoras

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	11	100%
2	Poco	0	0%
3	Nada	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 8 Contar con Guía de estrategias didácticas innovadoras



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

La representación gráfica refleja que el 100% de los docentes encuestados contestó que mucho le gustaría contar con una guía de estrategias didácticas innovadoras que le permitan desarrollar en sus niños el pensamiento creativo.

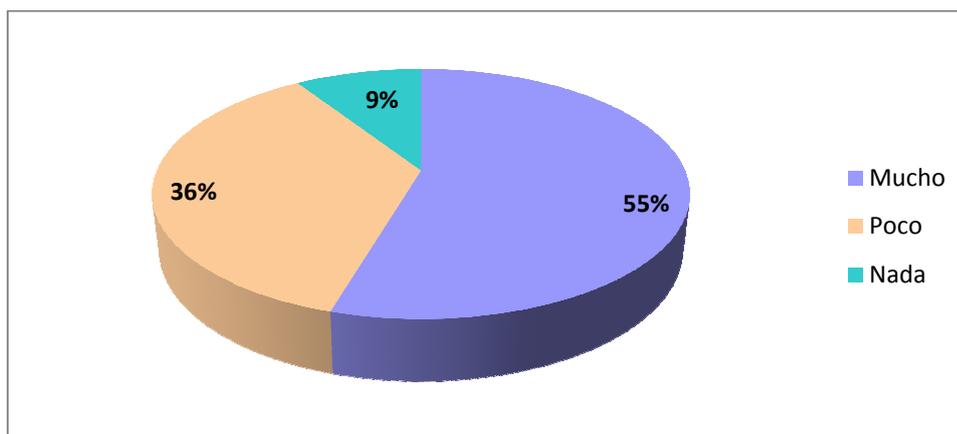
9. ¿Los recursos didácticos que utiliza le facilitan su labor como docente para dar clases creativas?

Cuadro N° 12 Recursos facilitan la labor docente

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	6	55%
2	Poco	4	36%
3	Nada	1	9%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 9 Recursos facilitan la labor docente



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

La representación gráfica refleja que los encuestados contestó en un 55% que mucho, 36% poco y 9% nada en considerar que los recursos didácticos que utiliza le facilitan su labor como docente para dar clases creativas.

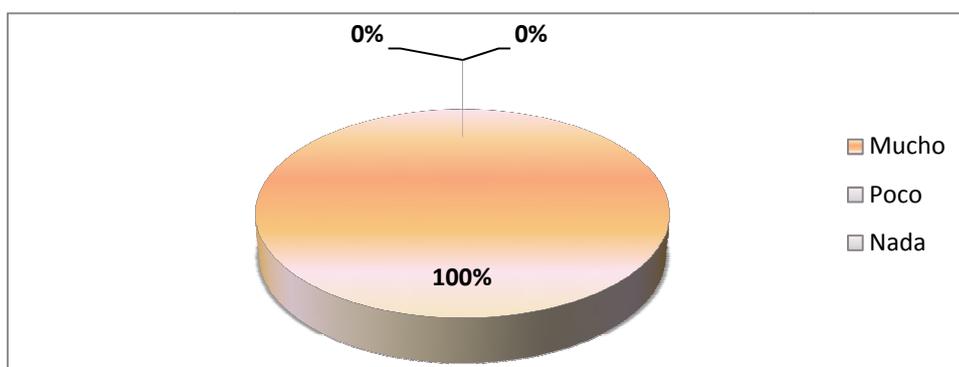
10. ¿En caso de existir la guía de estrategias didácticas innovadoras para desarrollar el pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años la pondría en práctica?

Cuadro N° 13 Práctica de la guía en actividades de aula.

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	11	100%
2	Poco	0	0%
3	Nada	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 10 Práctica de la guía en actividades de aula.



Fuente: Encuestas a Directivo y docentes de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

Según los resultados de la encuesta al directivo y docentes, el 100% contestó que mucho, al considerar que en caso de existir la guía de estrategias didácticas innovadoras para desarrollar el pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años la pondría en práctica.

ENCUESTAS PARA REPRESENTANTES Y/O PADRES DE FAMILIA

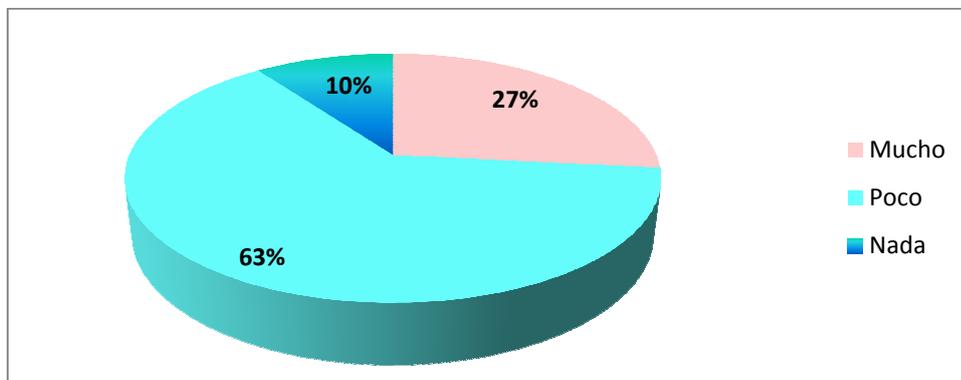
1. ¿Considera usted que los recursos y materiales que utiliza la maestra en el aula, fomenta la creatividad de su hijo?

Cuadro N° 14 Recursos y materiales fomentan creatividad

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	8	27%
2	Poco	19	63%
3	Nada	3	10%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela "República de Francia".
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 11 Recursos y materiales fomentan creatividad



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela "República de Francia".
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

Del resultado de las encuestas realizadas a los padres de familia, el 63% contestó que poco los recursos y materiales que utiliza la maestra en el aula fomenta la creatividad de su hijo, 27% dijo que mucho y 10% nada.

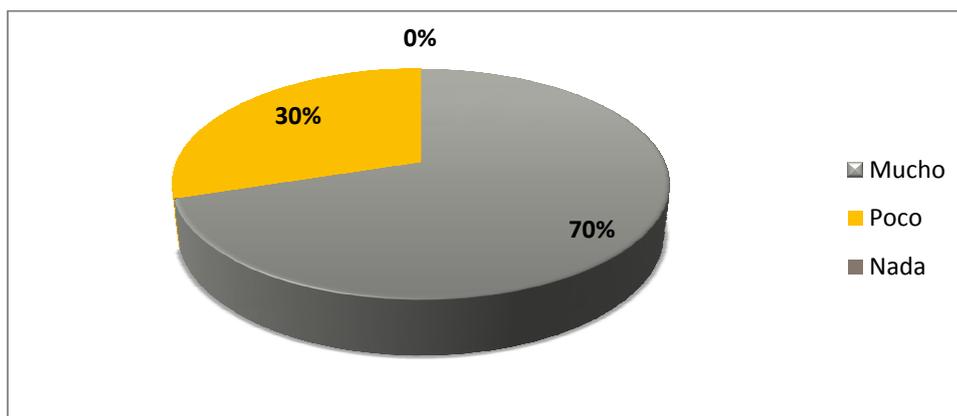
2. ¿Considera a la creatividad como elemento básico en el aprendizaje de su hijo?

Cuadro N° 15 Creatividad como elemento básico

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	21	70%
2	Poco	9	30%
3	Nada	0	0%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 12 Creatividad como elemento básico



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

Luego de realizadas las encuestas a los padres de familia y/o representantes, el 70% contestó que mucho, consideran que la creatividad es uno de los elementos básicos o necesarios en el aprendizaje de su hijo y el 30% consideran que es poco necesario.

3. ¿Los materiales que utilizan los profesores son creativos?

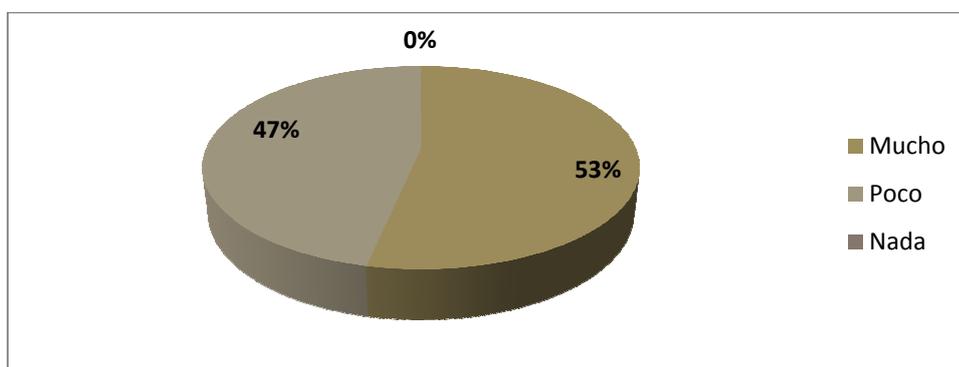
Cuadro N° 16 Materiales creativos

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	16	53%
2	Poco	14	47%
3	Nada	0	0%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.

Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 13 Materiales creativos



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.

Elaborado por: Investigadoras

Análisis

De las encuestas realizadas a los padres de familia, el 53% respondió que mucho y el 47% respondió que poco al evaluar las condiciones creativas de los recursos materiales y didácticos que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza para los niños en el aula.

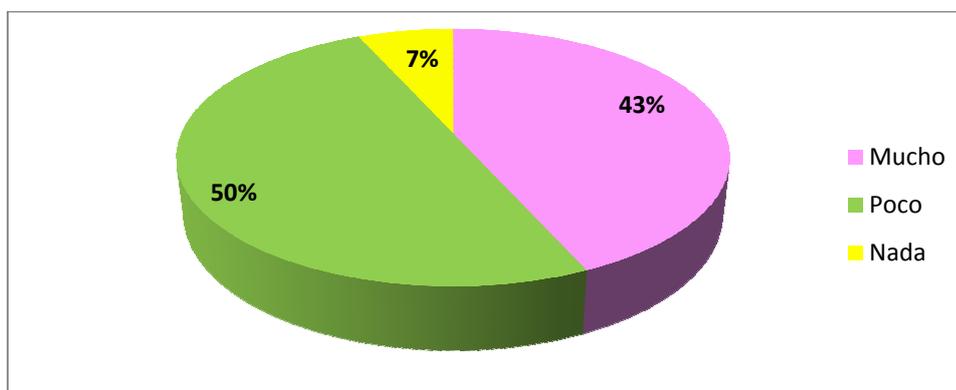
4. ¿Los recursos didácticos actuales que utiliza el maestro en el aula, despiertan el pensamiento creativo de su hijo?

Cuadro N° 17 Recursos didácticos actuales

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	13	43%
2	Poco	15	50%
3	Nada	02	7%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 14 Recursos didácticos actuales



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

Según el resultado de las encuestas a los padres de familia, el 43% respondió que mucho, 50% poco y 7% nada en que los recursos didácticos actuales que utiliza el maestro en el aula, despiertan el pensamiento creativo de su hijo.

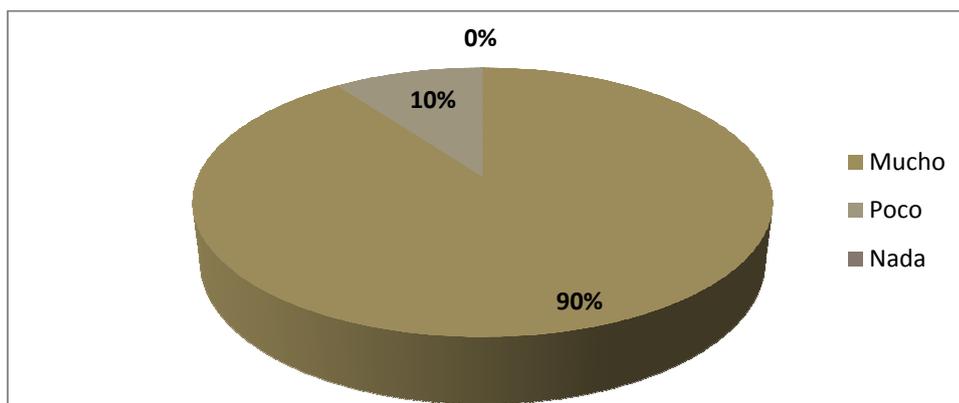
5. ¿Considera usted importante que el padre de familia participe en el desarrollo del pensamiento creativo de sus hijos?

Cuadro N° 18 Participación del padre de familia

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	27	90%
2	Poco	3	10%
3	Nada	0	0%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 15 Participación del padre de familia



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

Como se observa en la totalidad de los resultados obtenidos a las encuestas realizadas a los padres de familia, el 90% contestó que mucho y el 10% poco, al considerar que es importante que el padre de familia participe en el desarrollo del pensamiento creativo de sus hijos.

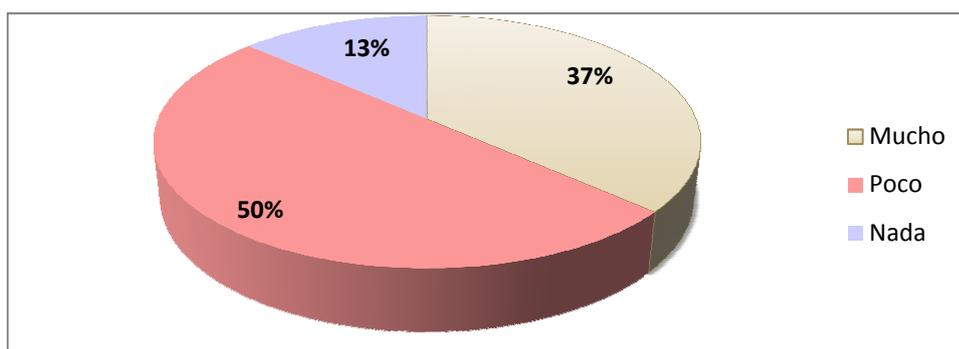
6. ¿A observado usted que la escuela cuenta con materiales que permiten desarrollar el pensamiento creativo de su hijo?

Cuadro N° 19 Recursos con que cuenta la escuela

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	11	37%
2	Poco	15	50%
3	Nada	4	13%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 16 Recursos con que cuenta la escuela



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta el 50% de los padres de familia encuestados contestó que poco, 37% mucho y el 13% nada al observar que la escuela cuenta con materiales que permiten desarrollar el pensamiento creativo de su hijo. Lo que indica que por lo menos en la mitad de los padres observa que si existe materiales para desarrollarlo pensamiento creativo. Lo que indica es necesario realizar la guía de estrategias para cambiar o aumentar la percepción de los padres de familia sobre los materiales.

