



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO INVENTIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI”

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORAS:

García Poso Mónica Yolanda
Pinanjota Cacuango Hilda Marisol

DIRECTOR:

Dr. Gabriel Echeverría

Ibarra, 2012

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En mi calidad de Director de Tesis, nombrado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología

CERTIFICO:

Que he analizado la tesis de grado con el tema:“**LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO INVENTIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI**”Presentado por Mónica García y Marisol Pinanjotay considerando que dicho trabajo reúne todos los requisitos para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Jurado Examinador para optar el Grado de Licenciadas en Ciencias de la Educación Especialidad Docencia Parvularia.

Dr. Gabriel Echeverría

DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Dedico esta investigación especialmente a mi familia que con su amor, comprensión y afecto han sido la fortaleza más importante para cumplir con este objetivo, guiándome por el sendero de la superación, verdad y respeto, les doy gracias por haberme brindado el fruto de su esfuerzo y sacrificio por ofrecerme un mañana mejor apoyándome de manera incondicional, para llegar con éxito a la culminación de esta etapa en la vida.

Mónica

El presente trabajo lo dedico a Dios por la sabiduría y fortaleza que pone en mi diario vivir para ser mejor profesional, a mi esposo por su comprensión y permanente motivación para cumplir con esta meta. Dedico fundamentalmente a aquellos pequeños ángeles que llegan día a día al centro educativo en búsqueda de amor, cariño y ganas de aprender.

Marisol

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por habernos brindado una oportunidad de superación que garantiza un éxito profesional.

Un agradecimiento muy especial Doctor Gabriel Echeverría Director de Tesis por su guía profesional insuperable y su amistad que facilitó y generó entusiasmo en la culminación del presente trabajo.

A nuestra familia quienes con infinito amor a través de la vida han sabido guiarnos con su ejemplo de trabajo y honestidad, por todo su esfuerzo reflejado y por su constante apoyo que ha permitido alcanzar esta meta personal y profesional. Al personal docente y autoridades del “Instituto Hermano Miguel” quienes con su apoyo desinteresado, nos brindaron información relevante, para contribuir en beneficio de los niños que son el futuro del mañana.

ÍNDICE

CONTENIDOS	p.p
Certificación del Direct.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice General.....	iv
Resumen.....	vii
Introducción.....	ix
CAPÍTULO I	1
El problema de investigación.....	1
Antecedentes.....	1
Planteamiento del problema.....	3
Formulación del problema.....	5
Delimitación.....	5
Delimitación Espacial.....	6
Delimitación Temporal.....	6
Objetivos.....	6
Objetivo General.....	6
Objetivos Específicos.....	6
Justificación.....	7
Factibilidad.....	9
CAPÍTULO II	10
Marco teórico.....	10
Fundamentación Teórica.....	10
Fundamentación Filosófica.....	10
Fundamentación Pedagógica.....	12

Fundamentación Psicológica.....	13
Fundamentación Sociológica.....	15
Creatividad.....	18
Las técnicas activas y su aporte al proceso educativo.....	22
Educación en la creatividad.....	43
Estrategias para desarrollar la creatividad.....	51
El pensamiento.....	55
El pensamiento inventivo.....	57
Los manuales.....	58
Los manuales pedagógicos teórico – prácticos.....	60
Posicionamiento teórico personal.....	62
Glosario de términos.....	64
Interrogantes.....	67
CAPÍTULO III	68
Metodología de la Investigación.....	68
Tipo de investigación.....	68
Métodos de Investigación.....	70
Técnicas e Instrumentos.....	71
Población.....	72
CAPÍTULO IV	73
Análisis e interpretación de resultados.....	73
Tabulación de datos de Ficha de Observación a niños.....	73
Tabulación de datos de encuestas a Docentes.....	86
CAPÍTULO V	97
Conclusiones y recomendaciones.....	97
Conclusiones.....	97
Recomendaciones.....	99

CAPÍTULO VI	100
Propuesta Alternativa.....	100
Título de la Propuesta.....	100
Justificación e importancia.....	100
Fundamentación Teórica.....	102
Objetivos.....	107
Objetivos generales.....	107
Objetivos específicos.....	107
Ubicación sectorial y física.....	108
Desarrollo de la propuesta.....	108
Impactos.....	159
Difusión.....	160
Bibliografía.....	161
Anexos.....	164

RESUMEN

La presente propuesta de investigación parte de la existencia del problema de ¿Cómo desarrollar la creatividad y el pensamiento inventivo de los niños de Primer Año de Educación Básica del Instituto “Hermano Miguel” de la Ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011-2012? El objetivo de la investigación constituye el mejoramiento del pensamiento inventivo y creativo en el proceso enseñanza aprendizaje. El campo de acción está determinado como los medios del proceso enseñanza aprendizaje. El diseño metodológico que se escogió es una investigación bibliográfica, de campo de tipo descriptivo y propositiva apoyada en el método analítico – sintético, científico, inductivo–deductivo, estadístico y matemático. Esta investigación tiene su fundamento Filosófico en la Teoría Humanista que basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante preocupada tanto por el desarrollo intelectual, como por toda su personalidad, enfatiza fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual. Pedagógicamente se fundamentó en la Teoría Naturalista que tiene por objeto formar al niño en la libertad, felicidad y el pleno desarrollo de sus potencialidades intelectivas, afectivas y motoras. Psicológicamente en la Teoría Cognitiva que tiene por objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como este se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, Sociológicamente se fundamentó en la Teoría Socio- Crítica que concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, revalora la cultura y la ciencia acumulada por la humanidad, reivindica al individuo como centro del proceso de aprendizaje. Por la relevancia en la formación del niño se considera a la creatividad como la facultad de encontrar nuevas combinaciones, respuestas originales partiendo de información ya conocida. La novedad de la investigación radica en la búsqueda y aplicación de estrategias para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento inventivo con actividades recreativas, técnicas grafo plásticas, juegos, canciones, gráficos ilustrativos y evaluaciones formativas diseñadas para el trabajo individual y cooperativo, dentro y fuera de clase, cuya intención es la formación holístico del niño

SUMMARY

This research proposal of the existence of the problem of how to develop creativity and inventive thinking of children of Basic Education First Year Institute "Brother Michael" Atuntaqui City in the 2011-2012 school year? The research objective is the improvement of the inventive and creative thinking in the teaching-learning process. The scope is determined as a means of teaching-learning process. The methodology that was chosen is a literature, descriptive field and proposal supported by the analytical method - synthetic, scientific, inductive-deductive, statistical and mathematical. This research is based on the Theory Philosophical Humanist that bases its actions on democratic education, focusing on the student concerned by both the intellectual development, for all his personality, primarily emphasizes the subjective experience, freedom of choice and the relevance of individual meaning. Pedagogical theory was based on the Naturalist that is designed to train the child to freedom, happiness and full development potential of their intellectual, emotional and motor. Psychologically cognitive theory that is being studied in terms of learning how this is organized and the learner as an active agent in their own learning, Sociologically was based on the Socio-Critical Theory conceived as an essential principle that the multiple development dimensions of the human being, culture and values the accumulated knowledge of humanity, claiming the individual as the center of the learning process. Due to the importance in shaping the child is considered to creativity as the ability to find new combinations, original answers based on information already known. The novelty of the research lies in finding and implementing strategies to develop creativity and inventive thinking to recreational activities, techniques, graph arts, games, songs, graphics, illustration and formative assessments designed for individual and collaborative work within and outside of class, whose intention is to train children's holistic

INTRODUCCIÓN

La base del aprendizaje es la motivación, ya que está relacionado con la necesidad y capacidad del ser humano para adaptarse a su entorno, es decir, con la manera en que recibe información del medio, la asimila, la relaciona, y utiliza, por ello es tan importante conocerse para derivar el esfuerzo hacia conocimientos que resulten de interés, de manera que su asimilación sea no sólo rápida sino también placentera en este contexto el educar a los niños implica una sabiduría y una responsabilidad que ubica a las instituciones y a los educadores como pilares del sistema educativo, donde los primeros años de vida trazan huellas del recorrido que la infancia transitará en su proceso educativo, iniciando una modalidad de acercamiento al conocimiento que influirá en sus posibilidades de aprender, de comunicarse, de expresarse. Desde este reconocimiento, se plasma el compromiso en las decisiones y acciones, donde se establecen las metas, los contenidos, las estrategias, las propuestas, los materiales, los tiempos y espacios, la evaluación, donde las decisiones educativas nunca son a la ligera, responden a un marco teórico, a un enfoque didáctico que se sustenta en una ideología peculiar que pone en juego lo esencial y cotidiano, donde la reflexión educativa es la instancia que posibilita repensar, recrear, renovar esas ideas y acciones que reconocen el valor formativo del niño en la etapa más fértil y vulnerable cuyo tiempo de creatividad y espacio de pertenencia marcan a los ciudadanos del mañana.

El trabajo de investigación que se presenta consta de seis capítulos:

Capítulo I Comprende los antecedentes y la importancia que tienen las técnicas creativas para desarrollar la creatividad y el pensamiento inventivo en los niños. El planteamiento del problema que enfoca el análisis de las causas y efectos que ayudan a desarrollar y conocer la situación actual del problema, la

formulación, la delimitación, el objetivo general y los específicos que determinan las actividades que guiarán el desarrollo de la investigación y finalmente la justificación es aquella que determina y explica los aportes y la solución que se va a dar al problema.

Capítulo II Detalla la fundamentación teórica que es la explicación, la base que sustenta al tema que se investigó emitiendo juicios de valor y la propuesta desarrollada.

Capítulo III Describe la metodología que comprende los métodos, técnicas e instrumentos que permitieron recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en la investigación.

Capítulo IV Se analizó e interpretó los resultados de las encuestas, y fichas de observación aplicadas a los niños y educadores para conocer de manera científica y técnica el problema.

Capítulo V Se señala las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y la solución de los problemas encontrados para los docentes, estudiantes y una alternativa en la utilización de la propuesta.

Capítulo VI se refiere al desarrollo de la propuesta alternativa planteada para solucionar el problema, como propuesta de este trabajo de investigación se realizó un Manual de técnicas creativas aplicables dentro y fuera del aula que permitan desarrollar la creatividad en los niños de Primer Año de Educación General Básica del Instituto Hermano Miguel “La Salle” de la ciudad de Atuntaqui.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES.

El Instituto Hermano Miguel “La Salle” es una Institución Educativa particular sin fines de lucro, viene ofreciendo sus servicios educativo a la niñez de la ciudad de Atuntaqui por más de 50 años, inicialmente funcionaba con el nombre de escuela “José Ricardo Vásquez”, posteriormente al iniciarse la década de los años cincuenta, con la gestión de ilustres patriotas y el Comité Patrocinador dirigido por Monseñor Silvio Luis Haro, gestiona el retorno de los Hermanos de las Escuelas Cristianas, cosa que se logra el 7 de Abril de 1963. Se firma el contrato entre la Curia de Ibarra y los Hermanos de las Escuelas Cristianas para el funcionamiento de la Escuela con el nombre de Instituto “Hermano Miguel”, en agosto del mismo año. Formándose una comunidad de maestros religiosos y seculares comprometida en una misión educativa humana al estilo de San Juan Bautista de la Salle en el que viene alojando a 580 estudiantes, distribuidos en 26 cursos.

En este Plantel Educativo, por el prestigio alcanzado y por sus características de educación de calidad, tiene un alto índice de demanda de matrículas, cuenta con un promedio de 45 estudiantes por curso, esta Institución busca desarrollar una educación integral formadora de los niños y niñas, encaminando su accionar a la potenciación de nociones, valores, destrezas tanto cognitivas, afectivas como psicomotoras, y habilidades creativas.

En esta Institución educativa, al igual que en otras entidades particulares, los salones de clase exceden del recomendado para que se produzca un aprendizaje adecuado, experimentando limitaciones para desarrollar con eficiencia el Plan Curricular, si se realiza una breve descripción sobre la actividad académica y las estrategias para desarrollar habilidades y destrezas creativas, se determina que no son tratadas en el tiempo previsto y en un ambiente dinámico; lo que se traduce en un deficiente aprovechamiento de los recursos, inadecuado dinamismo de gestión en el aula; escaso desarrollo del pensamiento inventivo con roles y funciones no activas de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje, se realizan esporádicas prácticas lúdicas y los niños no han ejercitado su potencial creativo.

Esta problemática puede ser superada, mediante el diseño y aplicación de un manual de aprendizaje, que como estrategia pedagógica permite utilizar diversas técnicas que promueven el aprendizaje, en función de habilidades, intereses, necesidades, motivaciones, experiencias de los niños; favoreciendo además, el proceso de trabajo individual y de grupo, con orientación del docente hacia el desarrollo creativo.

La importancia de potenciar la creatividad en base a técnicas creativas y el pensamiento inventivo radica en que ayuda al niño a expresar libremente al dibujar, modelar, construir, pintar, tratando de no dar modelos a seguir sino adquirir las bases de los conocimientos teóricos y prácticos que faciliten una convivencia armoniosa y proporcionar herramientas que aseguran el logro de una mayor calidad de vida y una formación integral donde los más pequeños inician su camino hacia la excelencia académica.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La Educación Inicial, constituye una condición esencial que abarca conjuntos de experiencias, relaciones y actividades lúdicas tomando como núcleo integrador el desarrollo del niño, la identidad y autonomía del que se derivan dos líneas básicas la interrelación con el entorno inmediato y la expresión comunicativa creativa. En este contexto la educación del niño en edad preescolar es un punto de partida en el proceso formativo, no delimitan campos separados del desarrollo sino que integra momentos cognitivos, afectivos donde los ejes de desarrollo personal y los bloques de experiencias sirven de guía para la organización y potenciación de las inteligencias múltiples, nociones de funciones básicas, valores y creatividad.

Lamentablemente de la propuesta planteada y los lineamientos teóricos a seguirse para potenciar la creatividad y el pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación Básica en la etapa preescolar no pasan de ser solo enunciados, ya que muchos maestros prefieren a los niños pasivos, conformistas que a los activos, traviosos e inquietos con ideas diferentes y autónomos.

Esta problemática se agudiza aún más en edades tempranas donde el niño inicia su actividad escolar, en la que necesita confianza y seguridad en sí mismo, donde el lenguaje oral se desarrolla a partir de las nociones de psicomotricidad y el uso del lenguaje como medio para entender crear y retener instrucciones mediante una comunicación activa con el material concreto, centrados en el interés y emoción al momento de aprender. Donde debe potenciarse nociones y generar acciones que le permitan al niño expresarse libremente y plasmarlo en ideas originales, innovadores

donde el pensamiento inventivo incentive en los estudiantes el trabajo autónomo.

Además esta es una etapa vital para el desarrollo motor y perceptual del niño donde el crecimiento emocional y socio – afectivo marcaran de por vida todos sus actos. Otro de los aspectos que agravan lo descrito anteriormente son las limitadas investigaciones sobre como potencializar la creatividad y pensamiento inventivo, alcanzar un desarrollo creativo, inventivo, afectivo y emocional en el Primer Año de Educación Básica y los mecanismos idóneos para su desarrollo. Esta problemática educativa se incrementa cuando muchos maestros de Educación Inicial desconocen métodos, estrategias, técnicas, actividades, y ejemplos específicos tendientes a desarrollar la creatividad de sus niños con criterios sustentados científicamente, hacia un desarrollo integral en los niños de Preescolar, otros educadores no están actualizados y en ciertos casos desconocen formas y procedimientos sobre estimulación del potencial creativo aplicadas en el aula ya que han asumido funciones de educadores sin preparación académica previa o título docente en esta área .

Como factor importante se debe considerar a los padres de familia que tiene limitada escolarización, conocimiento sobre estrategias, técnicas y actividades para estimular la creatividad y el pensamiento inventivo en los niños y niñas en etapa preescolar y las múltiples ocupaciones laborales que impiden la participación en el proceso de formación de los niños como apoyo al trabajo de aula, dejando esta responsabilidad a otros familiares o a personas poco calificadas para que cumplan este rol , lo que limita la potenciación del talento creador y el desarrollo de destrezas psicomotrices, cognitivas y afectivas.

La incidencia de esta situación ha generado que el proceso de aprendizaje en el Primer Año de Básica se realice en forma rutinaria, sin materiales adecuados, sin la organización pedagógica requerida, con técnicas inadecuadas carentes de motivación y actividades que estimulan la creatividad desencadenando en dificultades psicopedagógicas, poco desarrollo de habilidades personales únicas así como la autoestima y auto dirección en el niño. Es decir se ha propiciado una educación desmotivadora tradicional centrada en afirmaciones preconcebidas abstractas sin tomar en cuenta que una buena estimulación temprana facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y olvidando como técnica esencial el juego. De seguir esta situación los niños crecerán, con limitado desarrollo creativo, cognitivo, motriz, físico y afectivo.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo desarrollar la creatividad y el pensamiento inventivo de los niños de Primer Año de Educación Básica del Instituto “Hermano Miguel” de la Ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011-2012?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.

Unidades de observación

Por la importancia que reviste esta investigación se consideró a los 4 docentes y 135 niños de Primer Año de Educación Básica de los paralelos A-B-C- del Instituto “Hermano Miguel” de la Ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011-2012

1.4.1 Delimitación Espacial

Este trabajo de grado se desarrolló en el Cantón Antonio Ante, parroquia Atuntaquí, en la provincia de Imbabura, se aplicó en el Instituto “Hermano Miguel” que cuenta en el Primer Año de Educación Básica con 135 estudiantes y 4 docentes.