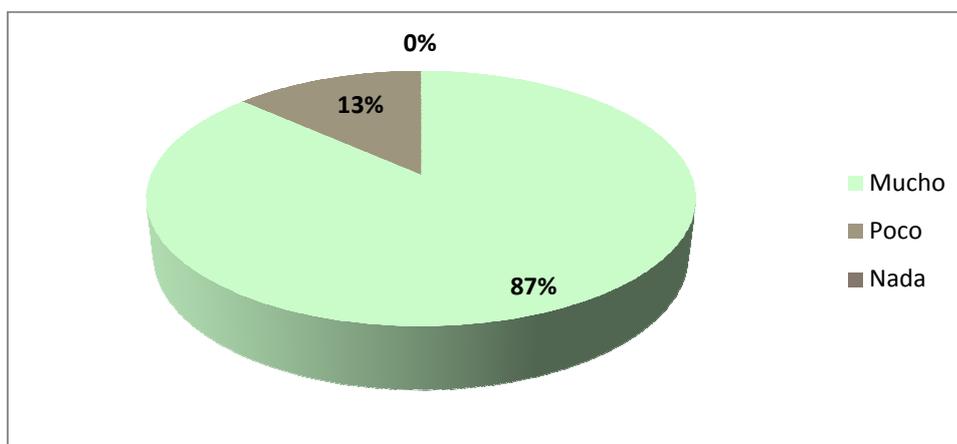
7. ¿Cree usted que si existiera una guía de estrategias didácticas nueva y novedosa se desarrollará el pensamiento creativo del niño?

Cuadro N° 20 Existencia de guía de estrategias didácticas

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	26	87%
2	Poco	4	13%
3	Nada	0	0%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 17 Existencia de guía de estrategias didácticas



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

Según los resultados de la encuesta el 87% contestó que mucho, y el 13% poco en creer que si existiera una guía de estrategias didácticas nueva y novedosa se desarrollará el pensamiento creativo del niño.

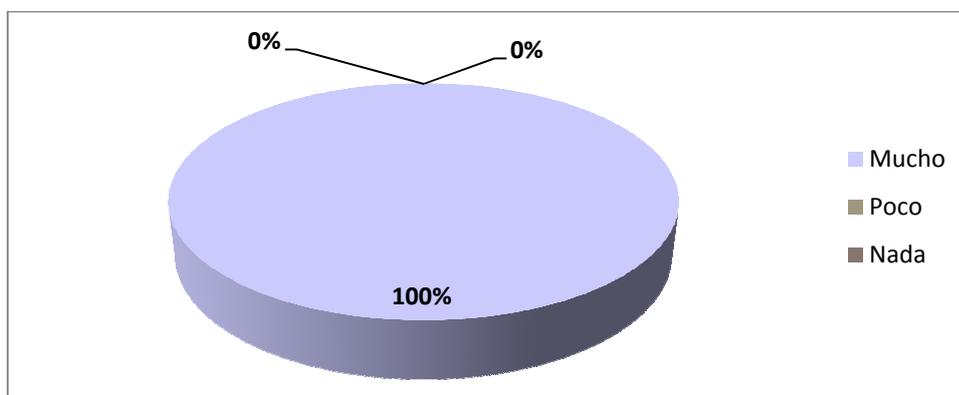
8. ¿Le gustaría que la escuela cuenta con esa guía de estrategias nuevas y novedosas?

Cuadro N° 21 Contar con una guía de estrategias novedosas

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	30	100%
2	Poco	0	0%
3	Nada	0	0%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 18 Contar con una guía de estrategias novedosas



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

Como se observa en la representación gráfica de los resultados el 100% contestó que mucho le gustaría que la escuela cuenta con esa guía de estrategias nuevas y novedosas.

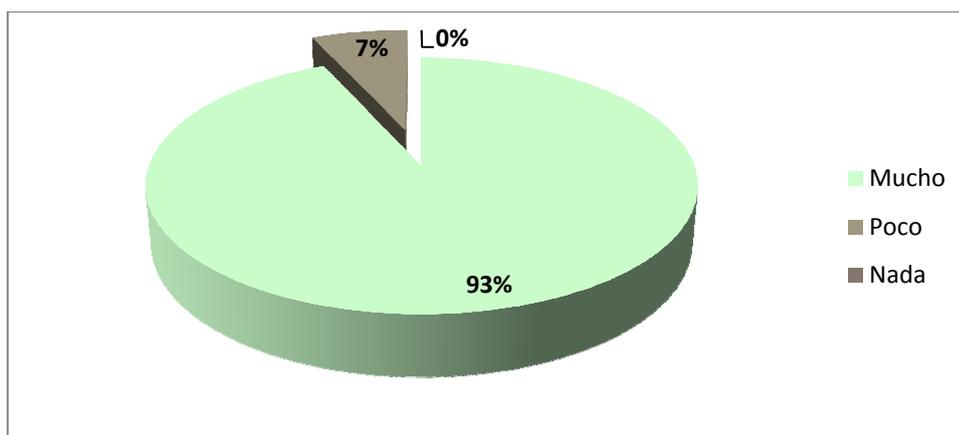
9. ¿Considera usted que la guía facilitará al docente dar clases creativas?

Cuadro N° 22 Guía facilita dar clases creativas

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	28	93%
2	Poco	2	7%
3	Nada	0	0%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 19 Guía facilita dar clases creativas



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos en las encuestas a los padres de familia, el 93% contestó que mucho y el 7% poco, al considerar que la guía facilitará al docente dar clases creativas.

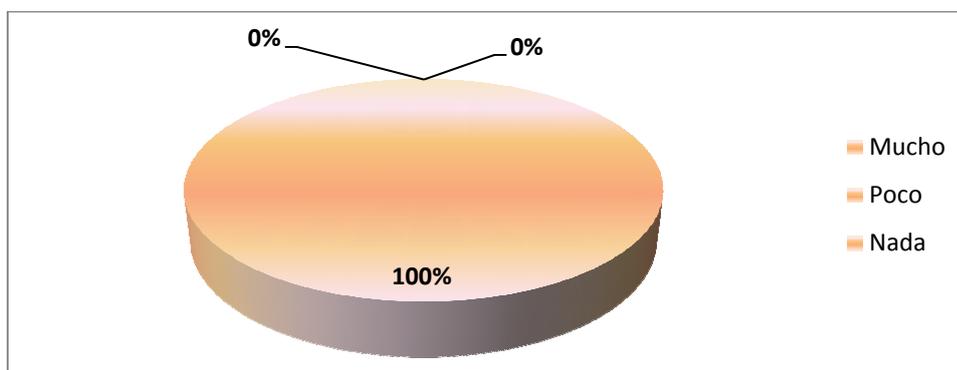
10. ¿En caso de existir la guía de estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento creativo le gustaría que se ponga en práctica en el salón de clase de su hijo?

Cuadro N° 23 Guía facilita dar clases creativas

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	30	100%
2	Poco	0	0%
3	Nada	0	0%
	Total	30	100%

Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Gráfico N° 20 Guía facilita dar clases creativas



Fuente: Encuestas a Padres de familia, de la Escuela “República de Francia”.
Elaborado por: Investigadoras

Análisis

El resultado de la encuesta a los padres de familia, presenta en la siguiente interrogante que el 100% contestó que mucho en considerar que en caso de existir la guía de estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento creativo le gustaría que se ponga en práctica en el salón de clase de su hijo.

3.7. TRIANGULACIÓN DE RESULTADOS

Luego de aplicados los instrumentos de investigación que consistieron en la aplicación de encuestas a la autoridad del plantel, al personal docente y padres de familia, se obtuvieron en resumen los siguientes resultados:

Discrepancias

El 100% de los docentes, respondió que mucho, en considerar que la creatividad es elemental en el aprendizaje de los párvulos.

En cambio solo el 70% de los padres de familia, contestó que mucho considera a la creatividad uno de los elementos básicos o necesarios en el aprendizaje de su hijo.

El 67% de los docentes, respondió mucho, en creer que los recursos que utiliza en el salón de clases son innovadores y desarrollan la creatividad en el niño.

El 53% respondió que mucho evalúa que las condiciones creativas de los recursos materiales y didácticos que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza para los niños en el aula, sean adecuadas para el desarrollo de la creatividad.

El 73% de los docentes, respondieron que mucho en considerar que los recursos didácticos actuales cuentan con un enfoque estratégico para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años.

Según el resultado de las encuestas a los padres de familia, el 50% respondió que poco, de los recursos didácticos actuales que utiliza el maestro en el aula, despiertan el pensamiento creativo de su hijo.

El 46% de los docentes respondió que mucho, en considerar que la escuela cuenta con recursos didácticos que permitan desarrollar el pensamiento creativo en los niños.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta el 50% de los padres de familia encuestados contestó que poco, 37% mucho y el 13% nada al observar que la escuela cuenta con materiales que permiten desarrollar el pensamiento creativo de su hijo.

Asimismo un 55% de los docentes, consideraron que poco, al creer que cuenta con una guía de estrategias didácticas innovadoras que permitan desarrollar el pensamiento creativo.

Según los resultados de la encuesta el 87% de los padres de familia, contestó que mucho, y el 13% poco en creer que si existiera una guía de estrategias didácticas nueva y novedosa se desarrollará el pensamiento creativo del niño.

Coincidencias

El 64% de los docentes, consideró que los recursos didácticos utilizados en el aula fomentan el desarrollo de la creatividad infantil.

Del resultado de las encuestas realizadas a los padres de familia, el 63% contestó que poco, considera que los recursos y materiales que utiliza a maestra en el aula, fomenta la creatividad de su hijo.

El 100% de los docentes, contestó que mucho en considerar que la participación del padre de familia va ayudar al desarrollo del pensamiento creativo.

Como se observa en la totalidad de los resultados obtenidos a las encuestas realizadas a los padres de familia, el 90% contestó que mucho y el 10% poco, al considerar que es importante que el padre de familia participe en el desarrollo del pensamiento creativo de sus hijos.

El 100% de los docentes encuestados contestó que mucho le gustaría contar con una guía de estrategias didácticas innovadoras que le permitan desarrollar en sus niños el pensamiento creativo.

El 100% de los padres de familia, también contestó que mucho le gustaría que la escuela cuente con esa guía de estrategias nuevas y novedosas.

El 100% de los docentes contestó que mucho, consideraría poner en práctica la guía de estrategias si esta estuviera a su disposición.

El resultado de la encuesta a los padres de familia, presenta en la siguiente interrogante que el 100% contestó que mucho en considerar que en caso de existir la guía de estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento creativo le gustaría que se ponga en práctica en el salón de clase de su hijo.

De los resultados generales, solo un 55% de los docentes contestó que mucho, los recursos didácticos que utiliza en la actualidad, le facilitan su labor como docente para dar clases creativas.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las encuestas a los padres de familia, el 93% contestó que mucho y el 7% poco, al considerar que la guía facilitará al docente dar clases creativas.

Si se hace una relación de la obtención de los resultados con las hipótesis, se confirma la misma, al comprobar que la aplicación de estrategias didácticas innovadoras si contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo.

Se comprueba la hipótesis al observar que la falta de aplicación de este recurso, ha limitado al desarrollo de las destrezas y competencias creativas de los educandos de 3 a 5 años de edad.

3.8.- Criterios para la elaboración de la propuesta

Pertinencia

La propuesta seleccionada es pertinente, debido a que en su mayoría los docentes además de no contar con buenos recursos didácticos que fomenten el despertar del pensamiento creativo en los educandos del primer año de Educación Básica, ocurre que en su limitación no seleccionan bien los recursos apropiados para que los niños de 3 a 5 años de edad puedan desarrollar competencias creativas que estimulen sus capacidades cognitivas e integrales en el proceso de aprendizaje, y esto les afecta considerablemente en la estimulación hacia la maduración mental y manifestación de su desempeño escolar, provocando falencias en el desarrollo de habilidades.

La labor que se plantea en la propuesta es que los docentes cuenten con un manual de estrategias metodológicas y didácticas que puedan aplicar en las actividades de aula, además de que se interesen y se impliquen en adquirir el conocimiento suficiente para que sean expertos en el momento de decidir las herramientas didácticas que desarrollen la capacidad de análisis y creatividad en

los educandos que le favorezcan no solo en un aprendizaje significativo, sino en la manifestación de sus habilidades y destrezas artísticas y creativas.

Viabilidad

La aplicación del manual que se propone es conveniente por su utilidad, y de fácil aplicación, ya que posee información clara y precisa. Para que facilite una manipulación sencilla y el entendimiento del lector.

El proyecto ha sido diseñado para conocer los efectos que producen la aplicación de estrategias metodológicas y creativas en el aula en el desarrollo del pensamiento creativo en los escolares tanto de Educación Inicial como Básica, puesto que se aplica entre las edades de 3 a 5 años. Para eso se interesa en presentar un 90% su factibilidad para la aplicación, al contener información idónea. El otro 10% restante dependerá del interés que se le dé a los diferentes contenidos explicados para proveer su aplicación.

Asentamiento político

Este trabajo pretende aportar la buena selección de actividades creativas, estratégicas e innovadoras para el desarrollo del pensamiento creativo y mejorar así el aprendizaje integral. Estimulando el desenvolvimiento del niño y niña para un cambio significativo en sus destrezas y habilidades. El interés que ha puesto el gobierno en trabajar en el aprendizaje integral de niños y niñas menores a 5 años de edad, indica el grado de aceptación que tendrá desarrollar este proyecto "LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS CONTRIBUYE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS"

Posibilidad de aplicar los resultados y recomendaciones

Las posibilidades de llevar a la práctica los resultados y las recomendaciones de este estudio, dependerán de la aprobación de las personas que intervienen en el desarrollo del proyecto y de la disponibilidad que presenten los directivos de la comunidad educativa en las diferentes actividades y compromisos para llegar a su ejecución, entre ellos la directora de la Escuela “República de Francia”, el personal docente, bajo la colaboración e integración de los padres de familia de los educandos.

La propuesta que se realizará serán una guía didáctica con **estrategias para desarrollar el pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años**, donde los docentes y puedan realizar cada actividad que puede ser aplicada en el aula e inclusive orientar al padre de familia para su aplicación en el hogar, de tal manera que se brinde la posibilidad de encontrar las habilidades y destrezas de los niños, a través del desarrollo del pensamiento creativo, a través del empleo y desarrollo de las actividades participativas de forma estratégica, para mejorar el aprendizaje y como consecuencia el rendimiento escolar. Ésta será una herramienta útil y práctica para que cada uno de los docentes logre una educación de calidad.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Guía de estrategias pedagógicas didácticas e innovadoras dirigidas a los docentes para estimular las habilidades del pensamiento creativo de los niños de 3 a 5 años.

4. 1 JUSTIFICACIÓN

La propuesta del presente proyecto está planteado de manera primordial para la Educación Inicial, con el propósito fundamental de favorecer el desarrollo de las capacidades integrales de los educandos, con el enfoque del fortalecimiento del pensamiento creativo.

La guía de estrategias para desarrollar el pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años, dirigido a los docentes tiene la finalidad de proporcionarle un conjunto de conocimientos graduados y sistematizados que les permitan vivenciar conjuntamente con los estudiantes, diferentes actividades que contribuyan a su desarrollo integral.

Es necesario una guía de estrategias para el desarrollo de la creatividad, porque ésta práctica permite establecer la efectividad en el desarrollo del pensamiento, lo que les permite a los niños en el proceso de aprendizaje, tener una mejor relación en etapas futuras del desarrollo, puesto que pasará en un corto periodo a la Educación Primaria y se deben consolidar sólidas bases para fomentar los aprendizajes más complejos, que se dan en la Educación Básica.

En la educación inicial debe favorecerse el desarrollo de los procesos que permitirán al niño procesualmente acceder al aprendizaje de la lecto escritura, habilidades matemáticas, sensoriales y psicomotrices.

El desarrollo de las potencialidades del niño fortalece su conocimiento de la realidad para que pueda comprender el mundo que lo rodea. En esta etapa es fundamental, que el niño desarrolle su percepción visual, táctil, espacial, auditiva y temporal, así como su motricidad fina y gruesa para que esté en condiciones de acceder al aprendizaje de la lengua que es tan complejo y difícil y que influye en los problemas que se asocian al fracaso escolar.

Se entiende que, para que el proceso de aprendizaje pueda iniciarse con creatividad y efectivamente se requiere por parte de los estudiantes una buena disposición para aprender. Por lo tanto, se justifica la presente propuesta porque a través de la aplicación adecuada de las estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo, se motivarán a los párvulos a la preparación de la aprehensión de los nuevos y futuros conocimientos, lo cual garantiza la calidad en el sistema educativo de la Educación Inicial.

El diseño de una guía con Estrategias para desarrollar el pensamiento creativo como instrumento con orientaciones técnicas para el estudiante, sirve como un apoyo para el docente y el estudiante en el interaprendizaje.

La realización de la guía, se justifica en el propósito de mejorar el sistema de enseñanza académico, observando las falencias de los estudiantes mediante métodos que ayuden a identificarlas y a la vez, aplicar los correctivos adecuados que ayuden al estudiante a superar sus deficiencias de aprendizaje. Se debe considerar las EXPERIENCIAS de enseñanza de los docentes para

trabajar las técnicas activasen los estudiantes de 3 a 5 años, que permita desarrollar la creatividad, se sujetan a las situaciones de la clase y modos como responden a ellas los estudiantes, para tratar de interpretar relaciones entre el comportamiento y el entorno.

Los contenidos que se plantean en la presente propuesta, están justificados en los lineamientos de las leyes mencionadas en el capítulo dos del presente proyecto, el cual incluye los artículos de la Constitución de la República del Ecuador en sus artículos: TÍTULO IIDERECHOS, Capítulo segundo Derechos del buen vivir, Sección quinta – Educación, Arts. No. 26, y 27.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Sección quinta- Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio

pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos Comunes del ser humano, además de los específicos de su edad.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Ley Orgánica de educación Intercultural (Bilingüe)

Capítulo II.- Principios y fines

Art. 2.- La educación se rige por los siguientes principios:

b) Todos los ecuatorianos tienen derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional;

c) Es deber y derecho primario de los padres, o de quienes los representan, dar a sus hijos la educación que estimen conveniente. El Estado vigilará el cumplimiento de este deber y facilitará el ejercicio de este derecho;

f) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los

derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal;

h) La educación se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia;

i) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país.

Código de la Niñez y Adolescencia, 2003

Art. 37. Derecho a la educación.- Literal 4 sobre la garantía del Estado a que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Art. 38. Objetivos de los programas de educación.- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

4.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

En el ejercicio de la docencia, se requiere no sólo la vocación por el servicio o de apoyar el desarrollo de los menores o brindar asesoría para el impulso a los niños de educación básica para alcanzar su desarrollo humano, académico y profesional, también es necesaria la constante y permanente capacitación del docente para estar en las mejores condiciones de realizar su tarea con disciplina y honestidad.

Trabajar de manera heurística, implica desprenderse de los anclajes rutinarios pero al fin con sentido de comodidad y, que evitan de alguna manera complicarse o entregar más horas para la preparación de las actividades de clases basadas en el currículo educativo.

Las actividades intelectuales ayudan a estimular la creatividad, la imaginación y el raciocinio de los niños. No es sino hasta los doce años cuando el pequeño tiene la plena capacidad para realizar operaciones abstractas, pero hasta entonces podemos ayudarlo a desarrollar su pensamiento crítico.

Los niños y las niñas en las edades entre 3 a 5 años nos sorprenden con su gran riqueza de movimiento y su alto nivel de independencia. En este grupo de edad son capaces de organizar y planificar su propia actividad, además de valorar el resultado de las acciones que ejecutan en la misma.

En la organización de la actividad motriz, seleccionan y distribuyen los materiales- juguetes a utilizar, descubriendo por sí mismas diferentes formas de manejarlos y hasta combinarlos, por ejemplo golpean o conducen una pelota con un bastón, realizándolo tanto de forma individual como en pequeños grupos (parejas, tríos).

La metodología se sustenta en la teoría de Piaget con respecto al desarrollo cognitivo, así como en el trabajo de Vigotsky con respecto a la Zona de Desarrollo Próximo (ZDN), y el papel del contexto, en la cual el docente sirve como conductor para el desarrollo del aprendizaje.

Se toman en cuenta también los procesos por los cuales atraviesa el estudiante parvulario para lograr los aprendizajes: desarrollo de la lateralidad,

percepción visual, espacial, auditiva, evolución afectiva y la coordinación perceptiva motriz.

Las estrategias están diseñadas, además involucrando el carácter lúdico y apegadas al enfoque instruccional en la educación primaria, de este modo además de facilitar el aprendizaje, cumplen una función motivadora, placentera y práctica.

Permiten la correlación de contenidos, la práctica de valores, el desarrollo y aplicación de nuevos conocimientos, cumplen con un enfoque constructivista, social, al permitir al educando participar de forma activa y participativa en la adquisición del conocimiento. Además son flexibles ya que permiten variantes en su aplicación, siempre y cuando se cumpla el objetivo para el cual fueron diseñadas.

4.3. Fundamentación Filosófica.

La Filosofía es una ciencia que se preocupa en la obtención de la sabiduría por medio de la búsqueda del conocimiento, y a partir de éstos hacerlos un estilo de vida.

La fundamentación filosófica de la propuesta se basa en el proceso que se debe de considerar las cualidades y necesidades propias de los educandos, puesto que todos los niños se desarrolla de manera muy particular hay que tener en cuenta que se requiere conocer y observar para evaluar a cada niño en especial, para reconocer sus habilidades y deficiencias y que es lo que hay que fortalecer dentro del área de Educación Inicial y básica, en cuanto a su pensamiento creativo.

Es necesario que el docente se capacite para ser mejor, para realizar su labor de la mejor manera, de esta manera consolida y fortalece los aportes que brinda la Filosofía dentro del contexto educativo, ya que la Educación inicial y Básica, está orientada hacia el desarrollo de la persona (ser social) y la universalización de los derechos fundamentales, desde una perspectiva humanista social. Esta fundamentación es acorde con la Filosofía según, Rubilar, (2008) quien esboza que:

La educación es práctica y social que sustenta todo el sistema y “preestablece los vínculos individuo-sociedad”, como instrumento de “formación de ciudadanos”. Vista la escuela como “centro activo, práctico ligado a las necesidades reales del educando”. Con esta visión concibe el saber “cómo saber experiencial, para aprender, del conocimiento para hacer, producir y crear” (p. 2).³²

Los fundamentos filosóficos de este enfoque de la educación básica, hace énfasis en el aporte que significa, para el desarrollo del educando, el conocer las características del ser como persona. Entre estas características se encuentran las de capacidades lingüísticas, comunicativas, habilidades y destrezas cognoscitivas, expresión oral para ser libre, expresivo, comprensivo, de integración, confianza y seguridad de las habilidades propias, entre otras.

4.4. Fundamentación Sociológica

Los aspectos sociales se sustentan en ayudar en gran medida a los docentes y representantes legales que tienen que atender todas las necesidades que tienen los niños para mejorar su aprendizaje.

³² Rubilar (2008), En: http://www.umce.cl/facultades/filosofia/pedagogica/revista_dialogos_educativos_4_6.html (p. 176)

Por tanto, los niños que tienen una buena participación y eficiente desarrollo de la creatividad, serán integrados con un mínimo de dificultades a su entorno social, para que en un futuro puedan tener una vida sociable activa y amigable cuando saben concretar los conocimientos y el aprendizaje con motivación y de forma creadora.

El educando debe ser visto como un ente social, protagonista y producto de las múltiples interacciones sociales en que se ve involucrado a lo largo de su vida escolar y extraescolar. Las funciones cognoscitivas superiores, de hecho, son producto de estas interacciones sociales, con las cuales además mantienen propiedades organizativas en común.

En ese sentido el papel de la interacción social con los otros (especialmente los que saben más: experto, maestro, padres, niños mayores, iguales, etc.) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes es considerado de importancia fundamental para el desarrollo cognoscitivo y socio-afectivo, porque fortalece la calidad del aprendizaje en todos los ámbitos de su formación integral.

4.5. Fundamentación Curricular

El Sistema Educativo, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, en el currículo, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar el desarrollo de actividades para el desarrollo integral de los educandos en la educación Inicial y Básica, dentro de los principios establecidos en el currículo educativo, por lo que es necesario impulsar dentro de éstos el proceso de enseñanza aprendizaje la aplicación de estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo, lo cual son

necesarios para alcanzar los objetivos planteados en la malla curricular correspondiente a los aprendizajes generales.

Las entidades educativas, junto con el cuerpo docente han centrado la enseñanza en la aplicación de técnicas tradicionales que hacen que los niños sean memoristas y poco participativos, sin considerar la utilización de actividades micro y extracurriculares para el desarrollo de las destrezas del pensamiento creativo, que fortalezcan el despertar cognitivo y la agilidad mental de cada estudiante.

En el área curricular se destaca el aporte de conceptos y principios educativos a partir del diseño del currículo educativo basado en el desarrollo de competencias con criterio de desempeños y su cumplimiento depende de la aplicación de los modelos pedagógicos, recursos y técnicas que aplique el docente para desarrollarlos y alcanzarlos, este es el enfoque clave del desempeño docente y la aplicación exitosa de los contenidos del currículo para potencializar las habilidades del pensamiento creativo en los educandos.

4.6. Fundamentación Psicológica.

En la educación, los docentes necesitan conocer la evolución del niño entre 3 a 5 años de edad, debe conocer sus aptitudes, capacidades, intereses y todo lo inmerso en los aspectos psicológicos, para adaptar el proceso de enseñanza – aprendizaje a las diferencias individuales y comprender mejor las causas que originan las diferentes formas de comportamiento, entre las cuales se manifiesta también la creatividad.

Este proyecto se basa en la consideración de que el ser humano es un conjunto de características especiales, biológicas, psicológicas y sociales, que deben ser tomadas en cuenta por el docente al momento de planificar estrategias y los recursos didácticos, de forma metodológica para la enseñanza de una asignatura, por medio del uso de las estrategias como elemento para el desarrollo del pensamiento creativo, que permitirán el despertar y maduración de las capacidades cognitivas de los estudiantes.

Brito, (2008), afirma al respecto que:

La aplicación de métodos y estrategias para optimizar la enseñanza de las Ciencias, se debe efectuar sobre la base que el ser humano es un ente psico - social, que como tal merece ser conocido y valorado en todas sus dimensiones, puesto cada individuo tiene sus propias capacidades, inquietudes e intereses. (P. 56)

Esto indica que a través de la aplicación de estos recursos pedagógicos, se infiere en el desarrollo psicológico como parte del pensamiento creativo, el cual nace a partir del sistema psico-mental del ser humano, es en el cerebro en donde se desarrollan las capacidades de pensar y analizar determinadas situaciones. La construcción de los conocimientos se desarrolla a partir del aspecto psicológico del niño, durante el transcurso de su vida y sus etapas de formación integral.

4.7. Fundamentación Educativa

Se puede afirmar que el fundamento educativo del presente proyecto se desarrolla con todos los aspectos relacionados con procesos cognitivos básicos, como la creatividad, atención, la memoria y las actividades de almacenamiento y recuperación de la información, así como la amplitud de la memoria a corto

plazo, las estrategias y técnicas que se pueden aplicar para coadyuvar al desarrollo de dicho proceso.

"El aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo del alumno".

Pero, la transmisión estática y tradicional de los conocimientos no es suficiente, se necesitan de factores externos e internos que motiven estos procesos, actividades lúdicas y recreativas que desarrollen las potencialidades integrales de los niños los cuales se traducen en el desempeño escolar y la aprehensión de los conocimientos.

No cabe la menor duda de que el docente debe tener en cuenta la capacidad general del educando de las distintas edades. Como afirmaba Vigotsky, el aprendizaje también es un motor del desarrollo cognitivo, y no sólo a la inversa.

El aprendizaje es un proceso constructivo interno. El maestro deposita información en la mente del estudiante y éste la almacena más o menos ordenadamente. Fundamentado en la teoría constructivista la formación que se le otorga al niño se desarrolla también basada en las actividades de aula que ayudan a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje que fortalecen el área educativa, entre ellos el desarrollo del pensamiento creativo, que es uno de los factores que al desarrollarse en el educando, le brinda oportunidades de desempeño mucho más alto al transmitir seguridad y confianza en dichos procesos.

4.8. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una guía de estrategias pedagógicas didácticas e innovadoras dirigidas a los docentes para estimular las habilidades del pensamiento creativo de los niños de 3 a 5 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los factores psicológicos que podrían incidir en el desarrollo del pensamiento crítico para el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 5 años.
- Seleccionar estrategias pedagógicas innovadoras que existen en los modelos teóricos pedagógicos para el desarrollo del pensamiento creativo.
- Seleccionar las estrategias y ejercicios pedagógicos que permitan al docente desarrollar las habilidades del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años.
- Elaborar una guía de estrategias pedagógicas didáctica e innovadora dirigidas a los docentes para estimular las habilidades del pensamiento creativo de los niños de 3 a 5 años.

4.9. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Las estrategias propuestas en este apartado tienen como intención favorecer los aprendizajes en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes en la Educación Inicial, atendiendo las necesidades de los niños y

eliminando las carencias que actualmente afectan a la sociedad con respecto a este tema.

Cada una de ellas cuenta con una secuencia didáctica que permitirá al docente elegir y organizar los contenidos didácticos adecuados a trabajar tomando en cuenta el desarrollo individual del pensamiento creativo de cada estudiante.