1.4.2 Delimitación Temporal

La presente investigación se realizó a partir del mes de Septiembre del 2011 las expectativas planteadas con este trabajo de grado por parte de las proponentes permitieron enfocar de forma clara las técnicas para desarrollar la creatividad plasmada en un manual que detalla el proceso para potenciar al niño de forma holística.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

- Determinar el grado de creatividad en los estudiantes a través de la expresión libre de: ideas, sentimientos y emociones en soluciones novedosas y conocidas por los mismos, para desarrollar y fortalecer el pensamiento inventivo espontáneo en las edades de 5 a 6 años.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar en los estudiantes de Primer Año de Educación General Básica el grado de creatividad mediante la aplicación de diferentes instrumentos de recolección en los actores educativos.
- Seleccionar las estrategias didácticas que permitan desarrollar la

creatividad en Primer Año de Educación General Básica.

- Diseñar un manual de técnicas creativas aplicables dentro y fuera del aula que permitan desarrollar la creatividad en los niños de Primer Año de Educación General Básica.

- Socializar el manual de técnicas creativas para Primer Año de Educación General Básica con el personal docente, padres de familia y estudiantes del

1.6 JUSTIFICACIÓN.

La educación en la actualidad, está atravesando cambios significativos a través de la aplicación de nuevas políticas de gobierno las cuales pretenden buscar mejoras en el Sistema Educativo que propicien una enseñanza de calidad con calidez a través de la capacitación docente encaminada a perfeccionar los conocimientos mediante nuevas metodologías, estrategias y técnicas de trabajo dentro y fuera del aula, las mismas que permitirán al niño convertirse en protagonista de la revolución educativa.

Para un maestro de Educación Parvularia es importante que conozca como parte del currículo de preescolar dentro del Eje de comunicación verbal y no verbal, el Bloque de experiencias contempla la comprensión y expresión artística que buscan potenciar las nociones grafoplásticas generando oportunidades para que se expresen libremente su pensamiento inventivo al dibujar, modelar, trozar, pintar, construir, de manera que los niños creen sus propias obras y expresen de manera artística lo que sienten, observan y viven a diario creativamente, mediante actividades que permiten valorar el nivel de madurez de las niñas y niños al iniciar el aprendizaje formal y sobre todo plantear situaciones

significativas que favorezcan la integración de práctica metodológicas donde se abre al niño un espacio de interacción con actividades desarrolladas en una atmósfera lúdica placentera que facilita el proceso de desarrollo de destrezas y habilidades que le darán la capacidad de conocerse, descubrirse y expresarse , preparándose para conformar una identidad saludable y robusta que se proyecta a su entorno.

Además se considera que los niños de Primer Año de Educación Básica se familiarizan pronto con técnicas que promueven la creatividad donde el deseo de investigar, descubrir, experimentar y el gusto por hacer las cosas los hace diferentes, además presentan características como gran fluidez de ideas, rapidez en soluciones diversas a problemas, capacidad de seguir simultáneamente varios planteamientos, facilidad para comunicar ideas y explicarlas detalladamente, reflexionar y utilizar los objetos de una manera nueva con gran riqueza y calidad imaginativa.

La presente investigación es el pilar esencial para la materialización de un manual didáctico, el mismo que se fundamenta en la elaboración de técnicas creativas para el desarrollo del pensamiento inventivo con actividades sencillas y prácticas, que incluye la metodología juego-trabajo, con sugerencias metodológicas y evaluaciones de cada una de ellas, propiciando el desarrollo de nociones, estimulación de la creatividad, potenciación de competencias y valores en el educando del Primer Año de Educación Básica.

De igual manera los materiales a utilizarse para el desarrollo del pensamiento inventivo y la creatividad son de fácil acceso ya que en

algunos casos los encontramos en el medio e incluso como producto de desecho. Además un manual como recurso pedagógico permite el trabajo de forma individual o en equipo, propicia el desarrollo de actitudes de solidaridad y cooperación entre compañeros de aula y estimulen el desarrollo de destrezas de aprendizaje en los niños a nivel preescolar brindando la oportunidad de dar a conocer una educación basada en ideas originales, desarrollo de la creatividad, práctica de valores con imágenes ilustrativas y potenciación del pensamiento inventivo.

La Propuesta de Educación Básica pretende ofrecer las condiciones necesarias para que el niño y la niña puedan desarrollar su potencial creativo fortalecer la inventiva y fluidez de ideas en la solución de problemas de forma autónoma, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonistas en el mejoramiento de su calidad de vida, con actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo, de las demás personas y de su cultura, ser capaces de interactuar y descubrir su entorno físico, natural, social y cultural para lograr un mejoramiento de sus capacidades intelectuales y desarrollar una comunicación clara, fluida y creativa acorde a su etapa evolutiva, en síntesis que el niño logre una formación integral de ser humano.

1.7 FACTIBILIDAD.

Para el diagnóstico de factibilidad del módulo se contó con el apoyo de las autoridades del Instituto “Hermano Miguel” y la colaboración de las maestras de Primer Año de Educación General Básica y de los Padres de Familia, lo que garantizó la efectividad de las acciones y la valoración crítica de los resultados que se obtuvieron.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSOFICA

Teoría Humanista.- La investigación se fundamentó en la Teoría Humanista que basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante preocupada tanto por el desarrollo intelectual, como por toda su personalidad, enfatiza fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual.

Cárdenas, Miguel (2010) en el modulo de Epistemología manifiesta que:

“El objetivo de la Teoría Humanista es conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje”. (p.12)

Pensamiento que destaca el proceso de construcción del conocimiento que orienta al desarrollo de un pensamiento lógico, crítico - creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos se evidencian en el planteamiento de habilidades, conocimientos, donde el aprendizaje propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas

de la vida con el empleo de métodos participativos para ayudar al niño a alcanzar los logros de desempeño, esto implica ser capaz de expresar , representar el mundo personal y del entorno, mediante una combinación de técnicas aplicadas con materiales que permite observar, valorar, comparar, ordenar, indagar para producir soluciones novedosas a los problemas, desde los diferentes niveles de pensamiento hacia la interacción entre los seres humanos, contribuyendo con la proyección integradora en la formación humana y cognitiva para un buen vivir.

El postulado general de esta teoría es ayudar al individuo a usar sus energías internas. El perfil de ser humano que plantea considera que cada individuo es único y por lo tanto debe ser estudiado dentro del campo de las ciencias humanas, concibe al hombre como un ser libre y creativo que encierra en sí mismo el significado y razón de ser de sus actos, donde la experiencia, imaginación, sentimientos lo hacen diferente de los demás.

Como métodos de esta teoría se conciben a los psicológicos que pone énfasis en todo lo relacionado con la naturaleza humana, representa una posición frente al estudio de la personalidad del hombre y cómo ésta influye en el proceso de la vida y aprendizaje del individuo. Se orienta a rescatar y exaltar todas las áreas positivas del ser humano, a explorar para sacar a flote todas las potencialidades creadoras y no solamente a tratar los elementos dañados de la personalidad.

La teoría humanista evalúa la libertad personal, el libre albedrío, la creatividad individual y la espontaneidad del individuo en el proceso de aprender. El ideal que persigue es el desarrollo del individuo respecto a sí mismo y a los demás. Esta teoría está inmersa de una inquebrantable

confianza en la naturaleza, fundamentalmente buena, del hombre, a la que basta liberarse de sus bloques, rigideces y ataduras

Jorge, Lizcano (2003) en su obra *Educar en la verdad* afirma:

“Uno de los conceptos más importantes de la Teoría Humanista es el rol activo del organismo, según éste, desde la infancia, los seres son únicos, tienen patrones de percepción individuales y estilos de vida particulares, donde no sólo los padres influyen sobre sus hijos y los forman, también los niños influyen sobre el comportamiento de los padres. El rol activo, que se ve desde niño, es más visible aún cuando se logra el pensamiento lógico.”(p.100)

Idea que permite comprender que, la Teoría Humanista considera a la persona y su pensamiento, donde se enfatiza que el hombre crea su mundo, los niños se convierten en aprendices activos y el maestro constituye una parte dinámica de la transacción enseñanza – aprendizaje. Un aspecto preponderante de esta teoría es la creencia de que las personas son capaces de enfrentar adecuadamente los problemas de su propia existencia y que lo importante es llegar a descubrir y utilizar todas las capacidades en su resolución.

2.2 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Teoría Naturalista: Concibe la libertad del educando, oponiéndose a toda forma de autoritarismo pedagógico, para los defensores de esta escuela, lo que procede del interior del niño debe ser el aspecto más importante para la educación; consecuentemente, el ambiente pedagógico es lo más flexible posible, para permitir que el niño desarrolle lo bueno de su

interioridad, sus cualidades o habilidades naturales, descartando presiones, manipulaciones y condicionamientos que violaría su espontaneidad. Tiene por objeto formar al hombre en la libertad, felicidad y el pleno desarrollo de sus potencialidades intelectivas, afectivas y motoras.

Los objetivos que persigue esta teoría es la humanización como máxima finalidad del hombre en este mundo. Como métodos que orientan esta teoría se concibe a los psicológicos, ya que la prioridad educativa es formar el interior del niño en un ambiente pedagógico flexible donde se desarrolle las cualidades y habilidades naturales. El Perfil que concibe esta teoría es que el hombre es un ser esencialmente bueno y que es el medio el que lo corrompe, generando daños en la sociedad.

El proceso de evaluación de esta teoría se basa en el papel decisivo de los sentidos, sensaciones y percepciones, en la producción del conocimiento, donde las sensaciones permiten que la conciencia del hombre entre en contacto con el mundo externo y pueda interpretarlo.

2.3 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Teoría Cognitiva: Desde el punto de vista Psicológico, la presente investigación se fundamentó en esta teoría ya que tiene como objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda.

El objetivo de esta teoría es que el estudiante logre aprendizajes significativos de todo lo que aprende, contenidos y experiencias, para

conseguir su desarrollo integral y pueda desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad, es decir busca formar un perfil de estudiantes creativos, activos, proactivos, dotados de herramientas para aprender a aprender. Esta teoría cobra importancia en las últimas décadas ya que concibe que el niño sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento y el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño. Además busca desarrollar en él su autonomía, que se acepte así mismo, que aprenda a desarrollar sus capacidades cognitivas y vivir en armonía con lo que le rodea.

Afirmación que es cierta ya que concibe que el estudiante sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento. Para ello los métodos que se conciben son los psicológicos, ya que ponen énfasis en todo lo relacionado con la naturaleza humana y el entorno, se orienta a potenciar las destrezas y habilidades del ser humano, a sacar a flote todas las potencialidades inventivas, creadoras, de observación e investigación.

El postulado general de esta teoría es hacer del aprendizaje un proceso integral y organizado que conlleva a planificar, a buscar estrategias y los recursos para cumplir con el propósito educativo que es formar al ser humano de forma holística.

Esta teoría evalúa las experiencias pasadas y las nuevas informaciones adquiridas en el desenvolvimiento cognitivo, psicomotor y afectivo del niño al adquirir el aprendizaje produciendo cambios en sus

esquemas mentales, donde él se convierte en el constructor de su propio aprendizaje mientras que el profesor cumple su papel de guía

2.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Teoría Socio – Crítica: la investigación se fundamentó en esta teoría ya que concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del educando, animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias, Integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social.

Gerardo Loren (2003) en el modulo Sociología y Educación cita el pensamiento de Goleen que destaca las características del Enfoque Socio - Crítico:

“El Enfoque Socio Crítico demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del estudiante, animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias, Integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social. El profesor es definido como investigador en el aula: reflexivo, crítico, comprometido con la situación escolar y sociopolítica, los medios didácticos que utiliza son productos de la negociación y el consenso, sobre todo de técnicas de dinámicas de grupo y juegos donde el educando es el centro de aprendizajes duraderos” (p.12)

Criterio que recoge los aciertos del activismo y constructivismo, reivindica la actividad del individuo como centro del aprendizaje. El proceso de aprender conlleva a que los contenidos son significativos y elaborados en forma personal, los objetivos se realiza mediante procesos de diálogo, el profesor es un intelectual crítico, transformador y reflexivo, agente de cambio social y político, la práctica es la teoría de la acción, a través de una relación dialéctica basada en el análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones.

El objetivo de esta teoría es reivindicar al niño como centro del proceso de aprendizaje ya que la educación es un proyecto de humanización y por ello reclama la apertura a amplios horizontes sin dogmas basada en la verdad, donde el educador es un intelectual crítico, transformativo y reflexivo, agente de cambio social y político, la relación teoría - práctica es indisoluble, a través de una relación dialéctica, a partir del análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones y la práctica es la teoría de la acción.

Vicuña, Alfred (2005) en su libro Breve Diagnostico de una Sociedad Moderna manifiesta las los propósitos del Enfoque Socio-Crítico:

“El Enfoque Socio-Crítico tiene por propósito desarrollar al individuo intelectual, socioafectivo y praxico, dar al estudiante fundamentos teóricos de las ciencias, interrelacionar los propósitos cognitivos, procedimentales y actitudinales. Los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales son tratados de acuerdo con el contexto del estudiante. La secuencia se realiza según se requiere un contenido para el siguiente, la metodología

parte de lo que el educando sabe o sabe hacer hacia lo que requiere del apoyo del mediador, los recursos se organizan según el contexto y la evaluación aborda las tres dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal.”(p.102).

Pensamientos que permiten deducir que el trabajo individual o colectivo depende del momento del aprendizaje y del tipo de contenido, donde el docente es el mediador u orientador de todo lo que el estudiante aprende, y él es el centro del aprendizaje el co - mediador de que aprendan sus compañeros de aula y la evaluación describe, explica el nivel de desarrollo del estudiante en cada momento del proceso, facilitando la reflexión y la meta cognición.

Esta teoría busca para el niño el desarrollo de sus capacidades humanistas centradas en la interrelación con el medio donde vive, basada en estrategias que le permitan desenvolverse en equidad y no discriminación, en resolver problemas reconociendo y respetando las diferencias individuales, culturales y sociales.

Esta teoría evalúa el proceso de aprender, involucra dinamismo e interactividad, donde lo que se aprende es interiorizado mediante procesos de diálogo y discusión entre los agentes, los saberes son socialmente significativos, los valores básicos a desarrollar son los cooperativos, solidarios y liberadores, emancipadores a partir de una crítica básica a las ideologías, que conlleva a mejorar las condiciones, equilibrio, armonía, consenso, tranquilidad, para posibilitar que éste pueda decidir su propio camino y su destino para ello la escuela como lugar de trabajo, de participación, de desarrollo personal y social, precisa más de

prácticas de colaboración, de ayuda mutua, de unión entre el hombre y la sociedad.

2.5 LA CREATIVIDAD

Etimológicamente, creatividad significa crear de la nada. Esta definición atendiendo a sus raíces etimológicas no responde a la realidad, puesto que ningún individuo es un cuaderno en blanco sobre el que se pueda escribir, todos los seres humanos poseen algún conocimiento sobre algo; es imposible crear algo sin un previo que permita establecer una conexión entre lo nuevo y una estructura preexistente, como lo que propone Ausubel en el aprendizaje significativo y es lo que representa la realidad en cada cerebro.

La definición etimológica presentada debe entenderse no de manera literal sino como la capacidad de aportar algo nuevo a la existencia, sin embargo 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 se considera 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 este contexto la creatividad es la facultad de encontrar nuevas combinaciones, respuestas originales partiendo de información ya conocida. Así activar la creatividad y la participación en los niños y adolescentes, implica conocer el proceso interno que requiere el

pensamiento del ser humano, como un sistema dinámico integral y gradual de sentimientos, pensamientos y acciones concretas de acuerdo con el medio social y cultural que lo rodea durante su aprendizaje en el proceso de formación; lo que se logra a través de medios, instrumentos o herramientas para viabilizar la aplicación de métodos, procedimientos y recursos proporcionando una serie de aspectos para ordenar el proceso didáctico conocidas como técnicas creativas. Por lo tanto todos los docentes deben aspirar a que sus estudiantes al finalizar su preparación puedan ser capaces de generar ideas creativas.

La actividad creativa en el contexto humano, social o empresarial en los últimos tiempos aún no tiene clara la naturaleza de la creatividad: la mayoría de las veces se piensa que el talento creativo es una especie de don del cual disfrutaban algunos “elegidos” en mayor o menor medida, surgiendo dos posturas ideológicas sobre si es verdad que en la creatividad se nace o también se hace. El dar respuesta a esta interrogante a obligado a varios analistas y creativos a investigar el comportamiento humano llegando a la conclusión de que la creatividad no se puede enseñar, aunque se puede aprender, esto significa que el mismo individuo que está buscando la creatividad es quien debe bucear en su propia mente y trabajar en sí mismo para desarrollar sus habilidades de pensamiento y personalidad.