Son herramientas que sirven de guía para orientar la enseñanza aprendizaje, para desarrollar con creatividad las habilidades de lectura, escritura, audición y expresión oral básicas en el aprendizaje de la Educación Inicial.

La propuesta corresponde a una Guía de estrategias pedagógicas didácticas e innovadoras dirigidas a los docentes para estimular las habilidades del pensamiento creativo de los niños de 3 a 5 años.

Está conformada de la siguiente manera:

- Estrategias creativas: para el desarrollo de habilidades grafoplásticas.
- Estrategias para el desarrollo de la creatividad en el área psico-cognitiva
- Área de lecto-escritura
- Estrategias creativas para favorecer la motricidad fina
- Estrategias creativas para favorecer el lenguaje
- Área de lenguaje y comunicación
- Estrategias creativas para favorecer discriminación auditiva
- Estrategias creativas para desarrollar la lateralidad
- Estrategias creativas para el desarrollo de la discriminación visual

- Estrategias creativas para el desarrollo de habilidades de abstracción y nociones de lógica-matemáticas

Dentro de su contenido se encuentra además en primera instancia las técnicas que deben aplicarse para favorecer los procesos de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo. Se plantean las estrategias y se enlista los materiales que son necesarios para la aplicación de actividades creativas que debe considerar el docente para trabajar de manera eficiente en las actividades de aula con la aplicación oportuna de las estrategias para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de las áreas grafoplásticas, Lenguaje y Matemáticas.

La metodología utilizada en el trabajo de aula con la aplicación de las estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo se encuentra basado en el método participativo, deductivo-inductivo, puesto que se realiza bajo la modalidad de talleres y aplicación de técnicas grupales e individuales enmarcadas en el paradigma pedagógico de la enseñanza de calidad para el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño en el currículo educativo en el despertar de la creatividad como cualidad de los procesos cognitivos.

Guía de Estrategias Didácticas



**Para el desarrollo del
pensamiento creativo**

**En los niños y niñas de 3 a 5
años de edad**



Autoras:

Elsa Cabezas Carabalí

Alexandra Morocho Vicuña

Guayaquil, 2013

El arte COMO ESTRATEGIA BASICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO A TRAVES DEL DIBUJO , la pintura, o el modelado constituyen un proceso complejo, en el cuál el niño reúne diversos elementos de su experiencia para formar un conjunto con un nuevo significado. En este proceso de seleccionar, interpretar y reformar estos elementos, el niño da algo más que un dibujo o una escultura, proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, como siente y cómo se ve. Para él, el arte es una actividad dinámica y unificadora.

Sin embargo, existen otras técnicas que nombramos más adelante que también favorecen el desarrollo del pensamiento.

Este proyecto apunta a darle al niño la oportunidad de crear constantemente preparándolo en el desarrollo de una capacidad creadora.

**ESTRATEGIAS QUE DEBEN APLICARSE PARA FAVORECER EL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 3 A 5
AÑOS DE EDAD**

1. Modelado de arena seca (manipuleo- trasvasado), (arenero, mesa de arena con palas, baldes, etc.)
2. Pintado con agua y brochas de pintor (sobre paredes, pisos, juegos)
3. Dibujo con tizas en el piso
4. Trozado libre de papel de diario
5. Sellado de manos sobre sábanas
6. Pegado de papel de diario con agua sobre paredes, vidrios, piso.
7. Grabado sobre arena húmeda con dedos
8. Modelado de arena húmeda (con elementos, moldes envases, palas)
9. Pintado dactilopintura sobre papel madera (manos, puños, pies)

10. Dibujo con tizas secas sobre pizarrones grandes
11. Trozado libre de hojas de revistas
12. Sellado de pies sobre papel madera
13. Pegado de papel glasé entero sobre afiche
14. Grabado sobre barro con los dedos
15. Modelado de masa incolora
16. Pintado dactilopintura y dedos sobre afiche
17. Dibujo con tizas húmedas en leche azucarada sobre cartulina
18. Trozado de cintas de papel glacé y pegado con plasticola sobre diario grande
19. Sellado de esponjas grandes sobre piso, maderas, afiche
20. Pegado de yerba sobre papel madera grande.
21. Grabado sobre arena húmeda con palitos, chapitas, tapas de frascos
22. Modelado con masa color
23. Pintado plasticola color y dedos sobre diarios grandes
24. Hacer pelotas con papel de diario
25. Dibujo con tizas secas
26. Trozado y pegado de hojas de revistas sobre hoja cansón
27. Pegado de café
28. Trozado y pegado de tiritas de papel glasé
29. Pegado de cucharitas de helado
30. Grabado de dactilopintura con palitos
31. Modelado de plastilina sin elementos
32. Dibujo con crayones gordos
33. Sellado de besos



34. Pegado de botones
35. Grabado de polenta con dedos
36. Pintado con témperas y brochas de afeitarse sobre cartulina
37. Dibujo con fibrones
38. Sellado de tergopor sobre hoja color
39. Pegado de fideos
40. Grabado sobre plasticola con dedos
41. Pintado con témpera y cepillos de dientes
42. Sellado de corchos
43. Pegado de telas
44. Sellado de fideos y pintado
45. Pegado de figuras ya recortadas
46. Pegado de figuras geométricas
47. Sellado de verduras
48. Enhebrado de fideos grandes
49. Modelado de papel mache sin/con elementos
50. Pintado con hisopos y goma color
51. Trozado de papel crepe sobre diario
52. Sellado de rodillos sobre cartulina
53. Trozado y pegado de papel barrilete
54. Grabado sobre polenta con palitos
55. Pintado con témpera e hisopos
56. Trozado- con papel barrilete y pegado
57. Sellado de esponjas
58. Pegado de puntillas,

59. Pintado con lana o hilo
60. Dibujo con lápiz negro
61. Sellado de rodillos sobre superficies caladas
62. Pegado de plegados sencillos
63. Modelado con crealina
64. Bolilleo pegando sobre líneas
65. Simetría axial
66. Dibujo con lápices color
67. Sellado hojas de árboles con témpera o goma
68. Pegado de ojalillos
69. Recortado libre con tijeras
70. Sellado de parte chata de lápiz con plasticola o témpera
71. Pegado de ojalillos pintados
72. Témpera sobre corrugado o corrugado color
73. Sellado con tenedor
74. Recortado con tijera sobre bordes
75. Grabado sobre tapas de yogurt
76. Témpera sobre crepe
77. Fibras sobre secante húmedo
78. Recortado de papel fantasía
79. Témpera o plasticola sobre tela
80. Crayón sobre lija
81. Soplado
82. Picado libre
83. Dibujo ciego

84. Calcado
85. Recortado y armado de escena
86. Desteñido papel barrilete
87. Dibujo con biromes
88. Contorneado de figuras simples
89. Picado y pomada
90. Tinta china y pincel
91. Desteñido de telas
92. Pluviomania sin figuras
93. Esgrafiado
94. Dibujo con crayones derretidos
95. Picado e iluminado
96. Dibujo con limón y secado con calor (Plancha o calefactor)
97. Pluviomanía sobre siluetas, luego retirarlas
98. Lluvia de crayones molidos y lo derretimos con la plancha.
99. Dibujo con plumas
100. Sellado de plumas.

Gradación en el uso de materiales para la aplicación de estrategias creativas

ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	3 Años	4 Años	5 Años
Dibujo	Del garabato desordenado al monigote	Renacuajo al monigote	Figura completa
Modelado Primeros días de clases: Arrugado de papel con engrudo. Secar y luego pintar.	<ul style="list-style-type: none"> * Arena y agua. * Barro. * Masa blanda sin color. Paulatinamente se irán agregando * colores. * Masa con accesorio. * Barro de florista o arcilla. * Plastilina blanda. 	<ul style="list-style-type: none"> * Arena y agua. * Barro. * Masa blanda * Masa blanda con accesorios. * Masa con colores primarios y secundarios. * Barro de florista. * Plastilina blanda o arcilla. * Plastilina blanda de colores primarios con o sin accesorios. 	<ul style="list-style-type: none"> * Masa blanda. * Barro. * Barro de florista o arcilla. * Plastilina.
Grafismos	<ul style="list-style-type: none"> * Dedo o mano sobre arena húmeda. * Con un elemento sobre arena húmeda. * Tiza sobre piso, primero sin límite y luego gradualmente pasar a la tiza trabajada sobre el papel. * Crayón grueso. * Dáctilo pintura (manos, pies y dedos). * Crayón fino. Si el grupo es maduro: * Hisopos gruesos con anilinas en 	<ul style="list-style-type: none"> * Tiza sobre piso, primero sin límite, antes de pasar al papel delimitar espacio en el piso. * pasamos al papel grande, cuyo tamaño se irá reduciendo gradualmente. * Tiza mojada sobre hoja blanca y de color. * Crayones gruesos sobre diferentes texturas de papel. * témpera: 1º dáctilo pintura. 2º con dedo. 3º hisopos gruesos (decoloración). * pinceles: 1º con anilinas de distintos colores, 	<ul style="list-style-type: none"> * Crayón sobre hoja blanca. * Marcadores. * Decoloración, primero con hisopos gruesos; témpera con hisopos finos. * Témperas con espátula, cucharitas de helado, pinceles. * ídem con plasticola. * Marcadores. * Bolígrafos de colores. * Lápiz. Último elemento en la gradación de materiales para grafismos.

	<p>papeles grandes. * Pinceles gruesos. * Si tiene buena coordinación caballetes o papeles en la pared.</p>	<p>pintar toda la hoja. * Marcadores gruesos, finos, bolígrafos a fin de año.</p>	
Trozado y pegado	<p>* Trozado de papel de diario. * Trozado de papel de diario en hoja engomada a la manera de dactilo pintura</p>	<p>* Trozado de papel de diario. * Trozado de papel de diario en hoja engomada * a la manera de dactilo pintura. * Trozado realizando formas, pegarlo sobre hojas realizando murales, componiendo escenas (favorece interacción) sobre la base de una narración. * Trozado en papeles de colores y pegado con pincel. * Recortado libre y pegado.(Mitad de año). * Recortado de figuras simples. * Recortado de diferentes elementos(papel fino, cartulina, géneros, etc.)</p>	<p>* Trozado de papel de distintas texturas y pegado con dedo y pincel. * Recortado libre de distintos papeles y pegado. * Recortado de figuras simples. Dibujo de figuras y recortado. * Dibujo sobre papel de diario, recortado y pegado. * Recortado y pegado de distintos elementos.</p>
Técnicas Combinadas		<p>* Aguada de témperas y crayón de color. * Crayón blanco y aguada de témperas. * Sellos naturales y preparados. * Collage de elementos varios. * Picado libre con</p>	<p>* Aguada de témperas y crayón de color. * Collage. * Hilos mojados con témpera. * Sellos naturales y preparados. * Sellos hechos por los niños.</p>

	<p>punzón</p> <ul style="list-style-type: none"> * Témpera espesa sobre fondo de crayón. * Pintar hojas con distintos colores de témperas, lavar y pintar sobre ella con crayones, plasticolas, etc. * Frotage de distintos elementos. * Grabado sobre planchas. * Plantillas para contorneado. 	<ul style="list-style-type: none"> * Contorneado de plantillas. * Completar siluetas. * Canson mojado, dibujo con marcadores o témperas. * Dibujo sobre placas radiográficas. * Frotage. * Grabado. * Papel de lija con crayón o tizas. * Dibujo con carbónico. * Calcado. * Técnicas con papel, género, témperas, plasticolas, etc.
--	--	--

Habilidades Grafoplásticas



Objetivo

Estimular la creatividad a través de la práctica de actividades manuales y artísticas.

ESTRATEGIAS CREATIVAS: para el desarrollo de Habilidades Grafoplásticas.

Dibujar con t mpera y pincel grueso.

1. Trozar tiras de diarios y pegarlos en una hoja tratando de armar algo (una casa, un auto, etc.,)
2. Trozar papeles de colores y pegarlos adentro de figuras siguiendo las consignas.
3. Dibujar con plasticolas de colores utilizando los dedos.
4. Jugar con dactilopintura.
5. Recortar libremente con tijera.
6. Recortar y armar rompecabezas de dibujos.
7. Recortar siguiendo una l nea, armar rompecabezas con los nombres propios de los ni os.



8. Picar libremente con punz n.
9. Collage con hojas secas.

10. Armar escenas utilizando figuras geom tricas recortadas en papeles de colores.



11. Dibujar con crayón.

12. Dibujar con tiza azucarada.



13. Collage con diferentes tipos de papel (colores y textura).

14. Dibujar con tiza blanca sobre hoja negra.

15. Realizar sellos con letras de goma, formando el nombre del niño.

16. Realizar sellos con diferentes elementos de la sala.

17. Traer cosas de casa para sellar con ellas.

18. Jugar con masa con y sin elementos.

19. jugar con plastilina.

Materiales que se utilizan en las estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años de edad.

TIZAS



- blancas secas
- de colores
- secas sobre superficies húmedas.
- humedecidas en agua.
- humedecidas en leche azucarada.
- que el niño humedece en leche azucarada.

CRAYONES

- gruesos.
- finos.
- con témpera aguada (técnica mixta)
- con anilina (técnica mixta)
- blancos sobre hoja blanca con témpera aguada. (técnica mixta)
- blancos sobre hoja blanca con anilina. (técnica mixta)
- anilina con hisopo grueso, lavandina con hisopo fino. (técnica mixta)
- frotado sobre distintas superficies
- blancos frotados sobre distintas superficies y témpera. (técnica mixta)
- derretido sobre cartulina.

MARCADORES

- gruesos
- finos
- sobre témpera aguada.

BOLIGRAFOS

- de colores

LÁPICES

- negro

- de colores

MODELADO

- Con arena húmeda con elementos (moldes, palas, baldes, envases, etc.)
- Masa blanda
 - sin color
 - con agregado de color
 - con elementos (cortantes de masa, palitos, rueditas, tapas, etc.)
- Masa que endurece
 - preparada por los niños
 - preparada por el docente
- Papel maché
 - sin elementos
 - con elementos
- Arcilla
 - sin elementos
 - con elementos
- Macilla
 - sin elementos
 - con elementos
- Plastilina
 - blanca
 - de colores

TÉMPERA

- Uno o varios colores con
 - pincel
 - brochas de afeitar
 - pinceles medianos o gruesos
 - hisopos finos o gruesos
 - esponjas
 - rodillos
 - sogas

- sorbetes
- lanas gruesas
- cordones
- cepillos de dientes
- Sobre
 - superficies amplias
 - papeles blancos
 - papeles negros - colores
 - cartulinas
 - afiches
 - cartón
 - papel corrugado
 - placas radiográficas
 - telas
 - lijas

RECORTES Y PEGADO

- Papeles trozados con los dedos
 - sin revés
 - con revés y derecho
- Pegado de formas geométricas
 - sin revés
 - con revés y derecho
- Pegado de telas
 - lisas
 - estampadas
 - con diferentes texturas y transparencias
- Papeles recortados con tijera
 - en forma libre
 - siguiendo una línea o contorno
- Pegado de elementos de diferentes texturas

SELLADO

- con témpera espesada con harina, fécula o gelatina
- utilizar
 - esponja
 - vegetales
 - corcho
 - formas con goma espuma
 - trozos de neumático
 - elementos de la sala
- sobre
 - superficies amplias, cajas, cartulinas, maderas, etc.