Es un error considerar el talento creador como un don exclusivo y reservado para científicos y artistas, ya que es simplemente, un ingrediente básico del pensamiento que todo humano puede aprender a buscar. Idea que corrobora Platón al decir que las ideas se “ven” con la mirada interior, es decir, las ideas no se generan de la nada, sino que nacen de referentes que ya posee el mundo que lo rodea. La creatividad,

por tanto, no está en la naturaleza de las cosas, sino en la actitud personal hacia ellas y es la herramienta de la que dispone el pensamiento para la solución de problemas; y que su desarrollo es fundamentalmente más una cuestión de actitud que de aptitud.

La creatividad se ha considerado también como una capacidad extraordinaria de resolución de problemas. En este sentido un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo y se hace necesario encontrar un medio para conseguirlo, meta que no se puede alcanzar con el repertorio comportamental actual del organismo; éste debe de crear nuevas acciones o integraciones con estrategias específicas y herramientas que permitan la interpretación o comprensión que ayuden a la solución creativa de problemas. Este proceso puede enfrentar obstáculos como la incapacidad de cambiar las respuestas estereotipadas, adaptar las formas de percepción, bloqueos sociales, emocionales o culturales.

Cabe destacar que creatividad y solución de problemas no son sinónimos, ya que la sola visión de un problema ya es un acto creativo, en tanto que su solución puede ser producto de habilidades técnicas, donde el ver el problema significa integrar, ver, asociar donde otros no han visto. Ya que se puede encontrar a la creatividad en todas las tareas de la humanidad, no sólo en las artes; esto es identificable cuando la gente intenta hacer las cosas de una manera diferente, cuando aceptan los retos para solucionar problemas que afectan directamente su vida. Es interesante estudiar la creatividad en las personas altamente creativas; pero realmente la atención debe estar en el estudio y propuesta de desarrollo de todos los estudiantes, ya que son la realidad que tendrá la responsabilidad de manejar este país en un futuro próximo.

En una educación significativa, la creatividad permite que el estudiante sea agente activo de su propio aprendizaje, como también de la exploración y descubrimiento del mundo, entre inteligencia y creatividad, no se puede excluir a la creatividad de las funciones cognitivas; es un proceso más profundo que implica en su manifestación otros rasgos de la personalidad , por lo que es de gran importancia estimular la utilización de métodos y técnicas que pongan en juego diferentes actitudes y hábitos de cooperación, donde la educación tiene el doble poder de cultivar o ahogar la creatividad.

J.P.Guilford (2008) en su obra Creatividad y educación manifiesta:

“La educación creativa, está dirigida a plasmar una persona dotada de iniciativa, plena de recursos y de confianza, lista para enfrentar problemas personales, interpersonales o de cualquier otra índole, lleno de confianza, también demuestra tolerancia donde debe haberla. La creatividad es, en consecuencia, la clave de la educación en un sentido más amplio, y la solución de los problemas más graves de la humanidad”. (p.4)

Es así que para la mayoría de las personas el idioma del pensamiento creativo resulta difícil porque es opuesto a los hábitos naturales de reconocimiento, juicio y crítica, el cerebro está diseñado como una “máquina de reconocimiento” para establecer pautas, usarlas y condenar todo lo que no “encaje” en estas pautas. A la mayoría de los pensadores les gusta estar seguros, tener la razón, lo que implica provocación, exploración y riesgo, experimentos de pensamiento ya que no se puede predecir su resultado. Las investigaciones futuras probablemente adoptarán una de dos direcciones principales: hacia una

comprensión más detallada y completa de los procesos del pensamiento creativo, y hacia un estudio de las condiciones que influyen sobre él sea positivo o negativamente.

2.6 LAS TÉCNICAS CREATIVAS Y SU APOORTE AL PROCESO EDUCATIVO

La palabra Técnica es la sustantivación del adjetivo técnico que tiene su origen en el griego technicus, que significa conjunto de procesos para hacer algo, es decir son actividades específicas que llevan a cabo los estudiantes cuando aprenden, y la estrategia es la guía de acciones que hay que seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

La técnica es considerada como un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que persigue con la estrategia. Es también un procedimiento lógico con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del estudiante, es así que la actividad escolar en las propuestas de planificación curricular debe estar llena de experiencias atrayentes, de investigaciones sugestivas, de proyectos cautivantes, de juegos interesantes, de acciones vivenciales que permitan al estudiante ser gestor de su aprendizaje.

En este contexto los continuos avances en el campo del saber exigen no solo estudiar más, sino estudiar mejor, de manera eficaz ya que cada día que pasa el estudiante tiene que aprender más cosas y con mayor profundidad, en donde la creatividad y la actividad son factores indispensables para el aprendizaje, teniendo preponderancia el ambiente

adecuado para que éste se sienta protagonista del aprendizaje para poder crecer y ampliar su visión del mundo para poder actuar, construir, dialogar, indagar, elaborar.

Las técnicas creativas son necesarias en todas las actividades educativas, porque permiten el desarrollo de aspectos cognoscitivos, constructivistas y afectivos importantes para el desarrollo productivo. Ante este panorama su incorporación a las aulas representa la posibilidad de tener en el recurso humano el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz.

HOFFMAN, Kelly: (2003) en su obra Educar hacia la Creatividad manifiesta:

“Las técnicas creativas constituyen una herramienta valiosa con actividades de aprendizaje cuya utilización se fomenta con gran rapidez en la Educación para ello se debe conocerlas bien, saber utilizarlas en el momento oportuno y conducir las correctamente, dirigiéndose siempre hacia el logro de un objetivo, precisando el procedimiento a seguir para su aplicación, ubicando las características particulares de cada una de ellas, sus posibilidades y límites” (p.5)

El aplicar técnicas creativas con los estudiantes, implica conocer el proceso interno que requiere el pensamiento del ser humano como un sistema dinámico integral y gradual de sentimientos, pensamientos o acciones concretas de acuerdo con el medio social y cultural que lo rodea durante su aprendizaje en el proceso de formación.

GARCIA, Mary (2005) en su obra Técnicas Creativas manifiesta

“Las herramientas pedagógicas para ejercitar la creatividad en los educandos son las técnicas y para seleccionarlas adecuadamente se debe considerar la madurez y entrenamiento del grupo, el tamaño del grupo, el ambiente físico, las características del medio externo, las características de los miembros, la capacidad del mediador y el tiempo disponible para realizarlas “ (p.61)

Es importante destacar que para integrar el grupo y alcanzar el logro de una atmósfera creativa en el trabajo grupal constituye una exigencia fundamental para la utilización exitosa de estas técnicas, las relaciones interpersonales, su aprovechamiento docente, el status en el grupo, la existencia de prejuicios o rivalidades de los líderes y reorganizar el grupo en equipos balanceados, de forma tal que todos sus integrantes tengan posibilidades de participación y los resultados entre los diferentes subgrupos sean comparables. Sobre las condiciones de desarrollo y de trabajo del grupo se destaca que son dos las condiciones esenciales que estimulan el trabajo creativo en un grupo

- .La seguridad psicológica para crear.
- La receptividad de todas las ideas que se manifiestan

Para crear las condiciones adecuadas en el aprendizaje de tipo productivo - creativo y poder garantizar el trabajo participativo que promueven el logro de objetivos y la comprensión de variados contenidos, en las técnicas se debe considerar los siguientes principios:

- Toda idea es escuchada, nadie puede negar la oportunidad de emitir juicios.

- No criticar las ideas que expresa cualquier miembro del grupo.
- No enjuiciar ni evaluar las ideas en el momento de su exposición.
- Expresar libremente cualquier idea.
- Fomentar la fantasía, imaginación e ideas no usuales
- No permitir la imposición de ideas por parte de ningún miembro ni su eliminación.
- Respetar al otro. Fomentar la aceptación mutua, de manera que la experiencia creativa sea siempre una experiencia compartida en la que cada uno aprenda de los demás.
- Trabajar en equipo, disfrutando cada momento de búsqueda como una experiencia excitante y divertida.
- Desarrollar la capacidad de utilizarlo errores como “puentes”; hacia niveles superiores del trabajo del grupo.

Principios relevantes que consideran que para el trabajo en el aula no es suficiente una sola técnica y que aunque deben estar acompañadas de otras que permitan un proceso de profundización ordenado y sistemático al analizar un tema, el propósito es otorgar a los estudiantes alternativas que desarrollan una gama de capacidades que pretenden centrar el quehacer educativo en el cómo aprender y enseñar, potencializando el hemisferio derecho, el pensamiento analítico verbal, el pensamiento visual – cinestésico y la imaginación, para ello una buena forma de entrenar y de poner en práctica unas habilidades creativas debe incluir técnicas y actividades para dicho efecto como:

- La imaginación
- La fantasía
- Ideas animadas
- Análisis morfológico

- Biónica
- Mapas mentales
- Método 635
- Analogías
- La metáfora
- Rueda de atributos
- Brainstorming o Lluvia de Ideas
- SCAMPER
- Inspiravideo
- El catalogo
- Música
- La sinéctica
- Cadena de secuencias
- Los dibujos expresivos
- Técnicas que posibilitan el aprendizaje multisensorial
- Técnicas para desarrollar la percepción
- Experiencia directa:
 - Experimentos
 - Visitas in situ
 - Manipulación de materiales

La Imaginación : es una forma de pensamiento visual que es relevante para la educación, que puede ser utilizada como técnica de enseñanza para generar y manipular la imagería mental, traduciendo en imágenes un material presentado verbalmente, haciendo más accesible y comprensible esta información, proporcionando un acceso incalculable de ellas al hemisferio derecho, realizando la calidad de su trabajo creativo La fantasía guiada es particularmente útil para fenómenos que uno no puede experimentar de primera mano.

La fantasía: es una puerta al mundo interior, ese reino mágico donde la imaginación crea sus propias realidades sin que obstaculicen las limitaciones con las que se topa en el mundo exterior, el tiempo y el espacio no plantean ningún problema a la mente, una ventaja obvia del uso de la fantasía es que puede llevar a lugares que no se puede alcanzar por ningún otro medio, puede estimular la implicación y con ello aumentar la motivación de los estudiantes para aprender, puede ofrecerles un nuevo punto de vista y un nuevo medio para recordar información y puede producir una comprensión mucho más profunda en el ámbito interior, que se recordara durante más tiempo.

La fantasía es un excelente instrumento de la enseñanza, es también una habilidad del pensamiento que todo niño debe aprender a emplear, además de ser una experiencia placentera y motivadora, la capacidad de trascender limitaciones físicas a través de la mente, de proyectarse a sí mismo en algo y explotarlo mentalmente, o imaginarse a uno mismo convirtiéndose en la cosa en cuestión es una habilidad extremadamente importante para la resolución de problemas en forma creativa.

LÓPEZ, Rodrigo: (2006) en la obra Pensamiento Creativo manifiestan:

“El pensamiento del hemisferio derecho tiene lugar sin un convencimiento verbal, por consiguiente es menos conscientes de él, en la fantasía se recibe imágenes del hemisferio derecho, es un proceso algo parecido a una película, desde luego, en una película el espectador no tiene control sobre las imágenes, en tanto que en la fantasía toda persona puede manipular y dirigir la experiencia” (p.12)

Ideas morfológicas:

Es una técnica combinatoria de ideación creativa consistente en descomponer un concepto o problema en sus elementos esenciales o estructuras básicas, valiosa para generar gran cantidad de ideas en un corto período de tiempo. Con sus rasgos o atributos se construye una matriz que permitirá multiplicar las relaciones entre tales partes. Así pues, en su forma más básica, el análisis morfológico no es más que la generación de ideas por medio de una matriz. Cuando la matriz esté terminada, se debe hacer recorridos al azar a través de los parámetros y variaciones, seleccionando uno o más de cada columna y luego combinarlos de formas completamente nuevas. Se pueden examinar todas las combinaciones de la matriz para ver la manera en que afectan al problema. Si se está trabajando con una matriz que contiene diez o más parámetros, puede que sea útil examinar toda la matriz al azar, y luego ir restringiéndose gradualmente a porciones que padezcan especialmente fructíferas.

Biónica:

Es un procedimiento utilizado en el campo tecnológico para descubrir nuevos aparatos inspirándose en los seres de la naturaleza y, por lo común, en los seres vivos. La botánica y la zoología son las dos principales fuentes de inspiración para la biónica. En educación ayuda mediante la observación a identificar formas estructuras y caracteres de los seres vivos, donde el niño a través de la imaginación traslada sus ideas en base a una realidad observada del entorno.

El enfoque biónico en la solución creativa de problemas requiere la intervención de especialistas en varias disciplinas —biológicas y tecnológicas con objeto de descubrir las soluciones del mundo vivo y ser capaz de trasladarlas a nuevos aparatos.

Método 635:

Ideada por Warfield, parece más sencilla y fácil de controlar que el Brainstorming, siendo al mismo tiempo igualmente eficaz y mucho menos espectacular. Consiste en reunir seis personas, alrededor de una mesa para generar ideas relativas a un tema previamente planteado, se da a cada una de ellas una hoja en blanco, luego tres ideas, son las que tendrá que escribir cada participante en su hoja, de manera concisa y breve ya que sólo dispone de cinco minutos para escribirlas; una vez transcurridos, cada uno pasará su hoja al compañero de al lado y se repetirá el proceso de escribir tres nuevas ideas en otros cinco minutos, después de haber leído las ideas de los participantes anteriores, que servirán a su vez como fuente de nueva inspiración.

Al completar el ciclo de seis intervenciones de cinco minutos, en el que se habrán hecho circular todas las hojas, ordenadamente y una sola vez para cada uno de los participantes, se podrá disponer de dieciocho ideas en cada hoja, lo que puede suponer ciento ocho ideas en sólo media hora, es claro que habrá algunas repetidas, sobre todo al principio de cada hoja y unas cuantas absurdas: diviértase analizándolas y alégrese al darse cuenta de cuán fácil ha sido ser tan creativo. Una variante de esta técnica es la de Brain writing desarrollada en el Batelle Institute, que permite mantener el anonimato de quien hace las aportaciones y no limita ni el número de participantes, ni el número de ideas aportadas ni el tiempo para cada turno de escritura, con la que se obtienen resultados parecidos.

La metáfora:

Es una técnica que coloca partes específicas en el contexto de un todo significativo, el pensamiento metafórico o analógico es el proceso de

reconocimiento de una conexión entre dos cosas aparentemente no relacionadas entre sí. No procede linealmente, sino que salta a través de categorías y clasificaciones para descubrir nuevas relaciones, la metáfora no crea experiencia, aporta el mecanismo necesario para establecer una conexión entre los nuevos conceptos y la experiencia previa, no se aprende nada en un vacío, se aprende algo nuevo descubriendo cómo se relaciona con algo que ya se sabe, y cuanto más clara es la conexión, más fácil y rotundo es el aprendizaje, es decir las metáforas son un mecanismo para forjar conexiones.

La metáfora es, probablemente, la más poderosa técnica del hemisferio derecho, explica el proceso mediante el cual se produce el aprendizaje, la enseñanza metafórica es también más eficiente porque reconoce que la nueva información no debe ser enseñada a partir de la nada y utiliza lo que las alumnas ya saben, es decir la enseñanza es holística, se centra constantemente en los procesos de reconocer y comprender pautas y principios generales que confieren un significado a hechos específicos.

La experiencia directa:

Es otra de las formas de satisfacer las preferencias del hemisferio derecho por las pautas y las gestalts completas es aprender por experiencia directa. Facilitando a los niños una oportunidad de aproximarse más holísticamente a un tema, permitiendo afrontarlo con todos sus sentidos, obteniendo una idea clara del todo antes de tratar de dominar fragmentos específicos de información que presentan los libros.

El aprendizaje por la experiencia directa exige un poco más de tiempo en comparación con la explicación tradicional de clase, sin embargo la experiencia directa puede ser una importante manera de aprender para los niños que tienen dificultad con los procesos de codificación verbal, porque les permite utilizar la fuerza de sus estilos individuales de aprendizaje, interactuando con los fenómenos que están estudiando, empleando sus sentidos para reunir y manipular información no verbal antes de enfrentarse a la tarea de traducirla al medio verbal.

La experiencia indirecta:

Puede adoptar muchas formas en el aula como los experimentos de laboratorio y las visitas in situ, acompañadas de materiales de primera que puedan ser manipulados por los niños ayudando a dar vida a temas áridos, basándose en cosas reales que suplementa y complementa los enfoques verbales, creando experiencias a través de la simulación y la representación de papeles, ampliando su comprensión y usando sus experiencias.

Los experimentos de laboratorio pueden hacer mucho en una aula corriente y utilizando materiales baratos, un laboratorio es un lugar en el que se puede experimentar con cosas reales, con modelos para orientar a los educandos a través de investigaciones científicas. A los estudiantes no se les debe decir lo que se supone han de aprender, se les dan materiales para que los manipulen y los observen, y a través de sus observaciones descubran información, todo se centra en el proceso mediante el cual se hace aprender la ciencia. Se debe recordar que para el estudio de la ciencia se encuentran a nuestro alrededor los materiales y son los estudiantes los que observan y tratan de sacar sentido de los resultados.

Scamper: -

Es una técnica que consiste en realizar una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas, Alex Osborn, el creador del Brainstorming, estableció las primeras, más tarde fueron dispuestas por Bob Eberle en este mnemotécnico: ¿Sustituir?, ¿Combinar?, ¿Adaptar?, ¿Modificar?, ¿utilizarlo Para otros usos?, ¿Eliminar o reducir al mínimo?, ¿Reordenar, invertir?. Puede ser utilizada junto a otras técnicas en el proceso divergente de la generación de ideas.