PLASTICOLAS

- blanca sobre hoja de color
- blanca sobre hoja blanca y pomada de zapatos
- de colores
 - con el dedo
 - dibujar con el envase
 - con plegado de papel (simetría)

PLEGADO

- de hojas de diario
- de papel glasé
- de papel glasé y algunos cortes con tijera
- de tiras de papeles de colores
- de papeles y uniendo para armar una guirnalda

COLLAGE

- con papeles (de diarios, revistas, glasé, crepé, celofán, felpina, barrilete, afiche, cartones, etc.)
- telas, puntillas, hilos, lanas, cintas, cordones, etc.
- café, yerba, azúcar, té, polenta, lentejas, porotos, fideos, etc.

- follaje (pasto, tréboles, ramitas de helecho, flores, tallos, semillas, etc.)
- elementos del mar: (algas de diferentes colores y texturas, caracoles, trozos de almejas, estrellas de mar, erizos, etc.)
- sobre: Cajas, maderas, cartulinas, cartones, afiches, etc.

TINTA CHINA

- Con hisopo grueso
- Con hisopo fino
- Dibujar con tinta china y cubrir con anilina (técnica mixta)
- Anilina y lavandina (técnica mixta)

ANILINA

- con hisopo grueso o con un color
- con hisopo grueso o medianos con varios colores
- con hisopo fino con 1 color
- con hisopo fino con varios colores
- teñido de telas con ataduras

DECOLORACIÓN

- sobre papel resistente decolorable
- sobre papel barrilete
- teñir hojas con anilina y dibujar con lavandina
- dibujar con lavandina sobre telas decolorables

GRABADO

- sobre arena húmeda con y sin elementos
- sobre barro con y sin elementos
- sobre papel metalizado
- sobre plumafon
- esgrafiado (técnica mixta)

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE
ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA
PSICO-COGNITIVA

ÁREA DE LECTO-ESCRITURA



Objetivo:

Despertar la creatividad en el área de lecto-escritura para facilitar el dominio de su aprendizaje.

Título: LA LISTA DE ASISTENCIA



Objetivo:

Que los estudiantes descubran la relación sonoro-gráfica del sistema de escritura.

Material:

Una cartulina pegada en la pared con un cuadro de doble entrada que incluya los nombres de los niños y los días de la semana, y tarjetas con los nombres de los niños.

Metodología:

Pegar la cartulina en la pared del salón. Diariamente, los niños que lo requieran se apoyan en la tarjeta que tienen con su nombre para identificarlo en la cartulina y marcar su asistencia.

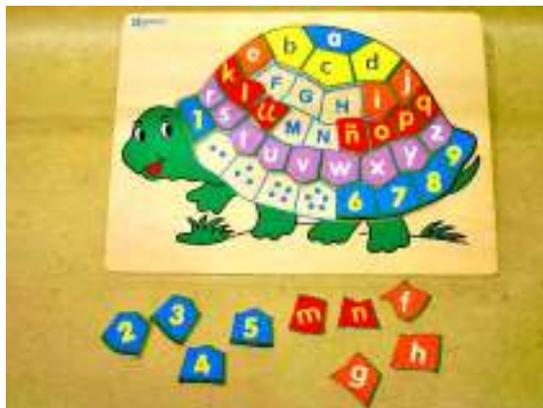
El maestro propone analizar los nombres y agruparlos por diferentes criterios, por ejemplo:

- Letras iniciales iguales
- Letras finales iguales
- Número de veces que aparece algún nombre.
- Semejanzas
- Diferencias

Al término de la actividad y del registro se pueden hacer preguntas para adivinar quienes fueron los niños que tuvieron mayor asistencia, por ejemplo: “El niño con mayor asistencia en este mes fue alguien con nombre de cuatro letras, empieza con L y termina con S”.

Las actividades con el nombre propio pueden realizarse tantas veces como el maestro lo considere pertinente, principalmente al inicio del ciclo escolar.

Título: UN MUNDO DE LETRAS



Objetivo: Que los niños valoren la escritura como sistema de representación, exploren y predigan el contenido de diversos materiales impresos.

Material:

Libros de texto, cuadernos, cajas, libros de la biblioteca, periódicos, carteles, todo aquello que tenga una escritura.

Metodología:

El maestro conversa con los estudiantes sobre la importancia de saber leer y escribir. Para orientar la conversación formula preguntas como las siguientes:

¿Por qué quieren aprender a leer y escribir?

¿Para qué nos sirve leer y escribir?

Invita al grupo a buscar en el salón objetos que tengan impresiones escritas.

Cuando los encuentra, pregunta: “¿Dirá algo ahí? ¿Qué creen que diga?”

Después recorren el exterior del salón de clases para seguir identificando en donde dice algo: letreros, anuncios, productos, etc.

Luego, en el salón de clases el maestro comenta la importancia que tiene para las personas poder leer y escribir, aprender y comunicarse mediante la escritura.

Después invita a los niños a que escriban en su cuaderno (como ellos puedan) sobre su experiencia de los recorridos por el aula y fuera de ella.

Título: LA TIENDA



Objetivo: Que los estudiantes apoyen su lectura en índices gráficos contenidos en los textos.

Materiales: Envolturas, etiquetas, material publicitario de productos varios.

Metodología:

Se entrega a los niños el material y se les pregunta: “¿Para qué juego nos servirá este material? ¿En dónde creen que se encuentren estos productos?”.

A partir de las respuestas el maestro los invita a jugar a la tiendita y les asigna papeles de comprador y vendedor. Muestra al grupo una etiqueta de un producto y pregunta: “¿Qué dirá Aquí?”, señalando el nombre del producto.

Algunos niños dirán la marca, otros el contenido; por ejemplo, si se trata de una envoltura de galletas, algunos dirán “oreo” y otros “galletas”.

El maestro hace preguntas para establecer la diferencia entre el producto y la marca. Este procedimiento se sigue con diferentes envolturas, procurando que incluya varias marcas.

Esto propiciará a que el niño en la Educación inicial comience a tener anticipaciones en la actividad de la lectura.

Título: LOTERIA



Objetivo: Que los estudiantes avancen en la comprensión del sistema de escritura por medio del análisis de palabras del tarjetero.

Material:

Las palabras del tarjetero, tablas de lotería que tengan escritas palabras del tarjetero, semillas o fichas para poner encima de la tabla.

Metodología:

Se organizan en equipos de cuatro o cinco niños y se entrega una tabla de lotería por equipo (si el grupo es reducido, el juego se hace por parejas o individual).

El maestro explica a los niños que va a leer las palabras del tarjetero y las va a mostrar para que todos las vean. Puede decir, por ejemplo: “Voy a sacar la palabra del tarjetero y la voy a leer en voz alta; ustedes van a buscar esa palabra en su tabla y si la encuentran ponen una ficha encima. El equipo que llene primero su tabla gana, pero los demás siguen jugando hasta que todos completen sus tablas”.

Los niños que aun no sepan leer pueden encontrar las palabras en su tabla atendiendo a las características de las mismas que el maestro señala; por ejemplo, pueden centrarse en como inician las palabras. Los que pueden leer, escuchan la lectura de las palabras y las localizan en su tabla; incluso algunos pueden ayudar a sus compañeros que leen despacio o inician su proceso lector.

Título: ROMPECABEZAS



Objetivo:

Que los niños establezcan una relación entre la pauta sonora y su representación gráfica.

Material:

Cuatro tarjetas de cartoncillo de 7.5 x 12 cm., un sobre y pegamento para cada niño. Recortes de revistas o estampas que representen un solo objeto o en las que se destaque uno de manera clara. Las imágenes pueden ser dibujos de los propios niños.

Metodología:

Se traza una línea a lo largo de cada una de las tarjetas. Se deja un área más grande que otra, para que en una aparezca la ilustración y en la otra la escritura del nombre que alude a la imagen.

Se entregan varias tarjetas a cada niño y se pide que peguen una imagen o hagan un dibujo sobre el área más grande de la tarjeta, sin sobrepasar la línea divisoria. Es conveniente que el dibujo o la imagen ocupe la mayor parte de la superficie libre de la tarjeta.

Conforme van terminando, el maestro escribe frente al niño, el nombre del objeto representado en la tarjeta con letra grande. Por ejemplo, el maestro escribe burro y le dice al niño: "Aquí dice burro, ahora léelo tú".

Cuando el niño terminó cuatro tarjetas, el maestro hace cortes de manera que la palabra quede dividida en sílabas. Los niños guardan los rompecabezas en su sobre.

Cuando todos tengan sus rompecabezas, intentan armarlos y leer las palabras formadas. El maestro pregunta:

- ¿Cómo sabes que ahí dice burro?
- ¿Con cuántas letras se escribe burro?
- ¿Con qué letra comienza burro?

El maestro prosigue con el análisis de las otras palabras de los rompecabezas.

Los niños copian en su cuaderno las palabras escritas en sus tarjetas, luego las leen ante el grupo. Guardan los rompecabezas en el sobre para jugar con ellos en otra ocasión.

Título: IGUAL QUE MI NOMBRE



Objetivo:

Que los niños descubran que existe relación entre los sonidos del habla y la representación escrita.

Material:

Tarjetas con los nombres de los estudiantes.

Metodología:

El maestro pregunta al grupo: “¿Quiénes quieren que utilicemos su nombre para trabajar hoy?” Elige algunos nombres y los escribe en el pizarrón en forma de lista.

El maestro explica a los niños que van a trabajar con el nombre primer nombre que está escrito en el pizarrón, por ejemplo: Ana. Lo escribe fuera de la lista, para que todos los niños lo puedan leer claramente, y lo lee en voz alta.

Pregunta al grupo: “¿Quién me puede decir una palabra que empiece como

Empieza Ana?” (Sin señalar la palabra escrita).

Habrán niños que propongan palabras que comiencen con la sílaba inicial o con el sonido de la letra inicial; el maestro acepta todas las propuestas de los niños y las anota en el pizarrón, en forma de lista, debajo del nombre con el que está trabajando y las lee. En caso de que los niños digan alguna palabra que no inicia como el nombre trabajado, se anota y se hace la comparación: “¿Se ve igual? ¿Se oye igual?” Cuando los niños se dan cuenta de que no es así, se borra.

El maestro repite la actividad con otros nombres de la lista.

Pide a los niños que cada uno escriba en su cuaderno una lista de palabras que comiencen igual que su nombre. Es probable que algunos niños descubran que deben empezar la escritura de la palabra con la sílaba o la letra inicial de su nombre, pero no sepan cómo seguir; el maestro los anima a que continúen como ellos puedan y les da la información que requieren para escribir las palabras.}

Al final el maestro o algún niño pueden leer frente al grupo algunas de las listas elaboradas.

Título: LAS TARJETAS

Objetivo:

Que los estudiantes desarrollen estrategias de lectura.

Material:

Con anticipación se preparan 36 tarjetas grandes con ilustraciones de instrumentos musicales, frutas, transportes, prendas de vestir, juguetes y



muebles (seis de cada selección), y 36 tarjetas pequeñas con los nombres de las tarjetas grandes.

Metodología:

Se organiza al grupo en equipos y cada uno se entrega una colección de tarjetas (imagen/texto).

El trabajo consiste en elegir una tarjeta con texto para cada una de las imágenes. Al momento de elegir, los niños tendrán que explicar a sus compañeros de equipo por qué proponen esa tarjeta, qué piensan que tienen escrito y en qué se fijaron para saberlo. El maestro promoverá la confrontación de ideas: que todos los niños expresen su opinión y escuchen a sus compañeros.

Si alguna de las tarjetas con nombre quedó mal colocada, se pregunta a los niños para que encuentren alguna pista que les permita ubicarla correctamente. Si esto no ocurre, se deja la tarjeta donde el niño decidió y se pospone el interrogatorio.

Es posible efectuar esta actividad utilizando tarjetas con oraciones o párrafos relacionados con las imágenes. Se recomienda presentar tarjetas en las que aparezcan:

Un solo objeto, animal o cosa, en la tarjeta con la imagen y una oración o párrafo en la del texto.

Varios objetos y una sola palabra.

Varios elementos en la imagen y una oración o párrafo escrito.

Título: MEMORAMA



Objetivo:

Que los niños lean palabras y relacionen sus significados con las imágenes que les correspondan.

Material:

Cinta adhesiva, una caja de seis tarjetas con ilustraciones y seis tarjetas con sus respectivos nombres (del mismo tamaño y con un hilo para colgarlas y puedan ser vistas por el grupo). Una caja pequeña para cada equipo.

Metodología:

El maestro coloca en el pizarrón las ilustraciones y las tarjetas con los nombres al reverso y pide a los niños que traten de encontrar la ilustración y el nombre que se corresponden.

Pasa un niño al pizarrón y voltea un par de tarjetas (una a la vez); si corresponde la ilustración con la palabra, las puede desprender y conservar hasta el final del

juego. En caso contrario, las tarjetas se vuelven a voltear y toca el turno a otro compañero.

El maestro pide a los niños que se organicen por equipos y entrega un memorama a cada uno. Les indica que jueguen como lo hicieron en el pizarrón.

El maestro trabaja con los equipos que tengan mayor dificultad para leer.

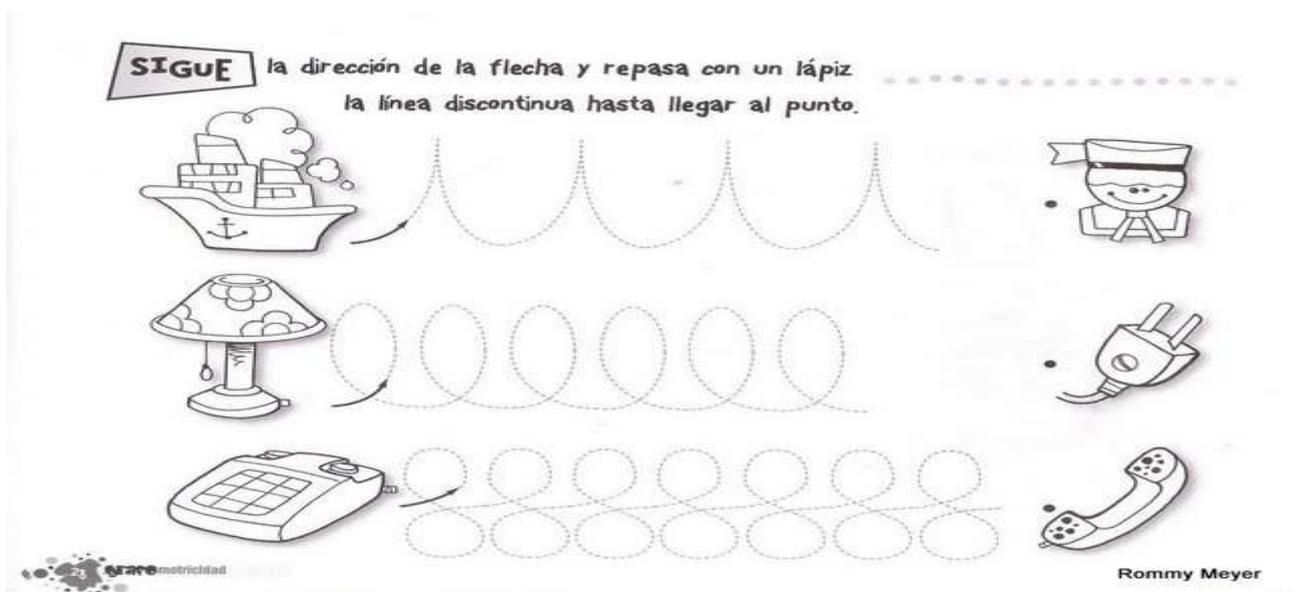
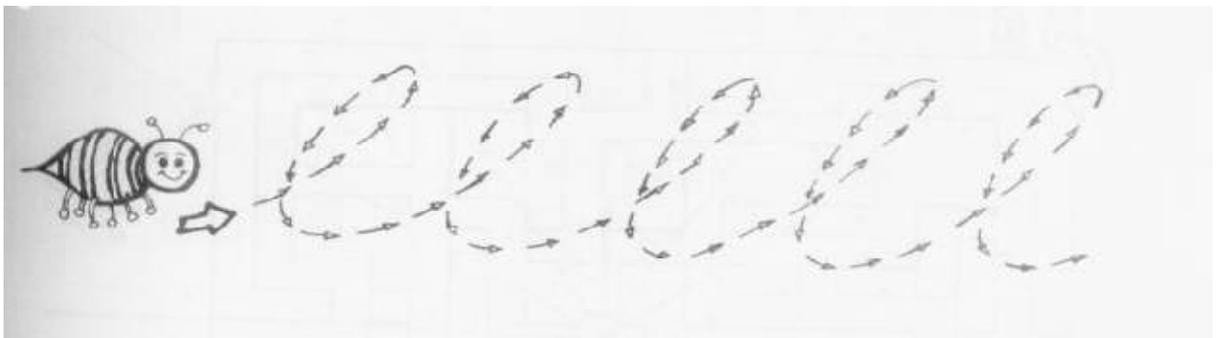
En el transcurso del año las palabras del memorama se sustituyen por otras de mayor complejidad.

ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA FAVORECER LA MOTRICIDAD FINA

Título: SIGUIENDO EL CAMINO

Objetivo:

Lograr que el estudiante tenga precisión en trazar trayectorias en base a puntos de referencia, mismos que le ayudaran en la habilidad, visual y manual.



Material:

Laminas con ejercicios variados, colores o crayolas.

Metodología:

El maestro entregará los materiales a los alumnos e indicará la forma del movimiento de sus manos sin despegar el color hasta el final.

Título: COMPLETA EL DIBUJO



Objetivo:

Desarrollar el control de los músculos finos de las manos que intervienen en el proceso de la escritura mediante la utilización de puntos sucesivos.

Material:

Hojas de trabajo o tarjetas de tamaño mediano con dibujos. Crayola o lápices de colores.

Metodología:

Reparte a los niños las tarjetas o las hojas de trabajo. Puede empezar la actividad preguntando el nombre de las figuras y su utilidad. Orienta unir los puntos hasta completar las figuras. Si es necesario la maestra puede hacer la demostración en la pizarra. Después de controlar la actividad indica colorear cada figura.

Título: COMPLETAR LABERINTOS**Objetivo:**

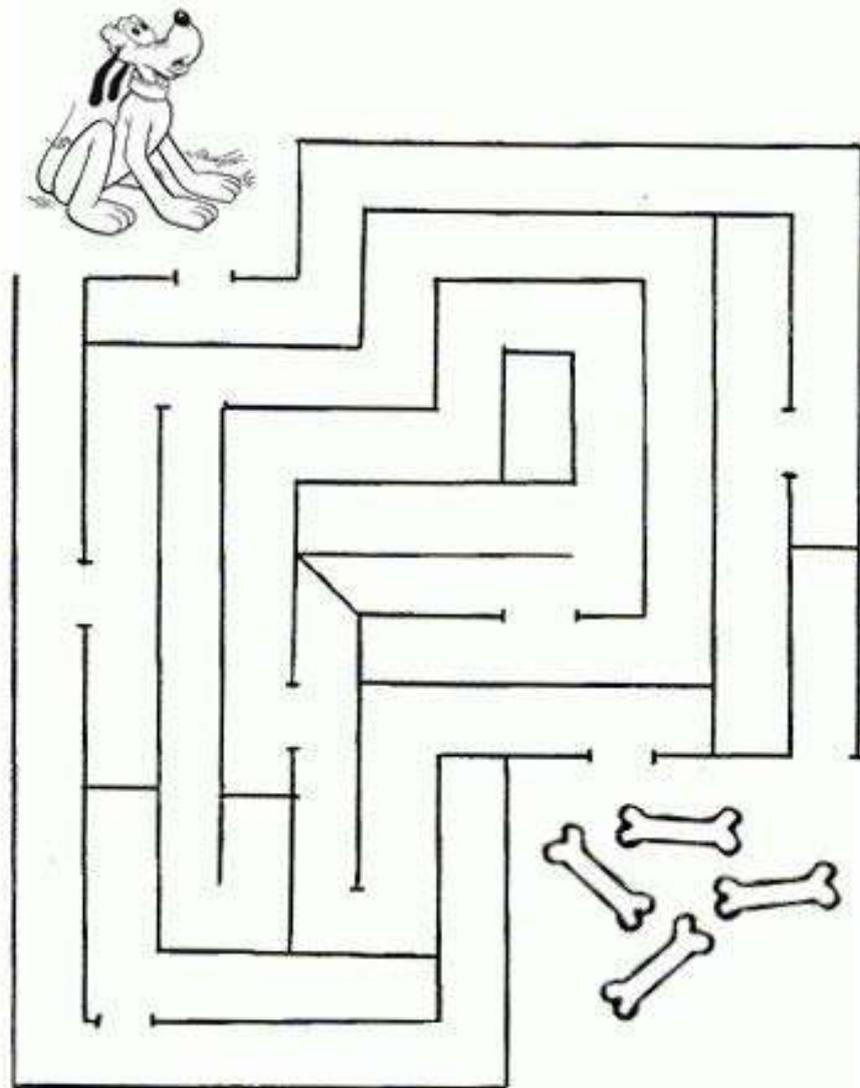
Mediante esta actividad el niño desarrolla su motricidad y orientación espacial a la vez que fortalece la habilidad psicomotora de la mano. Este ejercicio va adiestrando al niño para su posterior aprendizaje de la escritura.

Material:

Diversos tipos de laberintos

Metodología:

El maestro indicara a los estudiantes el propósito de la actividad, así como las instrucciones correspondientes para realizarla.



ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA FAVORECER EL LENGUAJE ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN



Objetivo

Despertar la creatividad a través de la lectura de cuentos y actividades que fortalezcan el lenguaje y comunicación

Título: CUENTA CUENTOS



Objetivo:

Que los niños realicen narraciones en forma oral, a partir de una secuencia de ilustraciones.

Material:

Una secuencia de ilustraciones para cada equipo.

Metodología:

El maestro presenta a los niños las estampas de un cuento de dominio popular, puede ser Los tres cochinitos y les pregunta:

“¿Alguien conoce el cuento de los tres cochinitos? ¿Quién lo quiere contar para todos los que no lo conocemos o los que lo hemos olvidado?”

Una vez que el cuento haya sido contado por el niño apoyando su relato en la secuencia de estampas, el maestro les propone tener una sesión de cuentos; para ello les pide que se organicen en equipos.

Se entrega una secuencia de ilustraciones por equipo y el maestro comenta: “Ahora cada equipo inventara un cuento basándose en las estampas que les entregué; es necesario que lo inventen entre todos, para después nombrar a un compañero que lo cuente al resto del grupo”. En el caso de que alguno de los equipos tenga dificultades para estructurar el cuento, el maestro les hará preguntas como las siguientes:

- ¿Cómo empezaría?
- ¿De qué trataría?
- ¿Cómo terminaría?

Los niños cuentan su cuento ante el grupo y el maestro les hace algunas preguntas, como las siguientes:

¿Por qué la mayoría de los cuentos inicia con: “Había una vez...”?

¿Qué cuentos mencionan dragones, princesas, duendes, etc.?

Mediante preguntas, el maestro puede llevar a los niños a reflexionar sobre los personajes y las características estructurales de los cuentos fantásticos.



Título: ADIVINA ADIVINADOR



Objetivo:

Que los niños adviertan la necesidad de proporcionar información precisa y suficiente cuando se hace una descripción.

Material:

Una serie de tarjetas de imágenes de animales diversos (las imágenes pueden corresponder a otros temas).

Metodología:

Se reparten las tarjetas con las ilustraciones de animales y se indica a los niños que las deben esconder, pues el juego consiste en que los demás adivinen de que animal se trata a partir de la información que cada quien proporcione al describirlo. Ganarán los niños que más rápido consigan que sus compañeros adivinen.

Un niño pasa al frente y, con la tarjeta oculta, da a sus compañeros la descripción del animal que deben adivinar. Si los compañeros fallan, agrega información y así continúa hasta que adivinen.

En el pizarrón se anota el nombre del niño que hace la descripción y se va registrando la cantidad de veces que agrego información.

Se repite el juego. Otro niño pasa al frente para hacer la descripción.

Se hacen comentarios sobre la cantidad o tipo de información que debe proporcionarse al hacer la descripción.

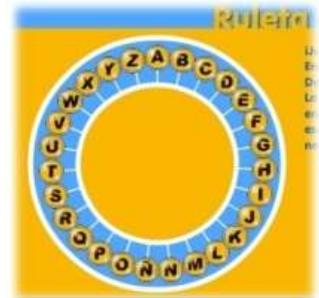
Título: LA RULETA

Objetivo:

Que los niños analicen sílabas elegidas al azar y determinen la posibilidad de formar palabras.

Material:

Un círculo de cartulina gruesa (de 50 cm. De diámetro) con un orificio en el centro y dividido en ocho partes con papel de diferentes colores, una flecha pequeña de papel grueso forrada y tarjetas con sílabas y palabras escritas.



Metodología:

De acuerdo con las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes, el maestro selecciona una colección de sílabas y coloca una en cada espacio de la ruleta.

Pide a los niños que lean las sílabas que se encuentran en la ruleta.

Explica que cada niño pasará a girar la ruleta dos veces y escribirá en el pizarrón las sílabas que haya señalado la flecha. Se analiza la posibilidad de formar una palabra con estas sílabas. Cada niño escribe las palabras que forme.

El jugador conservara su turno mientras logre escribir palabras con significado.

Gana el juego el niño que forme más palabras.

El juego puede variar: Se invita a los niños a girar la ruleta tres o más veces para formar palabras trisílabas o tetrasílabas.

Otra alternativa es colocar palabras en la ruleta en lugar de sílabas y construir oraciones. Las palabras pueden elegirse al azar o corresponder a un tema específico.

**ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA FAVORECER DISCRIMINACIÓN
AUDITIVA**

Título: PALABRAS QUE RIMAN



Objetivo:

Discriminar auditiva ente los sonidos consonánticos finales en palabras que rimen.

Materiales:

Se preparan tarjetas (de 4x8 cm) con ilustraciones de animales, cosas, alimentos etc. Cartel grande con ilustraciones.

Metodología:

El maestro presenta tarjetas con dibujos que rimen en los sonidos finales.

Pide a los niños que lean cada par de dibujos y que pronuncien con énfasis los sonidos finales (entrega las tarjetas). Les pregunta si las palabras tienen algún sonido parecido o iguales. Les explica que las palabras rimen cuando tienen

sonidos finales iguales. El maestro propone jugar a dar palmadas cuando escuchen palabras que rimen. Va diciendo parejas de palabras que riman o no.

Chango –mango

Casa –taza

Sombrero –puma

Les pide que inventen rimas con las palabras de las ilustraciones o de su imaginación. Puede llevar propuestas con tarjetas ilustradas por si los alumnos necesitan niveles de ayuda. La maestra escribe en un cuaderno las rimas inventadas para utilizarlas en otras ocasiones. Estimula a los que hayan tenido buenos resultados e invita al resto a practicar nuevamente.

Título: SONIDOS



Objetivo:

Discriminar auditivamente los sonidos finales que riman en palabras dadas.

Materiales: Hojas de trabajo con las ilustraciones de diferentes animales y cosas.

Metodología:

La maestra presenta hojas de trabajo con ilustraciones. Les pide a los estudiantes que identifiquen y nombren los dibujos haciendo énfasis en los sonidos finales. Pide que pronuncien las parejas que tengan los sonidos finales iguales. Les explica que deben hacer corresponder las palabras que rimen uniéndolas con una línea. Le demuestra cómo hacerlo.

Ejemplo:

Solicita que seleccionen parejas de palabras y agreguen otras que rimen.

La maestra para trabajar la memoria inmediata los invita a cerrar los ojos y que mencionen las figuras que recuerden de las trabajadas en la hoja entregada.

Invita a colorear del mismo color los dibujos que rimen.

ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA DESARROLLAR LA LATERALIDAD

Título: CAMBIO DE SENTIDO

Objetivo:

Desarrollar la lateralidad mediante el juego

Materiales:

Ninguno.

Metodología:

En círculo y cogidos de la mano. El profesor en el centro. Cuando el profesor levanta la mano derecha, el círculo gira hacia la derecha. Cuando levanta la mano izquierda, gira hacia la izquierda. Cambios rápidos para que el círculo se rompa.

Título: ¿QUÉ LADO?

Objetivo:

Identificar posiciones en el juego

Materiales:

Ninguno.

Metodología:

Por parejas, forman un círculo. En cada pareja, uno se pone delante y otro detrás, mirando hacia el centro del círculo. Los de delante se sientan en el suelo. Los que están detrás van corriendo en torno al círculo. Cuando el profesor dice

"derecha", siguen corriendo hasta sentarse a la derecha de su pareja. Si dice "izquierda", se sientan a su izquierda.