Inspira video:

Una potente técnica de creatividad creada por Neuronilla para generar ideas tomando videos al azar como provocación. El principio básico de esta técnica es el mismo que otras muchas, proveernos de un estímulo al azar que sirva de provocación para encarar un objetivo creativo desde otro punto de vista y generar nuevas ideas superando las conexiones neuronales previsibles para ese objetivo.

El usar una herramienta audiovisual para generar ideas puede ser un estímulo muy inspirador. Como no se sabe qué video puede aparecer, puede causar sorpresa, curiosidad, intriga, quizá miedo..., todos ellos harán sentir distintas emociones que servirán de impulso para aportar muchas y valiosas ideas. Además es un estímulo que aporta novedad a equipos que están acostumbrados a trabajar con otras técnicas de creatividad.

El catálogo:

Es una técnica creativa que puede ser tratada tanto en forma individual como grupal que contrasta pares de palabras, objetos e ideas, cada palabra funciona en el cerebro como un estímulo para generar nuevas conexiones neuronales y con ello dar nuevas ideas para resolver un

objetivo creativo determinado. Para realizar esta técnica se define y se escribe el objetivo creativo, se consulta un catálogo: un libro, revista, diccionario o lo que se desee y se seleccionan al azar dos palabras, se escriben palabras asociadas con cada una de las dos palabras elegidas, se combinan al azar las palabras originales, o las asociadas y se relacionan con el objetivo creativo, al final se escriben las ideas y se continúa con más pares de palabras si se desea.

Técnica que posibilita el aprendizaje multisensorial:

Es una forma más de desarrollar el hemisferio derecho, mediante la potencialización de los estímulos no verbales, en donde los sentidos de la audición, visión, los sentidos táctiles, cinestésicos, los sistemas sensoriales y motores desempeñan un papel importante en el aprendizaje, proporcionando información y ayudando a recordarla.

El sistema sensorial no solo incluye los sentidos de la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto, a través de los cuales se percibe información acerca del mundo exterior donde los sentidos propioceptores, es decir los sistemas cinestésicos, vestibular y visceral controlan las sensaciones internas, el sistema vestibular situado en el oído interno registra la posición, el movimiento, la dirección y la velocidad del cuerpo, y también ayuda en la interpretación de estímulos visuales. El sistema cinestésico está localizado en los músculos, las articulaciones y los tendones nos proporcionan información sobre el movimiento del cuerpo, en tanto que el sistema visceral aporta las sensaciones de los órganos internos.

El aprendizaje multisensorial constituye la modalidad principal para aprender habilidades de movimiento que intervienen, no solo en actividades motrices sino también en actividades lúdicas y creativas.

La música:

Es otra técnica que potencializa el hemisferio derecho, como todo arte, la música es una parte importante de la experiencia humana, y por consiguiente, se debería incluir por su propio peso en la educación.

La música es uno de los instrumentos principales destinados a inducir un estado mental en el que las materias sean absorbidas con mayor facilidad, implicando emocionalmente y promoviendo la imaginación, la sensibilización auditiva, permitiendo que los estudiantes aprendan una información verbal a través de una canción, constituyendo una ayuda para recordarla, es importante recalcar que el hemisferio derecho aprende la melodía favoreciendo la retención. La música forma parte de todo período histórico, la innovación de ellas representa una oportunidad de aprender, el crear melodías acompañadas de ideas claras potencializa el hemisferio derecho facilitando y acelerando el aprendizaje.

La retahíla:

Es una técnica creativa que consiste en dar ritmo, musicalidad a letrillas tan significativas y que de una forma divertida, incitan al juego y al movimiento, en general, constituyen una oportunidad de potencializar el hemisferio derecho de los estudiantes en donde la fantasía, valores y sueños juegan un papel preponderante. Las retahílas representan un valioso recurso para el maestro ya que permite generar aprendizajes significativos de manera divertida.

Técnicas para desarrollar la percepción:

Comúnmente a este tipo de pensamiento lo asocia con las artes visuales y se relega a un lugar específico del currículo, no obstante es parte de cada asignatura, constituye una manera básica de obtener, procesar y representar información, el ignorar su aporte en el aprendizaje es quitar la oportunidad de aprender de una forma fácil, recreativa y sobre todo creativamente.

La misión del pensamiento visual en el aula es triple, empieza con la vista, la observación es un medio básico para reunir e interpretar información mediante la representación con dibujos y diagramas que son descripciones verbales, la comprensión gráfica permite clarificar su pensamiento y comunicar sus ideas con otros. Para generar aprendizaje los alumnos necesitan crear y manipular imágenes visuales, que ofrezcan información de manera interesante, impulsando el desarrollo de capacidades verbal y visual compartiendo el entusiasmo y las ideas.

La percepción visual es una parte importante de las artes y uno de los objetivos de la escuela que consiste en facilitar a los estudiantes experiencias para desarrollar y refinar sus capacidades de observación. El dibujar representa una de las mejores maneras para desarrollar las capacidades de observación, en la que se exige mirar cuidadosamente detalles y obliga a una observación exacta de las partes. Un dibujo es una representación visual de lo que el alumno ha visto y la forma como él ve las cosas, reconocer el valor del dibujo como instrumento del pensamiento abre camino a enriquecer el currículo y potencializar el hemisferio derecho.

La descripción verbal también puede contribuir a mejorar la capacidad de observación, creando imágenes mentales que ayudan a contemplar nuevos enfoques con una nueva apreciación. Una descripción verbal precisa consigue tres cosas intensifica la memoria visual al relacionar las imágenes visuales con el conocimiento verbal existente, disciplina la visión al reunir la búsqueda visual con la verbal y educa el pensamiento ambidextro.

La información puede registrarse y representarse de diversas maneras, las más usuales son el lenguaje escrito, pero no es siempre la mejor y por sí solo no es ni mucho menos tan efectiva como si se ve complementada por una representación gráfica de la misma información, el maestro en el aula debe tener en cuenta al integrar la representación visual en las actividades de su clase el presentar y aclarar ideas gráficamente y enseñar a los estudiantes a interpretar y utilizar la representación gráfica.

Rueda de atributos:

Es una técnica creativa que deriva del procedimiento general de recombinar elementos creada por Zwicky en 1971 provee una representación visual del pensamiento analítico. Se escribe el objeto que esta analizándose en el centro o eje de la rueda. Luego, se escriben las características principales o los atributos en los rayos de la rueda. Puede variar el número de rayos según el número de atributos que se definan del objeto. O puede elaborarse la rueda con un número determinado de rayos, informando a los estudiantes que dejen en blanco lo que no pueden llenar. A menudo, ver el rayo blanco estimula a los estudiantes a seguir esforzándose por pensar en otros atributos.

La sinéctica:

Creada por Gordon en Sikura 1979, esta técnica se basa en la premisa de que los procesos creadores tienen un carácter preconsciente o subconsciente. Por ello este autor enfatiza las acciones basadas en el juego libre y en el arte y los momentos cargados de emocionalidad, donde se permite la influencia de lo irracional, es una técnica muy valiosa que sirve para estimular el pensamiento creativo sobre un tema utilizando los símiles, un símil consiste en una expresión en que se comunica alguna cualidad de un objeto o evento comparándolo con otro muy distinto. En los símiles generalmente se usa la palabra como para conectar el objeto del cual está hablando con el otro con el cual está comparándolo.

Aunque no se incluye en el símil mismo en forma implícita, cada símil podría estar seguida por una frase que comience con la palabra porque, que explica lo que las dos cosas tienen en común. El maestro puede alentar a los alumnos a inventar sus propios símiles, dándoles un objeto conocido y pidiéndoles que inventen todos los símiles que puedan con respecto a él. En otras clases, puede alentárseles a buscar símiles para algunos de los conceptos que están estudiando. Para ayudarles a elaborar el símil, puede dárseles un formulario en que simplemente tengan que llenar dos espacios en blanco. Puede explicarse a los alumnos que generalmente es más fácil buscar símiles si uno piensa en los sentimientos que le evocan el objeto o el evento.

Es recomendable que el maestro busque símiles y los utilice cuando son apropiadas en la presentación de un tema, el uso de símiles no sólo da más vida a un tema, muchas veces hace que sea más comprensible que una simple explicación y la imagen suele alojarse más profundamente en la memoria, haciéndolo más fácil de recordar. Por otra parte, puede

motivarse el aprendizaje describiendo los atractivos que tiene la materia que los alumnos están a punto de comenzar, utilizando símiles vividos.

En ocasiones puede representarse gráficamente a un símil, este es un medio especialmente útil en la presentación de los problemas sociales, un símil sirve como medio para resumir el problema y captar su impacto emocional antes de entrar en los detalles del mismo, que a menudo exigen explicaciones bastante amplias. El uso de un símil ayuda al alumno a identificarse emocionalmente con el problema presentado comparando los objetos con respecto a una sola característica. La técnica se basa en el uso de analogías y consiste básicamente en relacionar cosas diferentes haciendo de lo familiar algo extraño y viceversa

Dibujos expresivos:

Es una técnica creativa de refuerzo, que consiste en hacer dibujar a los estudiantes lo que hayan aprendido, estas experiencias además de proporcionar placer y motivación, aumentan también la comprensión y relacionan la información con las experiencias. Estas actividades constituyen una oportunidad para que los estudiantes plasmen sus destrezas artísticas con las destrezas cognitivas en donde el color es un instrumento importante en el pensamiento visual, estimulando la creatividad y ayudando a la memoria captando y dirigiendo la atención. Incluso las notas convencionalmente subrayadas pueden beneficiarse de la codificación en color, y mapas, ideogramas, mándalas y la gran mayoría de los dibujos expresivos resultan considerablemente más efectivos en color.

La palabra clave:

Es una técnica en la que se presenta la información centrando la atención, organizando la información y reforzando la presentación hablada, es una actividad que ayudará a los niños a recordar lo que el maestro dice, identificando los puntos principales a comprenderse, el organizar la palabra clave en un mapa de la mente aporta un sistema de registro todavía más útil. La palabra clave permite a los niños a visionar los conceptos organizando de manera coherente las ideas, ofreciendo un sentido de conjunto y de significatividad.

Los diagramas tablas y gráficos:

Esta técnica produce imágenes cuya calidad se presenta al expresar relaciones visuales que pueden representarse numérica y gráficamente, estos diagramas refuerzan un punto informativo para aquellos que tienen una dificultad con la explicación verbal, formando parte del currículo al comprender un tema con una visión general, ordenando situaciones, infiriendo e integrando hechos y concatenando acontecimientos, secuenciaciones y categorizaciones de manera sencilla con gran trascendencia, significatividad y sobre todo potencializando la creatividad e inteligencia.

Los mapas:

Es una técnica que permite organizar el material en forma gráfica de manera que pueda verse la información y relaciones en un contexto visual, pasando de una idea a otra. El mapa contribuye a la fluidez y flexibilidad de pensamiento, centrando libremente la atención en ideas acorde con un todo coherente, sin preocuparse del cómo se organizarán las partes. Existen diferentes tipos de mapas, los más sencillos son los ideogramas que son la forma menos estructurada en la que la idea central

se coloca en el centro del papel y es rodeado con un círculo, disponiéndose alrededor otras ideas con flechas que indican cómo un punto dirige al siguiente.

Los mapas mentales son esquemas sencillos que sirven para ordenar los pensamientos, para que después puedan expresarse oralmente o por escrito con mayor claridad, facilitando su comprensión, son estrategias útiles para tomar apuntes sobre libros de textos o conferencias, para revisar y recordar información, para planificar, para resolver problemas y ordenar ideas previas, se constituyen como esquemas que se ramifican desde una imagen o concepto central hacia la periferia.

La neurona se presenta como metáfora básica de este organizador, para realizarlos se debe considerar los siguientes aspectos: Definir claramente el núcleo del mapa, se recomienda incluir una ilustración junto a una palabra para definir claramente el concepto de donde irradian el resto de palabras, imágenes, esquemas, los mapas mentales presentan jerarquía de conceptos, las ideas más relevantes se escriben cerca al núcleo, las cuáles a su vez generan nuevas relaciones secundarias, las mismas que podrían generar nuevas relaciones.

Para mejorar la legibilidad del documento se sugiere que las palabras se escriban con mayúsculas y en letra imprenta, es recomendable escribir una sola palabra por línea. Para mejorar la expresión y promover el desarrollo creativo, debe dejar la mente en libertad, no se debe pensar exageradamente donde ubicar las palabras, es importante anotar las ideas espontáneamente, pues el cerebro procesa la información en forma no lineal a ritmo más acelerado que nuestra capacidad de escribir.

Es recomendable organizar un mapa primeramente con un bosquejo inicial y luego reorganizando ideas para buscar una presentación con conceptos, imágenes varios colores para describir ideas diferentes, empleando figuras geométricas y códigos como asteriscos, puntos de admiración, cruces, números para resaltar ideas y flechas para relacionar partes distintas. El mapa mental constituye la mejor forma de representar la información que se ha adquirido para evaluarlos debe considerarse las sugerencias utilizadas para su elaboración, el talento y creatividad al organizarlos.

Los mandalas:

Constituyen una de las formas primarias de la representación humana, crea significado dentro de una pauta circular, este término viene del sánscrito disco solar. Etimológicamente deriva de dos voces MANDA= esencia y LA que se traduce como finalización concreción. Entonces literalmente sería concreción de la esencia en sí, no hay reglas ni formulas para construir mándalas, un sistema consiste en pedir a los alumnos que creen una serie de imágenes y las dispongan dentro de un círculo, otra técnica es la de dividir el círculo en mitades, cuartos o porciones y colocar imágenes para diferentes ideas o conceptos en cada sección, el círculo puede dividirse también en uno o más círculos concéntricos que representan diferentes niveles de una idea.

Al igual que toda técnica de desarrollo de la creatividad es mejor comenzar con tareas sencillas hasta haber adquirido confianza y sobre todo estimulando el espíritu creador, el mándala representa un tema o concepto central, la imagen para el concepto debe colocarse en el centro del círculo, pueden utilizarse en cualquier tema para expresar un concepto, la elaboración y su forma de organizar estimulará el pensamiento original.

Las Ideas animadas:

Es una técnica que potencializa el desarrollo creativo, propuesta por T. HUNT su autora, es una serie de viñetas secuenciales similares a los incluidos en los cómics en los cuales se representa gráficamente las ideas fundamentales de un texto, conferencia, clase, discurso, seminario o sesión.

Es una técnica que puede ser empleada para tomar apuntes o notas informativas que aprovecha la forma natural en que el cerebro procesa la información, para elaborarlas se debe considerar algunas pautas que la autora sugiere como la búsqueda de la esencia intelectual y emocional de las ideas, su secuenciación y organizador posterior, la presentación de viñetas como pequeñas estructuras de conocimiento, la selección de la información relevante, su posibilidad de reestructuración global y ampliación del conocimiento con otra técnica, como mapas, redes, cuadros esquemáticos y resúmenes.

Para formar las viñetas se pueden utilizar figuras como cuadros, rectángulos e inclusive círculos y elipses. Para ello se debe preparar con anticipación hojas, en los cuales se haya realizado de 3 a 10 recuadros, es decir, se divide el espacio de la hoja, de acuerdo a las necesidades, en cada recuadro, se organiza las ideas fundamentales como estructuras básicas de conocimiento, para ello se emplea palabras, signos, códigos, dibujos, gráficos, para una mejor presentación se debe utilizar pocas palabras, varios colores, figuras geométricas, letras con estilos variados, símbolos, signos y códigos. Es importante observar que los gráficos puedan expresar las ideas y que los que las vean puedan interpretar la información con precisión.

Como puede apreciarse, la utilización de las denominadas técnicas creativas se desarrollan a partir de un alto grado de implicación de los niños en el proceso de aprendizaje, en el cual la búsqueda de soluciones a los problemas seleccionados, dará un alto grado de solidez a dichos aprendizajes y contribuirá a desarrollar capacidades de tipo profesional que resultan indispensables en las condiciones en las que deberán desarrollar la labor los estudiantes.

2.7 EDUCAR EN LA CREATIVIDAD

Holmes S (2001) en su obra *Educación con creatividad*, manifiesta: **Educación en la creatividad implica partir de la idea de que ésta no se enseña de manera directa, sino que se propicia y que para esto es necesario tomar en cuenta las siguientes sugerencias”:**

- Aprender a tolerar la ambigüedad e incertidumbre. El maestro pudiera favorecer en los estudiantes el desarrollar una tolerancia a la ambigüedad, dándoles más espacio en sus clases para pensar sobre una situación problemática que se les presenta y estimulándolos a reflexionar desde el principio de la clase. También logrando que formen parte de las reglas del grupo, un periodo de ambigüedad, ante los trabajos y conocimientos que deben edificar. No debe temer a este periodo de germinación de los conocimientos. Este último estará asociado a una incubación de las posibles soluciones.

Seguendo con esta idea, la incertidumbre es otro alimento de la clase creativa. Es decir, se debe crear un clima dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje donde el conocimiento que se está

trabajando no se dé como inmutable y estático. La escuela necesita la incertidumbre para que el estudiante se lance a explorar el conocimiento que no logró construir totalmente en el salón de clases o fuera de éste.