Título: UNO, DOS; IZQUIERDA, DERECHA

Objetivo:

Identificar posiciones en el juego

Materiales:

Ninguno.

Metodología:

Por parejas. De cada pareja, uno es el número 1 y el otro el número

2. Corren libremente por el espacio. Cuando el profesor dice 1. Éste se sienta allá donde se encuentre, mientras el 2 le busca y se sienta rápidamente a su lado. Si el profesor dice 2, al revés. Lo complicamos diciendo 1-derecha. 1-izquierda, 2- derecha o 2-izquierda. En este caso, además de buscar al compañero, tendrán que sentarse a su derecha o a su izquierda según corresponda.

ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LA DISCRIMINACIÓN VISUAL

Título: GRANDES Y PEQUEÑAS

Objetivo:

Desarrollar la discriminación visual de objetos de acuerdo a su tamaño.

Materiales:

Tablas con figuras de diversos tamaños

Metodología:

El maestro entrega las tablas a los alumnos y les indica que identifiquen las figuras, encerrándolas, de acuerdo al tamaño que él les pida.

Título: COLOR, COLOR...

Objetivo:

Discriminación visual de objetos de acuerdo a su color.

Materiales:

Objetos y prendas de diferentes colores.

Metodología:

Rodeando al animador. El animador dice "color, color...y un color" (nombra el color que eligió), los niños y niñas tienen que ir a buscar y tocar el color antes de que el animador los atrape. El atrapado pasará a ser el que dice el color.

Título: LAS FIGURAS

Objetivo:

Discriminación visual de objetos de acuerdo a su forma.

Materiales:

Se pintan círculos, triángulos y cuadrados (pueden utilizarse más figuras), con tiza. Cartulinas con la forma de las figuras.

Metodología:

Se colocan en un extremo los niños y niñas, en otro el profesor.

Desarrollo: El profesor enseña una cartulina y ellos deben colocarse en el interior de la figura correspondiente.

ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE ABSTRACCIÓN Y NOCIONES DE LÓGICA-MATEMÁTICAS

Título: PUZZLES O ROMPECABEZAS

Objetivo:

Desarrollar la agudeza y agilidad mental mediante la presentación de juegos y tarjetas con números y figuras que inicien las operaciones básicas matemáticas.

Materiales:

Puzzles o rompecabezas

Para niños y niñas de 4 – 7 años

Tarjetas numéricas

Metodología:

Existen en el mercado puzzles de colores muy vivos y de pocas piezas, muy adecuados para la estimulación de la memoria visual.

Al elegir las piezas que deben encajar, han de haber memorizado qué parte del dibujo es la que falta.

Estos juegos son, por lo tanto, muy adecuados.

Después de haber completado el puzzle, hemos de motivarles para que lo vuelvan a construir, cada vez en menos tiempo, ya que se trata de un ejercicio muy estimulante.

Fichas PARA HABILIDADES DE ABSTRACCIÓN Y NOCIONES DE LÓGICA-
MATEMÁTICAS

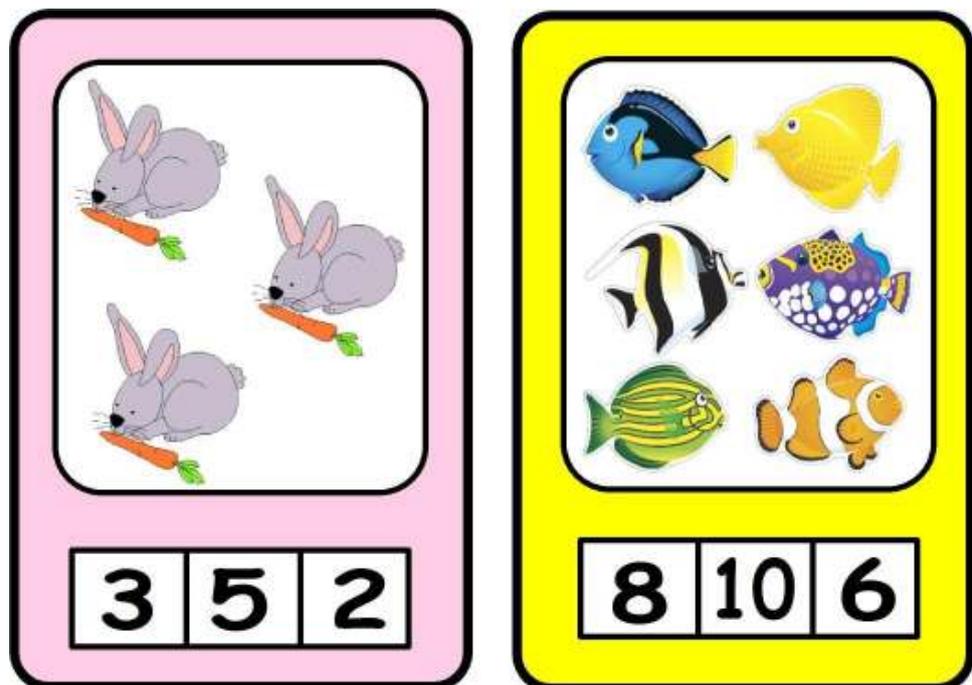
Título: Contar y señalar la cantidad

Materiales:

Fichas para que los niños puedan contar

Objetivo:

Desarrollar la habilidad de abstracción lógica a través de dibujos creativos y coloridos.



7 | 4 | 1

6 | 5 | 9

9 | 7 | 10

4 | 2 | 3

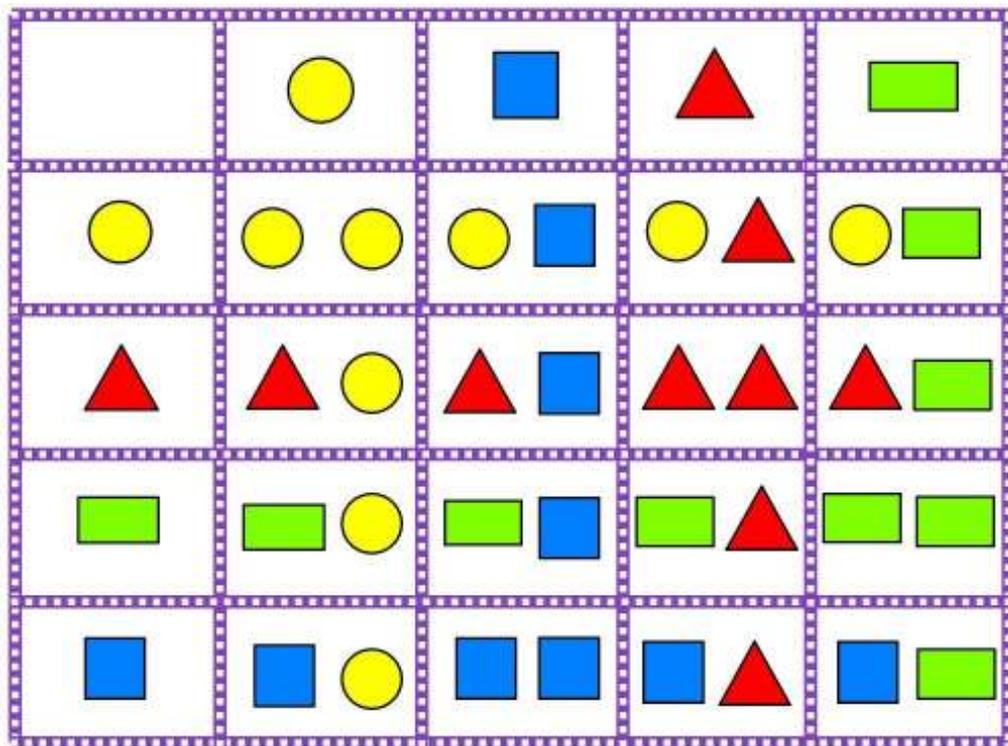
Título: Desarrollo de la Lógica

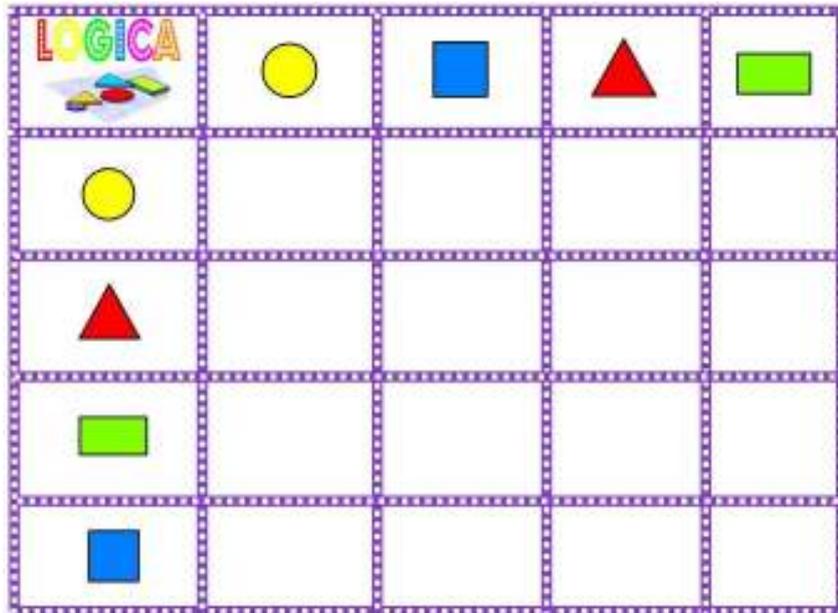
Materiales:

Fichas con figuras geométricas para que los niños puedan clasificar

Objetivo:

Despertar la imaginación y creatividad a través de la clasificación lógica de los objetos geométricos.





Título: Juego de clasificación

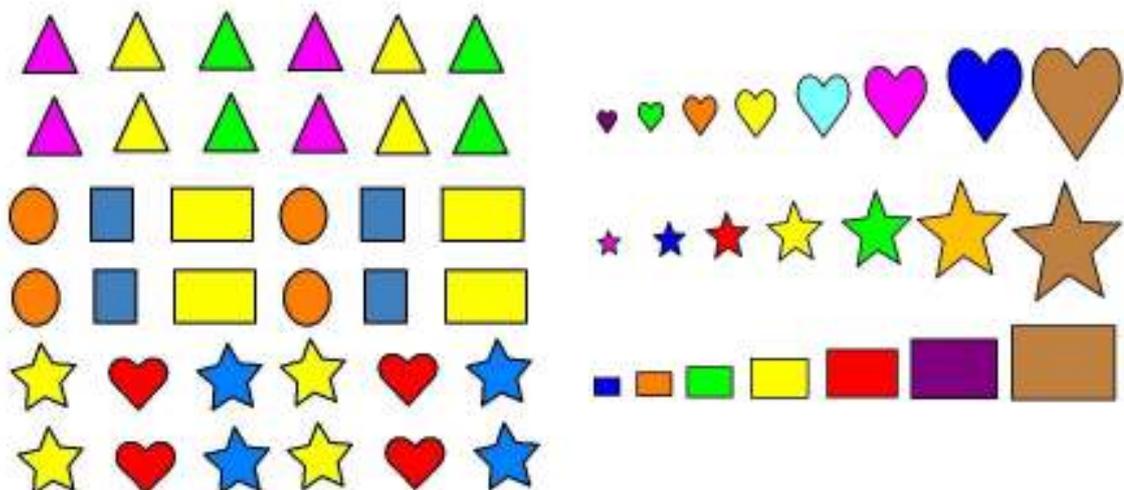
Materiales:

Fichas con figuras geométricas y combinadas de diferentes tamaños para que los niños puedan clasificar

Objetivo:

Despertar la imaginación y creatividad a través de la clasificación lógica de los objetos variados en colores y tamaños.

Juegos de clasificación



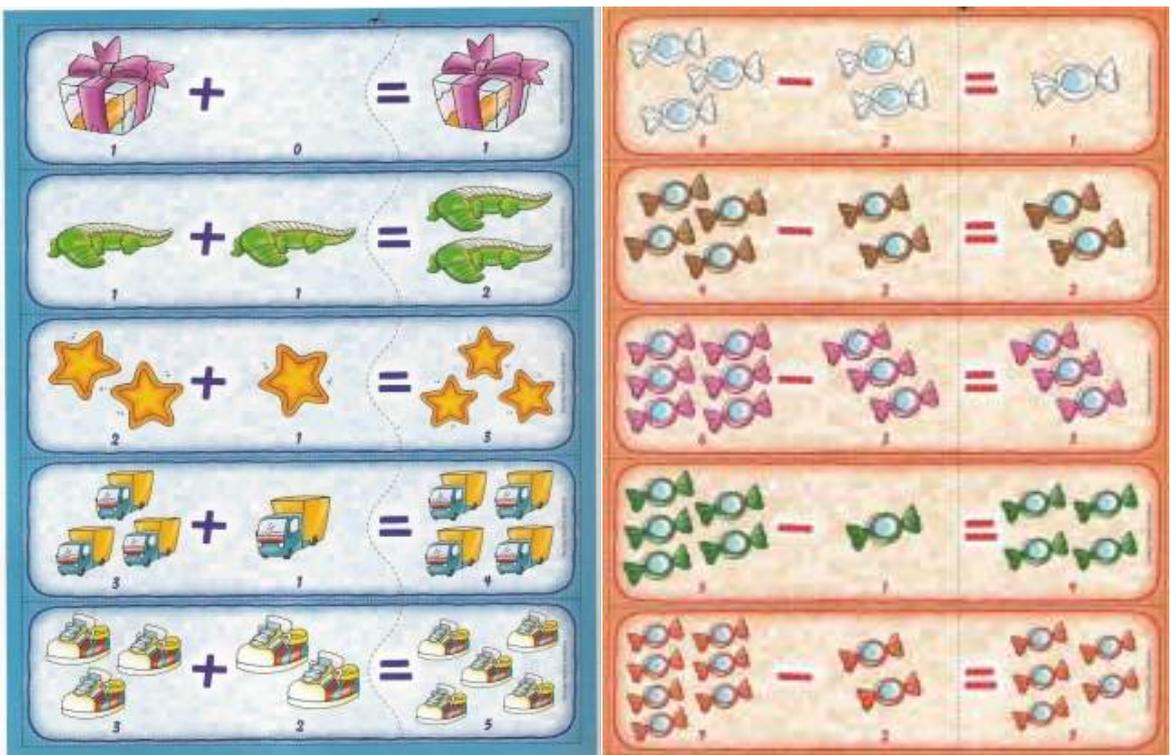
Título: Sumamos y restamos

Materiales:

Fichas con sumas de diversas figuras coloridas

Objetivo:

Fortalecer la capacidad matemática a través de la suma de figuras creativa y fácil de dibujar.