- Favorecer la voluntad para superar obstáculos y perseverar. Cuando empezamos con un proyecto innovador para la educación, debemos partir siempre de dos metas: la primera, ser fieles a los objetivos que deseamos alcanzar; y la segunda, estar conscientes de que para llegar a lograrla se van a presentar toda una serie de barreras a derribar. Se elimina una y aparece otra y así sucesivamente hasta alcanzar nuestro objetivo. Los obstáculos se convierten en oportunidades y no en amenazas.

- Desarrollar la confianza en sí mismo y en sus convicciones. En la escuela se debe cultivar la confianza en sí mismo a través de indicadores que no siempre sean las buenas notas y el pasar de grado. Otros indicadores que se debieran tomar pueden ser: la apertura mental, la originalidad, asumir riesgos y plantearse preguntas que en determinados momentos pongan en duda el conocimiento que se está trabajando, entre otros.

- Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo. El maestro que desea lograr un clima donde los alumnos aprendan a pensar y crear mejor debe trabajar duro. A veces los resultados alcanzados no son los esperados o no son tan gratificantes en un periodo corto de tiempo, pero hay que seguirle poniendo todo el empeño, ya que las huellas formadoras que se dejan en los alumnos trascienden el presente y se recogen en el futuro.

- Invitar al estudiante a trascender el presente con un proyecto futuro. El maestro creativo constantemente se anticipa a cómo va a ser la clase siguiente. Todavía no ha finalizado la clase y él ya está viendo qué recursos pedagógicos va a emplear para que la siguiente sea de mejor calidad. Además se acompaña de una forma optimista de ver la vida. Esta anticipación se relaciona mucho con el disfrute por el proceso de enseñar más que por los resultados que pueda obtener. También él invita a sus estudiantes a creer que toda idea soñada puede ser una idea posible.
- Aprender a confiar en lo potencial y no sólo en lo real. El profesor debe confiar en las capacidades potenciales de sus alumnos y no solamente en las reales. Debe favorecer una enseñanza desarrolladora y colaborativa en donde lo que el alumno puede realizar con su apoyo pueda hacerlo solo el día de mañana.
- Vencer el temor al ridículo y a cometer errores. Debemos enseñar a nuestros alumnos a vencer el temor al ridículo y a cometer errores, ya que esto representa romper con reglas establecidas. En el caso del temor a cometer errores es importante aprender a reciclar los mismos como fuente de aprendizaje. Además, evitar que el estudiante tenga miedo a equivocarse ante el maestro por razones como las siguientes: perder su cariño, romper con la imagen de buen estudiante, contradecir el método de aprendizaje que sigue el educador.
- Desarrollar tanto en nuestros maestros como en los estudiantes, una actitud diferente ante la responsabilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes deben tomar poco a poco la responsabilidad de su propio aprendizaje en la medida en que desarrollen una motivación intrínseca en torno a esto. El maestro debe facilitar y mediar las oportunidades para que los estudiantes

decidan lo que necesitan saber y con qué herramientas construirlo y favorecer la ejercitación de estrategias para lograr lo anterior.

En los salones de clase debería estar bien visible la siguiente frase: "Vivan los riesgos que nos permiten ver las nuevas aristas del conocimiento". Se debe incitar al alumno, por ejemplo, a dar una respuesta no convencional en una prueba, diferente a la ofrecida por el profesor como modelo en la clase o, en vez de dar la respuesta, dar él la pregunta.

- Siguiendo este pensamiento, es necesario incorporar el cambio como algo cotidiano en la actitud para la vida de nuestros estudiantes. Desarrollar una actitud favorable al cambio les va a permitir ver más al aprendizaje como un proceso dialógico y dialéctico en el cual los educadores pueden solamente proceder indirectamente a la verdad, zigzagueando a lo largo del camino, a veces enfrentándose a contradicciones, retrocesos, avances y una carga de satisfacciones llenas de una lucha tenaz contra los obstáculos y las frustraciones.
- La autoridad para validar el conocimiento debe partir de un proceso social, dialógico y cooperativo. Para esto es necesario romper con aquellas creencias en las cuales el maestro tiene la verdad acerca del conocimiento a construir y el estudiante debe encontrarla bajo el control de este experto; donde el maestro constantemente habla y el estudiante escucha y les hace sentir en las clases que está plenamente seguro de lo que enseña, que hay poco que descubrir e indagar en relación con esto. Este tipo de maestro genera actitudes en los estudiantes ante el aprendizaje que se caracterizan por la inseguridad, la pasividad, la sumisión, la dependencia, la repetitividad, la reproducción de conocimientos más que la construcción activa del mismo.

- Cuando se propicia un clima creativo la motivación intrínseca y la de logro deben estar presentes. La primera en el sentido de que debe nacer, desarrollarse y realizarse en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, sin requerir de recursos externos. En el caso de la segunda, implica desarrollar una actitud en los alumnos ante los logros que van teniendo en la escuela, que propicie el pensar no sólo en ser competentes, sino también ser excelentes; así como disfrutar de los trabajos que realizan pero nunca estar completamente satisfechos con los mismos, para de esta manera seguirlos mejorando.
- Es necesaria la contextualización del conocimiento y las habilidades de pensamiento crítico y creativo. Contextualizar implica no concurrir en situaciones como las siguientes: se imparte tal y como se había leído en el texto básico de la asignatura, el cual generalmente es una selección de lecturas realizada hace más de tres años, y en la que en ocasiones faltan las referencias de donde se tomó o no se cita de forma correcta; se pide que se observen determinados conocimientos tal como los mencionaba un reconocido estudioso del tema; se exigen tareas a los alumnos como si fuera esta la única asignatura que recibiera, olvidando el resto de ellas; se quiere reproducir un experimento tal como se había realizado en un país desarrollado; se trabaja en la clase tal tema o autor porque está de moda y todos lo citan; se extrapolan técnicas creadas para una actividad docente a otra completamente diferente.
- Las necesidades fundamentales del estudiante están relacionadas con enseñarle a pensar creativa y reflexivamente, o sea, a pensar de manera excelente. Lo que se requiere es un estudiante imaginativo y cuestionador de las verdades que aparecen a través de la voz del maestro o de los libros de textos y un constructor de

puentes imaginarios para que transiten las ideas invisibles para la mayoría y en un momento determinado se hagan visibles; que analice las experiencias y conocimientos de la realidad y los sistematice a través de su pensamiento crítico y creativo, con la cooperación de un educador con profundos conocimientos de grupo y de mediación.

- Quitar los lentes empañados que en determinadas ocasiones no permiten ver la ignorancia. Se vive con lentes empañados cuando: año tras año se repiten las clases tal como se planificaron la primera vez; se termina una licenciatura, maestría o doctorado y nunca más se vuelve abrir un libro de texto o se asiste a un curso de postgrado para el enriquecimiento de la práctica educativa; cuando no se tiene la valentía de decir al estudiante qué es lo que se sabe y qué es lo que no. Si se desea limpiar los lentes se debe emplear el conocimiento de manera flexible. Además, es necesario favorecer que el estudiante busque fuentes alternativas de lectura a las oficialmente sugeridas y dejar un espacio de conocimiento a aportar por éste durante la clase. También tomar conciencia de que aprender implica reconocer nuestras ignorancias y realizar un análisis en cuanto a lo que sabemos genuinamente y lo que simplemente memorizamos.

- Es más valioso cubrir una pequeña proporción de conocimientos a fondo que una gran cantidad. Es más útil que el estudiante obtenga una pequeña parcela del conocimiento que una gran cantidad pero de manera superficial, y que discuta el significado de los mismos y descubra los sentidos que pueden tener de acuerdo a su historia y cultura.

- Pensar de forma creativa y reflexiva por parte del estudiante puede darse rara vez de forma verbal del maestro hacia los estudiantes.

Es decir, una persona no puede dar de forma inmediata a otra lo aprendido, ya que el reflejo de la realidad en el ser humano es mediado; pero sí, en cambio, puede crear una atmósfera creativa que favorezca las condiciones óptimas para que el alumno aprenda por sí mismo a pensar de estas maneras.

- Convertir las aulas en espacios para asombrarnos, experimentar e investigar. Uno de los recursos más importantes y al alcance del educador es la capacidad de asombrarse ante cada comentario reflexivo o creativo de sus alumnos. Para lograr lo anterior él propicia un conocimiento lleno de sorpresas y situaciones inesperadas. Es decir, lleva a los estudiantes a disfrutar de lo inesperado y lo incorpora dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que está ocurriendo.
- Los estudiantes necesitan tratarse como personas, es decir, tener una buena comunicación cuando están creando o pensando. Los alumnos requieren aprender a escuchar críticamente, tener apertura hacia el juicio del discrepante o ante los puntos de giro de la dinámica de razonamiento del grupo o para apreciar las dos caras de un asunto tratado. Además, necesitan aprender a retroalimentarse a sí mismos y a los otros Durante un proceso creativo o crítico. Los maestros deben modelar actitudes comunicativas para lo anterior.
- El cuestionamiento es un excelente indicador de que se está trabajando el pensamiento creativo y crítico. Se parte de considerar que los alumnos que formulan preguntas que invitan a pensar e imaginar están aprendiendo. Los maestros tienen a la pregunta como una de sus estrategias fundamentales.
- Construcción de las habilidades de pensamiento creativo y crítico a trabajar en dos planos. Se parte de que todo lo aprendido y por

aprender por el estudiante se le va a presentar siempre en dos planos: uno fuera de él (intersíquico) y el otro dentro de él (intrapsíquico). Durante la clase, el lenguaje de los otros —en cuanto al desarrollo de la habilidad a trabajar— va a ir formando parte del lenguaje de todos a través del diálogo que se va realizando. Todo esto se va dando en el plano intersíquico. Ahora lo anterior se va interiorizando y va formando parte de las herramientas psíquicas del estudiante. Aquí se está hablando de un plano intrapsíquico.

- Matrimonio entre los conceptos cotidianos que trae el estudiante acerca de la habilidad de pensamiento creativo o crítico, a trabajar con los científicos acerca de la misma. Cada vez que se comience a trabajar una clase, se debe tratar de que el estudiante comente sobre los conceptos cotidianos que posee acerca de la habilidad o conocimiento a trabajar para vincularlos de manera orgánica con los científicos. De esta manera los conceptos científicos se enriquecen de la vida cotidiana de los estudiantes que trascienden las paredes del aula y a su vez los cotidianos encuentran una lectura más sistematizada, objetiva y abstracta sobre la realidad por medio de los científicos. De esta forma tendremos un aprendizaje más rico de sentidos y significados.
- Unidad de lo cognoscitivo y lo afectivo en cada sesión de atmósferas creativas. Cuando se está trabajando el pensamiento creativo y reflexivo se parte siempre de que la actividad lúdica que se esté realizando va a movilizar los recursos afectivos e intelectuales de la persona que esté ejercitando en ese momento la misma. Además, es importante crear un clima donde se dé un matrimonio entre los afectos y el intelecto, así Como también buscar un equilibrio entre lo afectivo e intelectual, para lograr un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear.

A manera de conclusión pudiéramos señalar lo siguiente: Al educar en la creatividad debe orientarse al desarrollo personal y mejora profesional de la práctica educativa de todos los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto histórico social dirigido a la integración educativa, partiendo del criterio de que la creatividad nos permite tener una actitud flexible y transformadora que propone romper las murallas o barreras para edificar la nueva escuela del futuro, cuyos principales apellidos sean: integrada, solidaria, respetuosa, reflexiva, divergente, desarrolladora, abierta y consistente con las necesidades de todos los estudiante .

Todo lo anteriormente expresado conlleva una educación en la creatividad que propicie un sistema de actividades y comunicación donde el pensamiento reflexivo y el creativo se desarrollen a la par de una actitud coherente. Cada estudiante que egrese de una escuela formado con esta visión deseará que en los lugares donde llegue se manifieste el pensar, crear, sentir, comunicar y compartir por respeto a sí mismo y a sus semejantes. Para el desarrollo de la propuesta se considera toda información revisada y las sugerencias al organizar los contenidos, los talleres, las técnicas creativas y la evaluación, que por su importancia en el estudio de Artesanías Artísticas requieren de un análisis más exhaustivo para potenciar la imaginación la conceptualización, abstracción en el momento de plasmar y crear arte.

2.8 ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR CREATIVIDAD

Las fuentes bibliográficas consultadas coinciden en la necesidad de desarrollar la creatividad en clase, para ello es necesario conocer cómo hacerlo, de que estrategias puede el maestro valerse para alcanza este

propósito, esto nos lleva a la investigación de las estrategias creativas comenzando por su conceptualización.

Chamba, José(2006) en su obra Didáctica Especial manifiesta: **“La estrategia es una guía de acción que orienta la obtención de resultados, da sentido y coordina a todo lo que se hace para llegar a la meta, es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo” (p.50)**

En un sentido más estricto una estrategia es un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Una estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tiene por objeto llevar a un buen término la acción didáctica, es decir alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Para Desarrollar el potencial humano la educación actual no puede prescindir de la creatividad, porque es un medio importante para el aprendizaje, debe ser considerada como un fin en sí misma. Uno de los problemas cuantitativos de la educación es el qué y el cómo de la misma. Son sus contenidos y sus técnicas: el modo de lograr los objetivos incluidos en las finalidades de la educación. Todo ello para que la educación forme personas que sean capaces de gobernar su propia existencia y de poder ser parte efectiva en la construcción de su propia sociedad. Es decir se busca mejorar la calidad de los procesos educativos. El progreso tecnológico, el arte y la ciencia de sistemas exigen cada vez más personas creativas, por lo tanto este es un objetivo prioritario, existiendo la necesidad de insertar creatividad en todos los

niveles de la sociedad como agente promotor de progreso que permita salvar esa dicotomía entre estabilidad y cambio

Varias son las prácticas que el profesor podrá seguir hacia la promoción de mejores condiciones para el desarrollo del potencial creador que lleven a que cada cual aporte algo personal, valioso e innovador mediante el diseño de actividades que den ocasión a que afloren las aportaciones originales, incitando el pensamiento divergente.

Algunas sugerencias presentadas por el autor, en este sentido son consideradas a continuación: Recuerde que los estudiantes expresan en forma más plena sus habilidades creativas cuando realizan actividades que les dan placer.

- No se restrinja a ejercicios y actividades que posibiliten sólo una respuesta correcta. Utilice también ejercicios que estimulen a los estudiantes a ser lo más originales posible en sus respuestas.
- Valorice las ideas originales de sus estudiantes.
- Una idea original es apenas el primer paso. Es necesario también enseñar a los estudiantes a revisar, refinar, elaborar sus ideas creativas.
- Promueva un ambiente que estimule las ideas creativas.
- Incentive a los estudiantes a presentar y a defender sus ideas.
- Destaque lo mejor que cada estudiantes tiene e infórmeles sobre sus "puntos fuertes.

- Desarrolle actividades que requieran del estudiante iniciativa e independencia.
- Estimule la curiosidad de los estudiantes a través de las tareas propuestas en clase.
- Haga preguntas desafiantes, que motiven a los estudiantes a pensar y a razonar.
- Dé tiempo a los estudiantes para pensar y desarrollar sus ideas.
- Dé oportunidades a los estudiantes para discordar de sus puntos de vista.
- Diversifique las metodologías de enseñanza utilizadas en clase.
- Promueva un ambiente de respeto y aceptación por las ideas de los estudiantes.
- Provoque en los estudiantes confianza en sus competencias y capacidades.
- Exponga a las estudiantes solo a críticas constructivas.
- Estimule a los estudiantes a utilizar técnicas de resolución creativa de problemas (como tempestad de ideas) en sus proyectos de ciencia, actividades artísticas y redacción, con el objetivo de llegar a un producto más creativo.
- Ayude a los estudiantes a librarse del miedo a cometer errores, manifestando tolerancia y respeto por sus ideas, cuestiones y producciones.

- Proteja las producciones de los estudiantes de la crítica destructiva y de las humillaciones de sus compañeros.
- Reconozca que la creatividad incorpora una variedad de procesos (resolución de problemas, pensamiento divergente, pensamiento convergente) y una serie de hechos motivacionales y de personalidad (como el autoconcepto, la autoconfianza, la curiosidad, la flexibilidad y la motivación intrínseca).

Las prácticas presentadas aquí seguramente constituyen una base para la creatividad en el ambiente académico. Ellas están presentes en una escuela que promueve la creatividad mediante el desarrollo holístico de sus potencialidad

2.9 EL PENSAMIENTO

Las recientes investigaciones sobre los hemisferios del cerebro ha permitido averiguar que se dispone de dos medios diferentes y complementarios para procesar información: un estilo lineal , paso a paso, que analiza las partes que constituyen una pauta en el hemisferio izquierdo y un estilo espacial de relación que busca y construye pautas en el derecho , este descubrimiento ha suscitado una considerable conmoción entre los educadores y ha creado un deseo de explorar el proceso del pensamiento

Segovia, Richard (2008) en su obra El arte de pensar, manifiesta:

**“EL pensamiento es un proceso de cognición,
el cual surge a través de las sensaciones y**

también menciona la relación que existe entre ésta y la percepción, ya que estos se reflejan en los objetos y los fenómenos en conjunto” (p.4)

Ideas con las que se concuerda ya que, la percepción y las sensaciones, surgen cuando el objeto actúa sobre los sentidos, al recordar algo, en la memoria surgen las imágenes, o proyecciones de las cosas que sucedieron antes, a éstas se les denomina representaciones. Es decir las sensaciones, representaciones y las percepciones constituyen el grado sensorial del conocimiento que refleja las propiedades de los objetos percibidas a través de los sentidos.

Cervantes, Danilo, (2005) en su obra Pensamiento creativo manifiesta:

“Como rasgos que son fundamentales en el pensamiento se puede considerar, a) que el pensamiento es un proceso de cognición, que se genera de la realidad, ya que formamos conceptos, conforme a lo que vemos y evocamos las imágenes, según las características de lo visto. b) constituye un proceso, el cual está reflejado en la realidad, ya que somos objetivos al momento de comparar el contenido de lo pensado con la realidad. “La aclaración y la fundamentación de lo que haya de verdadero o falso en los pensamientos”. c) se caracteriza por la capacidad de condición mediata de la realidad: “gracias al pensamiento, se llega a conocer no sólo lo recogido directamente a través de los órganos de los sentidos; el pensamiento también nos permite juzgar acerca de hechos que no son objeto de percepción inmediata, pero que guardan cierta relación con otros hechos percibidos como

inmediatos”. Esto quiere decir que de hechos o experiencias que tuvimos en el pasado, las relacionamos con hecho que ocurren en un momento dado y nosotros mismos sacamos nuestra conclusión o raciocinio. Esto quiere decir que así podemos inferir nuevos conocimientos, sin recurrir a las experiencias directas, ya que hacemos raciocinios.” (p.51)

Afirmación que permite comprender al pensamiento como el instrumento que lleva a la generación o combinación de ideas de una forma original, fluida y flexible que conduce a una producción, en el que se rompe con la rutina, usa alternativas, es tolerante con la obra propia y ajena, dispone de capacidad de exploración, fluidez o multiplicidad, flexibilidad o variación, apertura a la crítica con pensamiento alternativo y divergente, da soluciones nuevas a problemas complejos y el desafío continuo lleva a romper con la rutina y las normas.

2.9.1 EL PENSAMIENTO INVENTIVO

El pensamiento inventivo es un proceso mental que nace de la imaginación, es el valor de generar ideas y de la importancia de éstas pueden concretarse, llevándolas del terreno del mero pensamiento al de la acción, tiene por finalidad resolver problemas, satisfacer necesidades o mejorar la calidad de vida, generando cambios importantes., donde la inventiva es producto de la creatividad. Un invento es una idea nueva que puede incorporarse a un objeto existente o dar lugar a un objeto totalmente nuevo; a veces el invento es simplemente una idea que hace que un objeto funcione mejor.

El pensamiento inventivo puede producir no sólo objetos físicos, sino también conceptos abstractos. Éste es el caso de la producción literaria, musical o pictórica, e incluso de métodos o teorías nuevas, para lograr inventar objetos que mejoren las condiciones de vida hay que tener la inclinación de pensar de forma no convencional, desarrollarla inventiva y, por supuesto, poner en práctica la creatividad. El proceso de desarrollo de la inventiva propicia la potenciación del pensamiento creativo la generación de inventos o mejoras a productos ya existentes, generación de ideas nuevas y análisis y evaluación de inventos.

El analizar un invento permite conocer todos los elementos o partes que lo conforman, las operaciones que puede realizar y la forma en que se puede relacionar con otros, involucra el análisis de distintas áreas, como es: partes, materiales, funciones, relaciones, operaciones, cualidades y estructura. Para ello el propósito es indispensable preparar una estrategia de análisis, es decir, establecer una secuencia de pasos para guiar el

2.10 LOS MANUALES

Un manual es una publicación que incluye lo más sustancial de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo.

Fernández, Elián (2001) en su obra Tecnología Educativa manifiesta:

“Un manual es un documento de comunicación técnica que busca brindar asistencia a los sujetos que usan un sistema de algo. Más allá de su especificidad los manuales intentan apelar

a un lenguaje ameno y simple para llegar a la mayor cantidad posible de receptores para facilitar la comprensión de conceptos e incluye una introducción al producto en cuestión, un índice con los contenidos del manual, la guía en sí misma, una sección de problemas frecuentes y su forma de solucionarlos, los datos de contacto y un glosario” (p.21)

Ideas con las que se concuerda con el pensador ya que, un manual es el conjunto de enseñanzas que le permitirá utilizar o manejar adecuadamente una materia determinada o darle un buen funcionamiento a un invento ya creado. Ahora bien, hay muchos tipos de manuales elaborados por maestros en cualquier materia para enseñar a los que se preparan técnicamente o académicamente. Hay manuales de educación, medicina, de construcción, de arquitectura, de mecánica, de electrónica, de higiene, de tránsito, de geografía, de ortografía, etc., para ayudar a las personas a tener un mejor dominio en cualquier área que necesite o le interese

Un manual comprende un conjunto de documentos elaborados con una finalidad didáctica que contemplan una serie de normas, orientaciones y lo más sustancial de ciertos temas, abordando sus nociones básicas y las formas de realizar cuestiones puntuales, relacionadas con el ámbito educativo, proporciona herramientas necesarias para el desarrollo y manejo de actividades de aprendizaje, sirve para motivar, crear interés, para mediación entre los objetivos de aprendizaje y la organización de actividades técnico pedagógicas que permiten el desarrollo de experiencias dentro del proceso educativo que incluye la creación de gráficos, esquemas, organizadores de ideas, talleres, tareas dirigidas con el fin de utilizarlas como eje de la

programación didáctica de una clase o como herramienta para aprender a aprender.

2.11 LOS MANUALES PEDAGOGICOS TEÓRICO – PRÁCTICOS

Los manuales son los libros trabajados, para que sirvan de apoyo, para que sean instrumentos de trabajo y de orientación científica, técnica en torno a un problema central, ilustrado en muchas cuestiones situándolas en su verdadera luz encuadrándoles en su propio ambiente y dando una selecta bibliografía.

Romo Luis (2007) en su obra los manuales un apoyo en el aprendizaje afirma que:

“Los manuales son importantes porque los conocimientos son expuestos con orden y claridad extraordinaria, donde se hallan reunidos los conocimientos referidos al tema y citados con escrupulosidad. Estos trabajos son una verdadera mina para quienes deseen conocer temas específicos a profundidad. Un manual es el compendio de información actualizada, diseñado en forma sistemática como estrategia pedagógica que promueve aprendizajes de manera autónoma, favoreciendo la comprensión por el lenguaje sencillo en que se presenta, la variedad de imágenes ilustrativas, las pautas cronológicamente estructuradas y la relación práctica del conocimiento con la realidad”.(p. 90)

El manual se dirige a los actores y organizaciones de desarrollo y de enseñanza, para apoyar su profesionalización y mejorar la calidad de su

trabajo. Su propósito es contribuir a desarrollar una perspectiva metodológica, tanto en las actividades teóricas que se realizan, como en las prácticas. En este contexto, la aplicación de métodos y técnicas no solo facilita mayor efectividad y eficacia sino que ayuda, también, a poner en práctica los conocimientos adquiridos y el desarrollo de la creatividad.

El manual ofrece el marco conceptual de conocimientos, una forma de trabajo, el desarrollo de una tarea, los métodos y técnicas y las recomendaciones para ponerlos en práctica. El manual presenta sistemas y técnicas específicas, señala un procedimiento a seguir para lograr el trabajo de todo el personal de oficina o de cualquier otro grupo de trabajo que desempeña responsabilidades específicas. Un procedimiento por escrito significa establecer debidamente un método estándar para ejecutar algún trabajo. Los manuales vienen en muchas formas y tamaños por lo general, son utilizados para promocionar un servicio, producto o idea y pueden ser plegados, guillotizados, engrampados, o alguna de varias opciones de encuadernación.

Un manual está hecho de pocas hojas de papel representan una forma práctica y sencilla de dar publicidad de forma puntualizada e ilustrada, destacando las ventajas y las características de la oferta, su formato, varía en función de las necesidades del producto y del desarrollo creativo a realizarse. Un manual estructurado bajo normas técnicas y correctamente redactado puede ser un valioso instrumento de apoyo en diferentes áreas del conocimiento, ya que es una fuente de información que asegura continuidad y coherencia en los procedimientos y normas, incrementa la coordinación en la realización de trabajos, posibilita una delegación positiva ya que al existir las instrucciones escritas, el seguimiento se puede realizar de forma eficiente. Un manual coadyuva la

ejecución correcta de las labores asignadas, incrementa la coordinación en la realización del trabajo.

Para realizar un manual se recomienda diseñar títulos y subtítulos claros y atractivos, realizar argumentaciones completas, orientaciones específicas, explicar densamente los beneficios del producto o servicio y hacer un resumen de los mismos, incluir gráficos, diagramas y fotografías en las que aparezcan los productos y servicios así como demostraciones de su funcionamiento, debe presentar la información en secciones para facilitar su comprensión, para ello debe organizarse de lo más sencillo hacia lo más complejo, lo conocido hacia lo desconocido, desde lo central hacia lo accesorio.

Navarro, Hugo (2006) en su libro Estrategias Metacognitivas manifiesta que:

“En esencia los manuales representan un medio de comunicación importante que tiene como propósito señalar en forma metódica cualquier tipo de información, permite un aprendizaje más efectivo, el compromiso personal como motivación fundamental, donde el individuo sintiéndose involucrado y a través de su experiencia se apropia del conocimiento, favorece un cambio sustancial en la gestión de inter - aprendizaje, propiciando una comprensión rápida y efectiva” (p. 43)

2.12 POSICIONAMIENTO TEORICO PERSONAL

Al finalizar la fundamentación teórica y realizado el análisis de los diferentes tipos de teorías pedagógicas, psicológicas y sociológicas,

desde el punto de vista filosófico se fundamenta en la Teoría Humanista busca conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje.

Pedagógicamente se fundamenta en la Teoría Naturalista que tiene por objeto formar al hombre en la libertad, felicidad y el pleno desarrollo de sus potencialidades intelectivas, afectivas y motoras, considera que el ambiente pedagógico debe ser lo más flexible posible, para permitir que el niño desarrolle lo bueno de su interioridad, sus cualidades o habilidades naturales, descartando presiones, manipulaciones y condicionamientos que violaría su espontaneidad.

Psicológicamente en la Teoría cognitiva que tiene por objetivo que el niño logre aprendizajes significativos de todo lo que aprende, contenidos y experiencias, para conseguir su desarrollo integral para desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad, es decir busca formar un perfil de estudiantes creativos, activos, proactivos, dotados de herramientas para aprender a aprender.

Sociológicamente se fundamenta en la Teoría Socio- Crítica que concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, revalora la cultura y la ciencia acumulada por la humanidad, reivindica al individuo como centro del proceso de aprendizaje.

Como aporte fundamental de la investigación se identifica a las técnicas creativas como un conjunto planificado de acciones y técnicas que guían la actividad del estudiante y del maestro para alcanzar el desarrollo del pensamiento inventivo y competencias creativas en los niños de Primer Año de Educación Básica. También se analizó el manual didáctico como un recurso pedagógico dentro del proceso de aprendizaje del niño.

2.13 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Los términos que a continuación se describen son tomados como fuente bibliográfica del Diccionario Océano Uno y del Diccionario Pedagógico Instruccional.

- **Aprendizaje.-** Es el cambio relativamente permanente en la capacidad de realizar una conducta específica como consecuencia de la experiencia. Lo que logra el estudiante como parte final de la enseñanza y que se evidencia con el cambio de conducta.
- **Aprendizaje Significativo.-** Es el aprendizaje que se puede incorporar a las estructuras de conocimientos que tiene el sujeto, que tiene significado a partir de la relación que establece con el conocimiento anterior y el nuevo aprendizaje, haciendo que este sea duradero y significativo.
- **Constructivismo.-** Teorías acerca de los procesos cognoscitivos, unas hacen referencia al carácter pasivo y otras al carácter de dichos procesos.
- **Destreza.-** Es pulir las habilidades de los individuos mediante procesos. Es un producto de los aprendizajes que significa saber hacer. Es una capacidad que las personas pueden aplicar o utilizar de manera autónoma cuando la situación lo requiera.

- **Didáctica.-** Relativa a la enseñanza; adecuada para enseñar.
- **Estrategia.-** Formulación operativa, distintas a traducir políticas a ejecución.
- **Estrategia Metodológica.-** Son procesos, técnicas y acciones que se integran para facilitar el logro de los objetivos.
- **Evaluación.-** Proceso sistémico, integrado y continuo que sirve para observar los logros alcanzados.
- **Habilidades.-** Competencia adquirida por vía del aprendizaje o la práctica que puede ser intensiva o distribuida en el tiempo.
- **Inteligencia:** Capacidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de gran valor para uno o varios contextos comunitarios o culturales.
- **Inteligencias múltiples.-** Potencial humano basado en la suma de habilidades basadas en categorías. Postulado de Howard Gardner sobre habilidades del ser humano.
- **Manual.-** instrumentos de trabajo y de orientación científica, técnica en torno a un problema central, ilustrado en muchas cuestiones situándolas en su verdadera luz encuadrándoles en su propio ambiente y dando una selecta bibliografía.
- **Material didáctico.-** Conjunto de recursos gráficos, literarios, visuales, informáticos, de los que se vale el educador para lograr una comprensión en los alumnos de los contenidos de la enseñanza.

- **Método.-** Guía, camino o proceso a seguir para alcanzar un fin deseado.
- **Metodología.-** Componente que va implícito en el currículo y que depende de la orientación paradigmática. Se refiere a la aplicación de métodos, técnicas formas que el maestro utiliza para que se lleve a efecto los contenidos de los planes y programas.
- **Motivación.-** Causa del comportamiento de un organismo, o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada.
- **Noción.-** Conocimiento o idea que se tiene de algo, conocimiento elemental.
- **Proceso Enseñanza – Aprendizaje.-** Es el conjunto de actividades mentales y emocionales que desarrolla el maestro y el estudiante, para adquirir nuevos conocimientos.
- **Recursos Didácticos.-** Son situaciones o elementos exactos o audiovisuales que permiten el proceso enseñanza – aprendizaje como medio propulsor de imágenes cognoscitivas.
- **Técnicas.-** Conjunto de procedimientos, que sirven para desarrollar las destrezas. Modalidad de recurso didáctico de carácter metodológico, próximo a la actividad, ordena la actuación de enseñanza y aprendizaje.
- **Técnicas Pedagógicas.-** Son las ideas y estrategias para el mejoramiento de una clase o presentación de un tema.
- **Técnicas Creativas.-** La técnica es considerada como un procedimiento didáctico que incluye actividades lúdicas que se

presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que persigue con la estrategia

- **Teoría de Aprendizaje.-** Son paradigmas que señalan la forma en que el estudiante llega al aprendizaje de nuevos contenidos.

2.14 Interrogantes

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de creatividad en el Primer Año de Educación General Básica?
- ¿Qué Estrategias Metodológicas son recomendadas para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento inventivo en el Primer Año de Educación General Básica?
- ¿La elaboración de un manual de técnicas creativas aplicables dentro y fuera del aula permitirá desarrollar la creatividad en los niños de Primer Año de Educación General Básica?
- Socializar el manual de técnicas creativas para Primer Año de Educación General Básica con el personal docente, padres de familia y estudiantes del
- ¿ Al Socializar el manual didáctico con técnicas creativas se desarrollara el pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación General Básica?

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación por los objetivos que persigue representa un proyecto cualitativo factible o de intervención, para su formulación se apoyó en la investigación descriptiva, es cualitativa ya que se basa en las manifestaciones espontaneas y naturales que mantienen los niños en el proceso de formación integral

El tipo de investigación propuesta responde a la consideración Proyecto Factible ya que constituye el desarrollo de una propuesta válida que permita ofrecer una solución a problemas de la realidad educativa sustentada en una base teórica que sirva a los requerimientos o necesidades de buscar técnicas creativas para el desarrollo del pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación Básica.

A continuación se detalla los tipos de investigación que sirvieron de base para el desarrollo de la investigación:

La investigación Documental: Contribuyó y facilitó la búsqueda de información en documentos para fundamentar en base a estudios y autores diversos el marco teórico, permitiendo conocer, analizar,

comparar y deducir los diferentes enfoques, criterios, conceptualizaciones, análisis, conclusiones y recomendaciones que proporcionó este tipo de información acerca del área particular de estudio ayudando al desarrollo y ejecución del presente trabajo de Investigación que se sustentó en información clara y concisa recopilada de libros, textos, revistas de carácter científico, artículos de prensa, folletos, documentos, enciclopedias, internet y cualquier material escrito, referente al tema de investigación, constituye una de las primeras etapas de toda investigación, entrega información a las ya existentes como las teorías, resultados, instrumentos y técnicas usadas.

La Investigación Campo: Se realizó, en el “Instituto Hermano Miguel” de la Ciudad de Atuntaqui. Lo que permitió obtener un conocimiento más a fondo del proceso de investigación para poder manejar los datos exploratorios, descriptivos y experimentales con más seguridad creando una situación de control. Este tipo de investigación permitió cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos, por lo que facilita su revisión y/o modificación en caso de surgir dudas.