4.10. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN

Se cuenta con los recursos humanos y económicos necesarios para la realización y ejecución de la investigación. Con la colaboración de la institución se pudo realizar la encuesta necesaria a autoridades, docentes y representantes legales; para establecer cómo se desarrolla el pensamiento creativo a través de la aplicación de estrategias adecuadas para alcanzar dicho objetivo.

- **Factibilidad Financiera**

El presente proyecto se financia por autogestión que incluye los recursos o fondos propios de las investigadoras, la cual asume los siguientes gastos aproximados. Como se detallan en el siguiente Balance:

BALANCE DE GASTOS

Movilización y Transporte	\$185,00
Fotocopias	\$25,00
Alquiler de Internet por mes (3)	\$120,00
Impresiones b/n y color	\$76,50
Carpetas plásticas	\$1,50
Anillado	\$4,00
Empastado	\$30,00
Elaboración de proyecto	\$350,00
Resmas de papel	\$8,00
TOTAL EJECUCIÓN DEL PROYECTO	\$800,00

- **Factibilidad Legal**

La aplicación de actividades curriculares extracurriculares que caracterizan a la propuesta de la presente tesis, mediante la aplicación de un Manual para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años de vida, está amparado en los Reglamentos Legales y Políticos de la Institución Educativa en donde se aplica el estudio, los cuales están avalados por la Constitución Ecuatoriana y la Ley de Educación Vigente.

- **Factibilidad Técnica**

Sobre la factibilidad técnica se puede afirmar que la Institución cuenta con todas las herramientas e instrumentos para la aplicación de la propuesta, tanto en espacio físico de las Instalaciones como los recursos didácticos oportunos que facilitan el trabajo de la aplicación del presente proyecto.

- **Factibilidad de Recursos Humanos**

Cuenta con el recurso del apoyo del cuerpo docente del área de Educación Inicial y básica, para incorporar las actividades de aula, sobre el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años de vida, además, los docentes cuentan con asistentes debidamente capacitados y titulados como Educadores de Párvulos, con experiencia calificada para dicho proceso.

- **Factibilidad Política**

Puesto que cuenta con el apoyo y la aprobación de su aplicación de la Directora del área Preescolar y Primero de Educación Básica, en cuanto a la realización de actividades que permitan el desarrollo del pensamiento creativo en los párvulos, se consideran las siguientes políticas pertinentes.

- Los miembros de la comunidad educativa son los participantes activos en la aplicación de la presente propuesta.
- Desarrollar actividades creativas dentro de la comunidad educativa, en el área específica del preescolar y Primero de Educación Básica.
- Destacar la importancia de la aplicación de estas actividades para fortalecer al desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños.
- Con la implementación de la propuesta, se pretende mejorar la calidad y el servicio educativo en la Educación Inicial y Básica.

CONCLUSIONES

Luego de realizado el presente estudio y planteado los instrumentos de la investigación se han llegado a las siguientes conclusiones:

- La creatividad es un factor fundamental en el desarrollo evolutivo del niño desde sus primeros años de vida, pero lamentablemente en nuestro medio las maestras/os no lo consideran de esa forma, sino únicamente como relleno en el currículo, y desperdiciando de esta manera esta importante estrategia metodológica.
- Se observó además que muchas de las maestras no están preparadas lo suficiente en el desarrollo y fortalecimiento del pensamiento creativo para poder impartirla en las actividades de aula y de esta manera garantizar la calidad en el proceso de formación integral infantil.
- Hace falta tomar conciencia sobre la importancia del desarrollo del pensamiento creativo, es necesario trabajar con los niños desde tempranas edades para que logren completar el proceso de aprendizaje a través de la aplicación de estrategias didácticas adecuadas.
- Cuando el docente y el padre de familia durante el proceso educativo, permiten que los niños y niñas tengan la oportunidad de despertar de la creatividad, éstos pueden desarrollar sus habilidades y destrezas artísticas y cognoscitivas.

- Es posible iniciar a los educandos en el desarrollo de destrezas, habilidades y capacidades integrales y del pensamiento creativo en medio de su entorno y llegar a consolidar dichos elementos a lo largo de su formación escolar, y en el desarrollo de sus habilidades artísticas y motoras con por medio de la adquisición de conocimientos lúdicos y motivacionales a través de la creatividad que lo lleven al aprecio por el arte y el aprendizaje.
- A través de la creatividad el niño desarrolla sus competencias educativas, sociales e integrales lo cual son bases fundamentales en el despertar cognitivo de los niños de los niños de 3 a 5 años.
- Dentro del proceso educativo y las actividades de aula, se puede crear conciencia en los educandos a través de la incorporación de actividades creativas en el proceso educativo para fomentar el amor por el arte, el desarrollo de las capacidades integrales, a través de actividades lúdicas como rondas infantiles.
- La finalidad del desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de la enseñanza-aprendizaje, se concluye que este es un enlace entre el estudiante y el docente, formando un vínculo que ayude a fortalecer, transmitir, ampliar, desarrollar destrezas, conocimientos y aprendizajes en la Educación Inicial y básica.

- La participación activa del padre de familia, brinda al niño bienestar y seguridad en la manifestación de sus habilidades y desarrollo de sus desempeños académicos, porque se siente respaldado por el adulto.
- Cuando el padre de familia contribuye con su representado la dotación de recursos innovadores, se fomenta en el niño el interés en el aprendizaje desde el hogar con la aplicación de juegos y actividades lúdicas que fortalecen su capacidad analítica, creativa y del pensamiento.

RECOMENDACIONES

- Una de las recomendaciones sería que los docentes parvularios encargados de la Educación Inicial y Básica, se preocupen en poner énfasis en el aprendizaje a través de actividades creativas, para que puedan transmitirlo a los niños y niñas como una herramienta importante en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Recomendar además a las maestras que le den a las actividades creativas la importancia que tiene para el desarrollo del pensamiento de los niños aprovechando que a la edad de 3 a 5 años les encantan que les enseñen a través de elementos creativos.
- Es importante que cada maestra/o, tome conciencia de los cambios que afectan a la sociedad, para esto se debe siempre estar preparándonos en los nuevos métodos creativos de enseñanza, actuar de acuerdo al grupo de niños/as que se tiene y utilizar las estrategias más óptimas para su desarrollo integral.
- Brindar a los niños/as la oportunidad de interactuar a través de actividades creativas, y el juego, ya que todas las destrezas y habilidades no van sueltas, sino que al contrario están en constante interacción para el desarrollo integral del niño.
- Estimular y propiciar el pensamiento creativo en el aula de manera sistemática y metodológica, para enseñar con estrategias creativas

motivadoras y lúdicas, para fomentar el desarrollo de las capacidades integrales de los educandos.

- Motivar la formación de los educandos a través de actividades lúdicas como juegos creativos que propician el desarrollo de las habilidades cognitivas, motrices y sensoriales, considerando que el elemento básico de la malla curricular en su objetivo es el desarrollo de competencias con criterios de desempeños dentro de la Educación Inicial y Básica.
- Interrelacionar al educando con su medio, buscando que el niño se adapte al mismo, produciendo un aprendizaje y maduración que implique cambios cualitativos y así dar continuidad a las políticas de descentralización que lleva el Estado.
- Implementar la propuesta de este proyecto a través de la aplicación de la Guía Didáctica de estrategias didácticas y creativas en la escuela Fiscal “República de Francia”, para propiciar actividades en clases que fortalezcan las capacidades del pensamiento en los educandos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACUÑA, C. E Creatividad: la libertad secreta. Perfiles educativos. No. 34. pp. 22-40.
- Alazraki (Ketchum, 2008). Como desarrollar la creatividad. Perú.
- ALEXANDER, T. Sinéctica: la invención por el método de la locura.
- AMORIN Neri José Gran Enciclopedia Temática de la Educación. ETESA.Volumen V. Ediciones
- ANDER, EGG, E. (2000). Diccionario de Pedagogía. Buenos Aires, Argentina: Magisterio
- ANDINO, P. (2000). Elaboración del Proyecto de Investigación para trabajos de grado y tesis. Primera Edición.
- ANDINO, P. y YÉPEZ, E. (2002). Modalidades de Trabajos de Grado. Quito
- APARICI, R. (2001). En el Artículo Proceso de Enseñanza Aprendizaje. [www.uned.es/mtdg/español/master/primer/modulos/teiadelarepresentación/lec_prof.htm\(2001](http://www.uned.es/mtdg/español/master/primer/modulos/teiadelarepresentación/lec_prof.htm(2001)
- APPLE, M. W Educación y poder. Paidòs. 1987
- AUSUBEL, D. N Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México, D.F. Trillas.
- AYLWIN, M. (2000). Seminario del BID (diciembre 2000). MASLOW: Motivación y Personalidad. Barcelona E-mail:jburns htnlgoodiees.com.
- Barroso, Manuel, Autoestima Ecología o Catástrofe, Editorial Galac, Caracas, 2007.
- Ramírez, Tulio, Cómo hacer un Proyecto de Investigación, Editorial Panapo, Caracas, 2009.
- Buzan, Tony, El Libro de los Mapas mentales, Ediciones Urano, Barcelona (España), 2006. De Montes, Zoraida, Mas Allá de la Educación, Editorial Galac, Caracas (Venezuela), 2007.
- CONFERENCIA MUNDIAL SOBRE EDUCACIÓN PARA TODOS (2004). Satisfacción de las necesidades Básicas de Aprendizaje.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, 2004. Gaceta Constitucional, junio 2002

Dr. Rodrigo Estada (2009)

Editorial Diana (1981) Libro para educadores de niños en edad preescolar por Dorcena J. Croft / Robert D. Hess.

Editorial Novaro, S.A. Walt Disney production (2012), "Disney mi primera Enciclopedia", Estados Unidos.

Editorial Salvat S.A. (2008) "El niño y el mundo actual". Mallorca 41 Barcelona – España.

Editorial, S.A. Guía para padres tendencias pedagógicas "El niño, un ser social" (tomo 3). Impreso en Barcelona – España. Penagos, 2009).

FLORES, R. (2000). Educación Pedagógica y Cognición. Bogotá, Colombia: Nomos S. A.

FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS DE RED ESCOLAR.
www.redescolar.com

GUAMAN, ROSENDO, (2001). Manual de Práctica Docente.

HERNÁNDEZ, A. y MORALES, M. (2001) Eficacia Educativa en la Formación Profesional. Habana, Cuba:

HERNÁNDEZ, ANA, (2000). Metodología de la Educación Superior. Universidad de Guayaquil. Consejo de Post-Grado. Ecuador

HERNÁNDEZ, R. G. (1993). Teoría Conductista. Universidad de Guayaquil. Consejo de Post-grado. Ecuador.

HERRERA, JORGE, (2002). Proyectos Educativos

HURTARES, JULIA, (2001). Psicopedagogía

KAMII. (1992). Aprendizaje Constructivista

MARTINEZ, E. (2001). Declaración Mundial Sobre Educación para Todos. Hacia una nueva etapa de Desarrollo Educativo: Satisfacción de las necesidades Básicas de aprendizaje.

MORAN, FRANCISCO, (2000). Valores Humanos

PINZÓN. Bravo Rodolfo. "Estrategias de Aprendizaje" Año 2004. Gráficas Miranda. Guayaquil- Ecuador.

Psicología. James O. Whittaker. Tercera Edición.

RIVERON, PORTELLA. APRENDIZAJE ALTERNATIVO www.contexto-educativo.com.ar

Bibliografía Digital

Técnicas- Educativas, S.A. México. 1ª. Edición 2009.

Times 1965. N.Y,E.U. pp.165-168 AMEGAN, S. Para una pedagogía activa y creativa. Trillas. México.1993.

www. Ausubel.aprendizaje significativo. (2004).

www.educadormarista.com

www.monografías.com

ANEXOS

FOTOS APLICANDO ACTIVIDADES PARA EL DESPERTAR DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS EDUCANDOS





**UNIVERSIDAD LAICA “VICENTE ROCAFUERTE”
ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**

ENCUESTAS PARA DOCENTES

Instructivo.- Lea cada pregunta y sírvase responder con el número de su elección, en el casillero correspondiente. La respuesta es personal y no es necesario escribir su identificación.

Escala de estimación de las respuestas:

1. Mucho
2. Poco
3. Nada

Numero	Preguntas	1	2	3
1	¿Considera usted que los recursos didácticos utilizados en el aula fomentan el desarrollo de la creatividad infantil?			
2	¿Considera que la creatividad es elemental en el aprendizaje de los párvulos?			
3	¿Los recursos que usted utiliza en su salón de clases son innovadores y desarrollan la creatividad en el niño?			
4	¿Los recursos didácticos actuales cuentan con un enfoque estratégico para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años?			
5	¿Considera usted que la participación del padre de familia va ayudar al desarrollo del pensamiento creativo?			
6	¿Cuenta la escuela con recursos didácticos que permitan desarrollar el pensamiento creativo en los niños?			
7	¿Cree usted cuenta con una guía de estrategias didácticas innovadoras que permitan desarrollar el pensamiento creativo?			
8	¿Le gustaría contar con una guía de estrategias didácticas innovadoras que le permitan desarrollar en sus niños el pensamiento creativo?			
9	¿Los recursos didácticos que utiliza le facilitan su labor como docente para dar clases creativas?			
10	¿En caso de existir la guía de estrategias didácticas innovadoras para desarrollar el pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años la pondría en práctica?			

Gracias por su amable colaboración

UNIVERSIDAD LAICA “VICENTE ROCAFUERTE”
ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS
ENCUESTAS PARA PADRES DE FAMILIA

Instructivo.- Lea cada pregunta y sírvase responder con el número de su elección, en el casillero correspondiente. La respuesta es personal y no es necesario escribir su identificación.

Escala de estimación de las respuestas:

1. Mucho
2. Poco
3. Nada

Numero	Preguntas	1	2	3
1	¿Considera usted que los recursos y materiales que utiliza a maestra en el aula, fomenta la creatividad de su hijo?			
2	¿Considera a la creatividad como elemento básico en el aprendizaje de su hijo?			
3	¿Los materiales que utilizan los profesores son creativos?			
4	¿Los recursos didácticos actuales que utiliza el maestro en el aula, despiertan el pensamiento creativo de su hijo?			
5	¿Considera usted importante que el padre de familia participe en el desarrollo del pensamiento creativo de sus hijos?			
6	¿A observado usted que la escuela cuenta con materiales que permiten desarrollar el pensamiento creativo de su hijo?			
7	¿Cree usted que si existiera una guía de estrategias didácticas nueva y novedosa se desarrollará el pensamiento creativo del niño?			
8	¿Le gustaría que la escuela cuenta con esa guía de estrategias nuevas y novedosas?			
9	¿Considera usted que la guía facilitará al docente dar clases creativas?			
10	¿En caso de existir la guía de estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento creativo le gustaría que se ponga en práctica en el salón de clase de su hijo?			

Gracias por su amable colaboración