La Investigación Descriptiva: permitió el análisis y describir la realidad presente en cuanto a hechos, personas y situaciones, aportando para recolectar los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan a la investigación del problema de ¿Cómo desarrollar la creatividad y el pensamiento inventivo de los niños de Primer Año de Educación Básica del Instituto “Hermano Miguel” de la Ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011-2012?

La Investigación Propositiva: Permitió elaborar un modelo de investigación estratégica cuya finalidad se convirtió en una herramienta práctica para el desarrollo, fortalecimiento y mantenimiento de estándares de calidad, con el fin de lograr altos niveles de productividad o alcanzar reconocimiento científico interno y externo, también contribuye con ideas innovadoras enfocadas en forma inter y transdisciplinaria parte de la necesidad de solucionar un problema a nivel local y global.

3.2 MÉTODOS

En el desarrollo de la presente investigación se emplearon los métodos teóricos porque al momento de contextualizar el problema, requiere basarse en análisis y principios, los cuales conllevan a relevar las relaciones esenciales del objeto, que son fundamentales para comprender los acontecimientos que se susciten en la investigación.

Entre los métodos teóricos se puede citar a los siguientes:

- **El Método Analítico - Sintético.-** permitió desglosar la información y descomponerla en sus partes, logrando la comprensión y explicación amplia y clara del problema, determinando sus causas y efectos, sirvió para demostrar el tamaño exacto de la población y sacar conclusiones valederas y recomendaciones útiles.
- **El Método Inductivo – Deductivo.-** Se utilizó para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico. Posibilitando descubrir, analizar y sistematizar los resultados obtenidos para hacer generalizaciones para el problema, se utilizó en la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones enfocadas a la propuesta.

- **El Método Científico.-** Se constituyó el método general que se aplicó a la investigación, utilizando un conjunto de estrategias, procedimientos lógicos, estadísticos, para aplicar un proceso ordenado coherente y sistemático, para llegar a la comprobación y demostración de la verdad. Este método permitió el análisis del caso particular de la Institución que se constituyó en el universo de la investigación.

- **El Método Estadístico.-** Se recurrió al análisis cuantitativo y porcentual de la información en el cálculo, en el campo de la investigación puesto que después de la recopilación, agrupación y tabulación de datos se procedió a resumir la información a través de tablas, gráficos y en forma escrita, con lo cual se estructuró en la síntesis de la investigación es decir las conclusiones.

- **El Método Descriptivo.-** Puesto que tiene como base la observación sirvió para describir el problema tal como se presentó en la realidad de la institución investigada, permitiendo una visión contextual del problema y del lugar de investigación en tiempo y espacio, también se empleó para explicar de forma detallada las técnicas creativas para desarrollar el pensamiento inventivo.

- **El Método Matemático.-** Se utilizó para la tabulación que permitió obtener porcentajes de opinión o respuesta para luego elaborar conclusiones y recomendaciones.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Como las técnicas dependen de las fuentes de información, se utilizó como técnica de recolección de información primaria, la Encuesta que permite obtener datos provenientes del encuestado sin presión o

intervención alguna del encuestador. Se diseñó un cuestionario con preguntas de tipo cerrado y con opción múltiple operacionalizando las variables e indicadores respectivos en los distintos ítems. Los instrumentos se diseñaron para docentes y estudiantes.

Aplicadas las encuestas, se procedió a realizar un análisis de cada uno de los instrumentos de la investigación con la finalidad de tabular los datos consignados en las encuestas. Los datos obtenidos mediante el instrumento de investigación se aplicó tanto a Docentes y los niños de Primer Año de Educación Básica del “ Instituto Hermano Miguel” posteriormente se tabuló e interpretó los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva estableciendo porcentajes de las respuestas y registrados en tablas y centro gramas estadísticos que proporcionaron una visualización objetiva para la elaboración de un diagnóstico tanto del desarrollo del proceso de aprendizaje como de la factibilidad de elaboración de una propuesta de mejora así como la disposición de los docentes a su futura aplicación.

3.4 POBLACIÓN

La población que se tomó para realizar la investigación estuvo conformada por la totalidad de los docentes de Primer Año de Educación Básica, y estudiantes del Instituto Hermano Miguel motivo de la investigación.

Primer Año de Educación Básica del “ Instituto Hermano Miguel”			
Paralelo	Docente	Niños	Niñas
A	1	21	24
B	1	25	20
C	1	22	23
	Auxiliar 1		
SUB TOTAL	4		
TOTAL	4	135	

Fuente Dirección del “Instituto Hermano Miguel

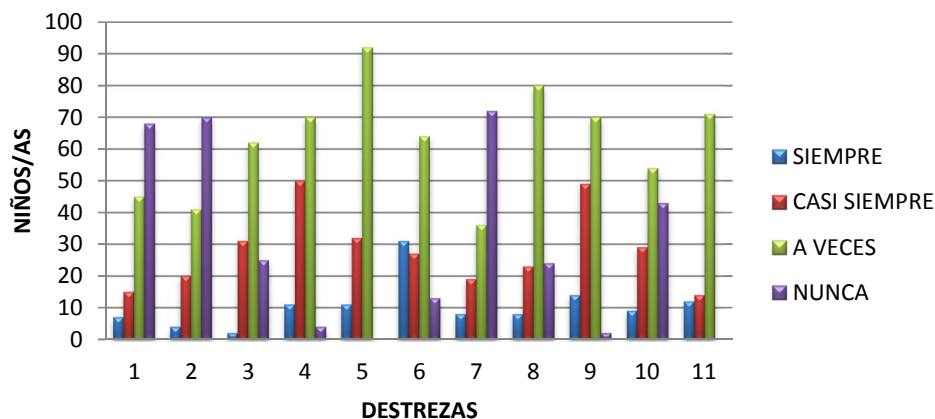
CAPÍTULO IV

TABULACIÓN DE DATOS OBTENIDOS EN LA FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “HERMANO MIGUEL”

	Utiliza la imaginación al momento de jugar	Elabora cualquier objeto con material del medio	Realiza sus trabajos de manera colorida	Realiza sus trabajos de manera colorida	disfruta de realizar actividades originales dentro del aula	cumple con satisfacción las tareas asignadas	Se inventa juegos	arma el juguete que le gusta	Tiene curiosidad por las cosas nuevas	decora los trabajos de forma creativa	Vence temores y dificultades en sus actividades
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Siempre	7	4	2	11	11	31	8	8	14	9	12
Casi siempre	15	20	31	50	32	27	19	23	49	29	14
A veces	45	41	62	70	92	64	36	80	70	54	71
Nunca	68	70	25	4	0	13	72	24	2	43	37
TOTAL	135	135	135	135	135	135	135	135	135	135	135

Fuente: Observación a niños.

RESUMEN DE LOS DATOS OBTENIDOS EN LA FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “HERMANO MIGUEL”



Luego de aplicar la ficha de observación a los niños y niñas del Instituto “Hermano Miguel” se puede evidenciar que el 51% de los niños observados casi nunca utiliza la imaginación al momento de jugar, el 52% de los niños al ser observados nunca elaboran cualquier objeto con material del medio, el 58% de los niños no realizan sus trabajos de forma colorida, el 52% de ellos al ser observados a veces respetan las opiniones de sus compañeros, el 68% de los niños al ser observados a veces disfrutan de realizar actividades originales dentro del aula, el 47% a veces cumplen con satisfacción las tareas asignadas, el 53% de los niños al ser observados nunca inventan juegos, el 59% de los niños a veces arman el juguete que les gusta, el 52% a veces tienen curiosidad por las cosas nuevas, el 40% de los niños al ser observados a veces decoran los trabajos de forma creativa y un 53% de los niños al ser observados a veces vencen temores y dificultades en sus actividades. Lo que demuestra que los niños de Primer Año de Educación Básica observados no han desarrollado técnicas creativas para potenciar el pensamiento inventivo y su ejercitamiento con actividades lúdicas innovadoras.

4.1 RESULTADOS DE LOS DATOS OBTENIDOS EN LA FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “HERMANO MIGUEL”

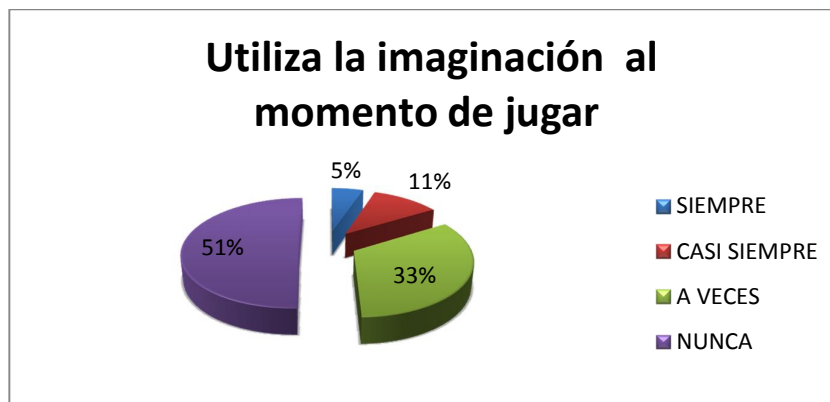
PREGUNTA 1 Utiliza la imaginación al momento de jugar

TABLA 1

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	7	5
CASI SIEMPRE	15	11
A VECES	45	33
NUNCA	68	51
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 1



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 51% de los niños observados casi nunca utiliza la imaginación al momento de jugar, el 33% que a veces, el 11% que casi siempre y el 5% siempre. Lo que evidencia que los niños en su mayoría no han desarrollado la facultad intelectual que permite representar en la mente las imágenes de las cosas reales como de las ideales que darán las soluciones a necesidades, deseos, preferencias al momento de aprender jugando.

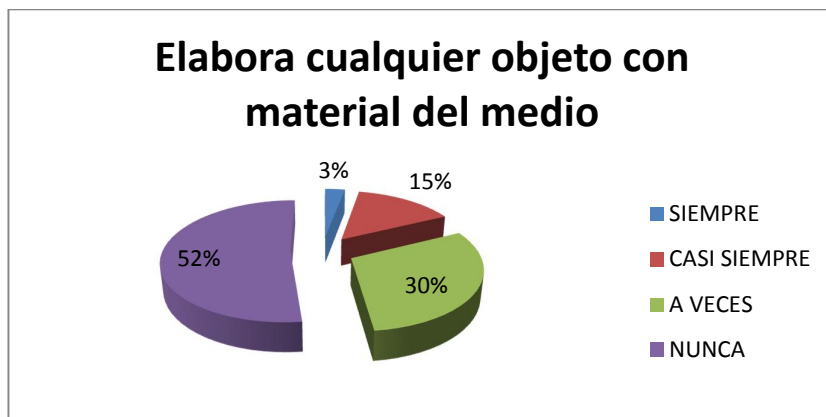
PREGUNTA 2 Elabora cualquier objeto con material del medio

TABLA 2

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	4	3
CASI SIEMPRE	20	15
A VECES	41	30
NUNCA	70	52
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 2



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 52% de los niños al ser observados nunca elaboran cualquier objeto con material del medio, el 30% a veces, el 15% casi siempre y el 3% siempre. Lo que demuestra que los pequeños no tienen encausado el pensamiento imaginativo para aplicarlo en la elaboración de objetos empleando recursos materiales que lo rodean.

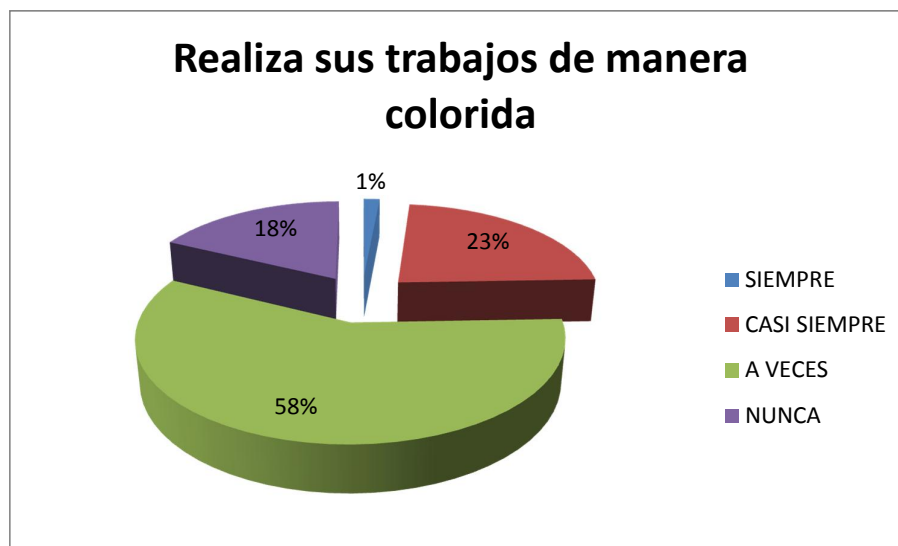
PREGUNTA 3 Realiza sus trabajos de manera colorida

TABLA 3

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	2	1
CASI SIEMPRE	31	23
A VECES	62	58
NUNCA	25	18
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 3



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

E 58% de los niños al e realizan sus trabajos de forma colorida, el 23% casi siempre, el 18% nunca y el 1% siempre, lo que evidencia que en las tareas que los niños realizan no incluyen colores y texturas vistosas que desarrollen nuevas ideas que den como producto un trabajo original o creativo.

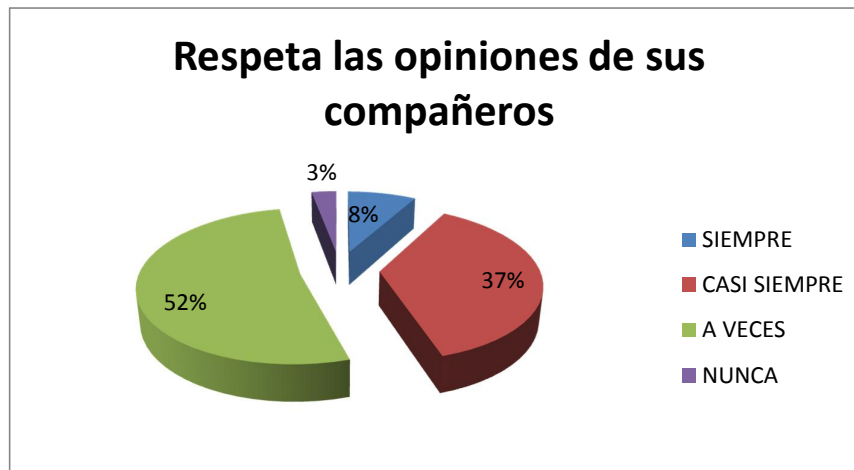
PREGUNTA 4 Respeta las opiniones de sus compañeros

TABLA 4

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	11	8
CASI SIEMPRE	50	37
A VECES	70	52
NUNCA	4	3
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 4



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 52% de los niños al ser observados a veces respetan las opiniones de sus compañeros, el 37% casi siempre, el 8% siempre y el 3% nunca, lo que evidencia que los estudiantes de este nivel no han ejercitado una destreza comunicativa creativa que es la de escuchar y valorar los criterios para generar nuevos con el aporte de todos.

PREGUNTA 5 Disfruta de realizar actividades originales dentro del aula.

TABLA 5

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	11	8
CASI SIEMPRE	32	24
A VECES	92	68
NUNCA	0	0
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 5



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinarjota

El 68% de los niños al ser observados a veces disfrutaban de realizar actividades originales dentro del aula, el 24% que casi siempre y el 8% que siempre, lo que evidencia la necesidad de organizar un recurso didáctico con estrategias innovadoras que permitan que el niño desarrolle la creatividad y el pensamiento inventivo expresando sus sentimientos, sus vivencias en la familia y jardín.

PREGUNTA 6 Cumple con satisfacción las tareas creativas asignadas

TABLA 6

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	31	23
CASI SIEMPRE	27	20
A VECES	64	47
NUNCA	13	10
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 6



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

EL 47% de los niños observados a veces cumplen con satisfacción las tareas asignadas, el 23% siempre, el 20% casi siempre y el 10% nunca, lo que evidencia que los niños no están generando y aprovechando situaciones significativas como espacios creativos para impulsar el desarrollo de las capacidades y destrezas dentro de un enfoque lúdico, dificultando el ejercitamiento lo que valida la novedad de la investigación.

PREGUNTA 7 Se inventa juegos

TABLA 7

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	8	6
CASI SIEMPRE	19	14
A VECES	36	27
NUNCA	72	53
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 7



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 53% de los niños al ser observados nunca inventan juegos, el 27% a veces el 14% casi siempre y el 6% siempre. Lo que evidencia que los niños no generan ideas o respuestas a planteamientos con el fin de encontrar opciones a la solución de un problema en una actividad lúdica. Por lo que se evidencia la urgencia de diseñar un recurso pedagógico que incluya el juego como metodología general básica para desarrollar las capacidades de crear e inventar con fluidez, originalidad y flexibilidad de ideas para formar holísticamente al niño preescolar.

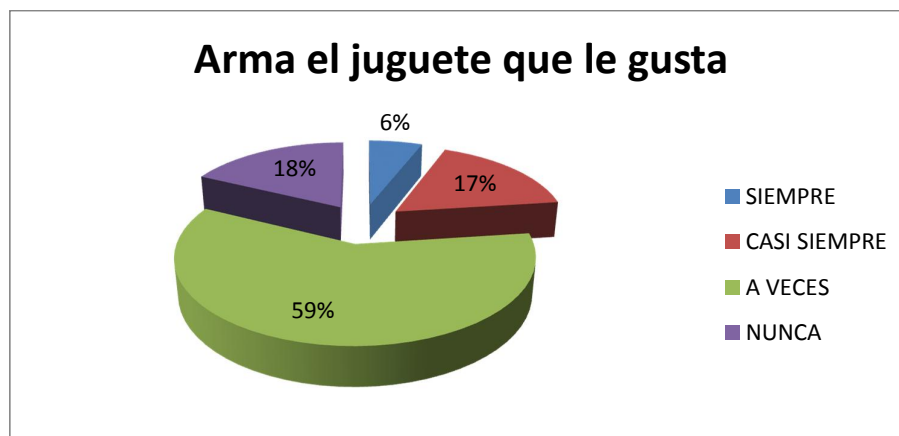
PREGUNTA 8 arma el juguete que le gusta

TABLA 8

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	8	6
CASI SIEMPRE	23	17
A VECES	80	59
NUNCA	24	18
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 8



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 59% de los niños al ser observados a veces arman el juguete que les gusta, el 18% nunca, el 17% casi siempre y el 6% siempre, lo que evidencia que los niños tienen un limitado desarrollo creativo al formar figuras en el espacio, y si se considera que los juguetes y el juego son formas de manifestar de modo activo y exteriorizado los impulsos de la fantasía, la actividad imaginativa que van muy ligadas a las actividades lúdicas se puede precisar que este recurso no está siendo utilizado adecuadamente en el juego que es un núcleo fundamental en el transcurso de la vida y en la evolución psicológica de la persona, una forma de salvar la distancia y el abismo que existe entre el aislamiento personal y la necesidad de relacionarse.

PREGUNTA 9 Tiene curiosidad por las cosas nuevas

TABLA 9

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	14	10
CASI SIEMPRE	49	36
A VECES	70	52
NUNCA	2	2
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 9



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 52% de los niños observados a veces tienen curiosidad por las cosas nuevas, el 36% casi siempre, el 10% siempre y el 2% nunca, lo que demuestra que los niños no han ejercitado esta característica importante que conduce al aprendizaje, les da a los niños confianza de tratar de hacer cosas nuevas abriéndoles posibilidades y experiencias que le dan emoción, evita el aburrimiento y conduce a vivir una vida interesante y llena de aventuras donde la fantasía, creatividad y originalidad marcan pautas para aprender a aprender.

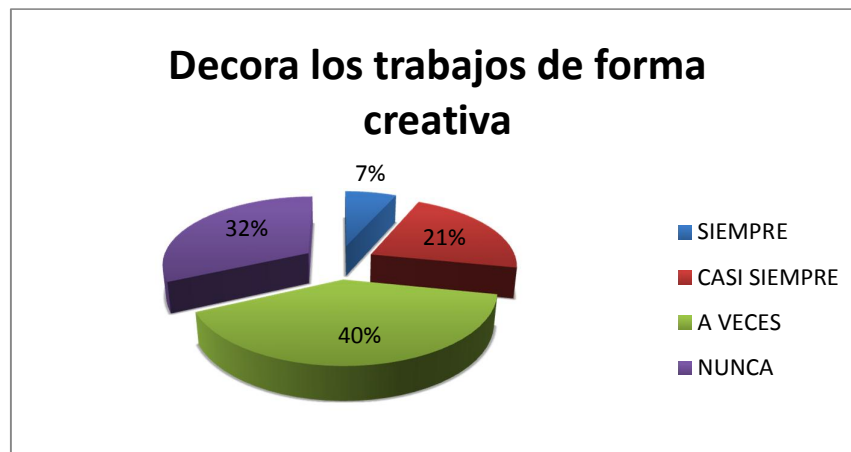
PREGUNTA 10 Decora los trabajos de forma creativa

TABLA 10

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	9	7
CASI SIEMPRE	29	21
A VECES	54	40
NUNCA	43	32
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 10



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 40% de los niños al ser observados a veces decoran los trabajos de forma creativa, el 32% nunca, el 21% casi siempre y el 7% siempre, lo que evidencia que los niños no han desarrollado ejercicios que promuevan el talento creativo, no han aplicado talleres para potenciar la inventiva, ya que al hacer trabajos y decorarlos él logra expresarse libremente aprovechando todas las posibilidades que le ofrecen la variedad de materiales, experimentar inventando y creando a su antojo, teniendo siempre presente el cuidado necesario con cada uno de ellos. Lo que valida la novedad de diseñar un recurso novedoso que incluya estrategias para potenciar la creatividad y el pensamiento inventivo.

PREGUNTA 11 Vence temores y dificultades en sus actividades

TABLA 11

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	12	9
CASI SIEMPRE	14	10
A VECES	71	53
NUNCA	37	28
TOTAL	135	100

Fuente: Ficha de Observación a Niños de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 11



Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

Un 53% de los niños al ser observados a veces vencen temores y dificultades en sus actividades, el 28% nunca, el 10% casi siempre y el 9% siempre. Lo que evidencia que el niño presenta comportamientos de timidez donde prima el temor a expresarse libremente, a encontrar satisfacción y alegría en la búsqueda de respuestas a preguntas, a exponer sus ideas en forma original. Razones que coadyuvan para el diseño de un recurso novedoso que incluya actividades que desarrollen la expresión comunicativa creativa y la inventiva como capacidad que potencia el pensamiento divergente.

4.2 TABULACIÓN DE DATOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “HERMANO MIGUEL”

PREGUNTA 1 ¿En su desempeño laboral con qué frecuencia desarrolla actividades para potenciar la imaginación por medio del juego en los niños?

TABLA 1

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	1	25
CASI SIEMPRE	3	75
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 1



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 75% de los docentes manifiesta que casi siempre en su desempeño laboral desarrolla actividades para potenciar la imaginación por medio del juego en los niños y el 25% que siempre. Lo que evidencia que los educadores planifican y ejecutan en el aula estrategias para potenciar en los niños el pensamiento inventivo y la creatividad, para formarlos holísticamente.

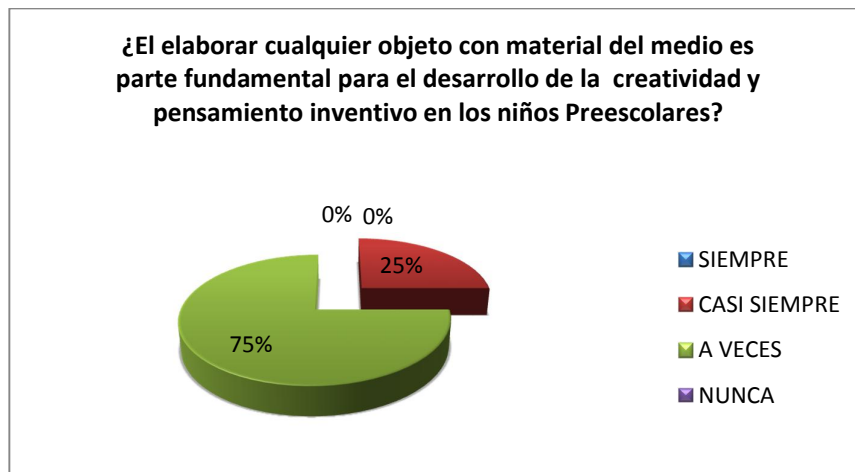
PREGUNTA 2 ¿El elaborar cualquier objeto con material del medio es parte fundamental para el desarrollo de la creatividad y pensamiento inventivo en los niños Preescolares?

TABLA 2

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	1	25
A VECES	3	75
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 2



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

Los docentes en un 75% afirman que a veces el elaborar cualquier objeto con material del medio permite el desarrollo de la creatividad y pensamiento inventivo en los niños Preescolares y el 25% que casi siempre. Lo que evidencia la necesidad de organizar un recurso didáctico con estrategias que incluyan técnicas creativas innovadoras que permitan que el niño emplee los recursos del entorno para crear, reinventar y expresar sus sentimientos y vivencias en el hogar.

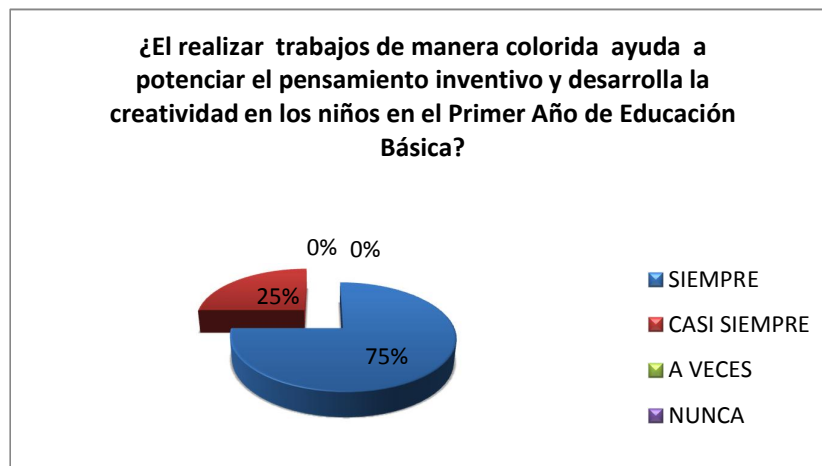
PREGUNTA 3 ¿El realizar trabajos de manera colorida ayuda a potenciar el pensamiento inventivo y desarrolla la creatividad en los niños en el Primer Año de Educación Básica?

TABLA 3

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	3	75
CASI SIEMPRE	1	25
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 3



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

Un 75% de los educadores encuestados, manifiestan que siempre al realizar trabajos de manera colorida ayuda a potenciar el pensamiento inventivo y desarrollo de la creatividad en los niños en el Primer Año de Educación Básica y el 25% que casi siempre. Lo que permite inferir que los docentes emplean recursos novedosos, llamativos y vistosos para llamar la atención de los pequeños y desarrollar las clases con ejercicios que facilitan la capacidad inventiva, la fantasía y originalidad.

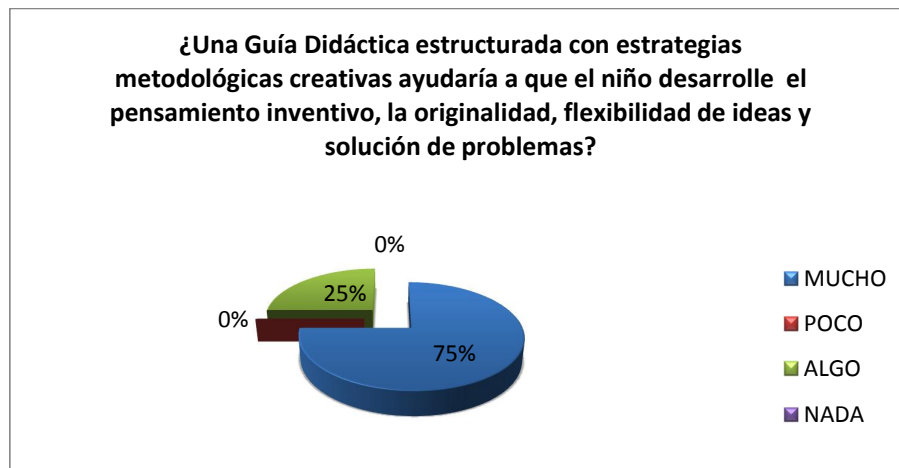
PREGUNTA 4 ¿Una Guía Didáctica estructurada con estrategias metodológicas creativas ayudaría a que el niño desarrolle el pensamiento inventivo, la originalidad, flexibilidad de ideas y solución de problemas?

TABLA 4

RESPUESTA	f	%
MUCHO	3	75
POCO	0	0
ALGO	1	25
NADA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 4



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

En un 75% los maestros indican que una Guía Didáctica estructurada con estrategias metodológicas creativas ayudaría en mucho a que el niño desarrolle el pensamiento inventivo, la originalidad, flexibilidad de ideas y solución de problemas y el 25% que algo. Lo que evidencia la importancia de estructurar este recurso didáctico con estrategias innovadoras que apoyen al maestro en su trabajo de aula y permitan al niño expresar y representar el mundo personal y del entorno de forma original.

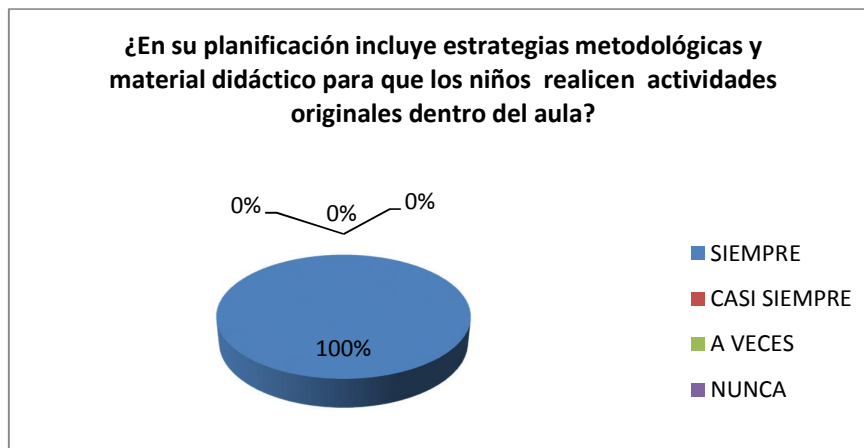
PREGUNTA 5 ¿En su planificación incluye estrategias metodológicas y material didáctico para que los niños realicen actividades originales dentro del aula?

TABLA 5

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	4	100
CASI SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 5



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 100% de los docentes encuestados coinciden en que Siempre en su planificación incluyen estrategias metodológicas y material didáctico para que los niños realicen actividades originales dentro del aula. Lo que evidencia la alta preparación docente al organizar sus planes con metodologías y recursos innovadores para desarrollar el pensamiento inventivo, la creatividad y generar aprendizajes significativos, donde el niño es el constructor de sus conocimientos y quien descubre del mundo exterior momentos atractivos e interesantes.

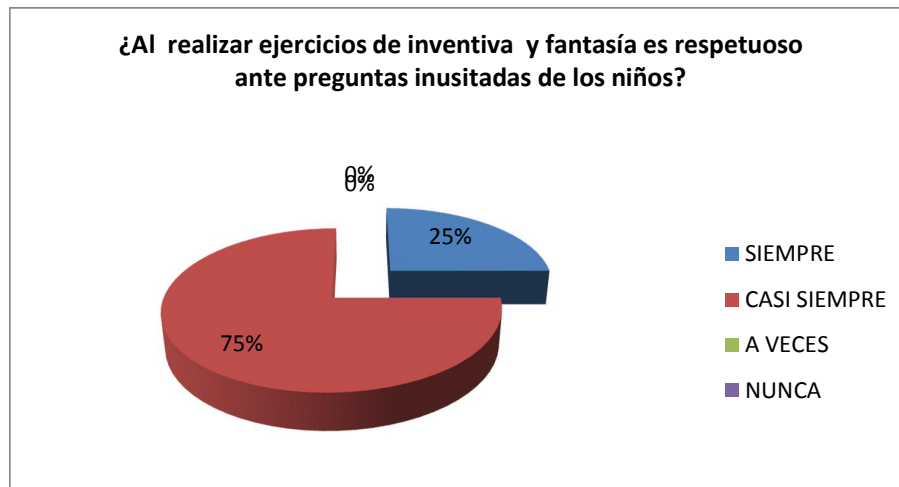
PREGUNTA 6 ¿Al realizar ejercicios de inventiva y fantasía es respetuoso ante preguntas inusitadas de los niños?

TABLA 6

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	1	25
CASI SIEMPRE	3	75
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 6



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

El 75% de los docentes investigados manifiestan que casi siempre al realizar ejercicios de inventiva y fantasía es respetuoso ante preguntas inusitadas de los niños y el 25% que siempre. Lo que evidencia que los educadores valoran las preguntas de los pequeños como generadoras de aprendizajes y las aprovechan para potenciar el respeto entre pares y ejercitar la imaginación

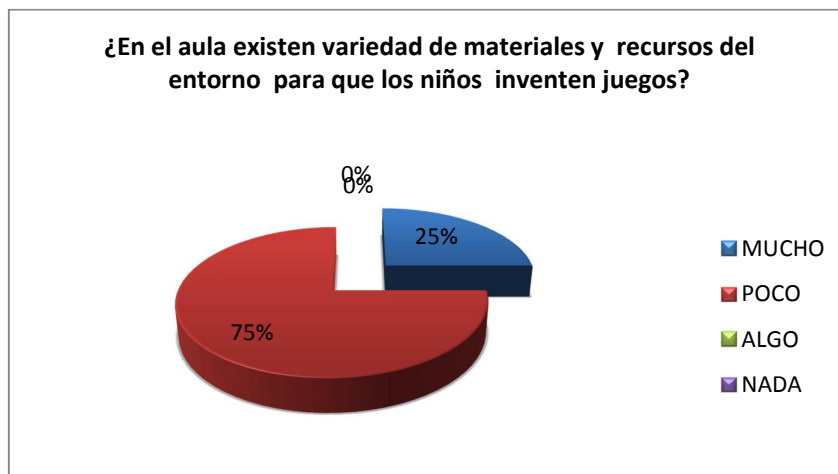
PREGUNTA 7 ¿En el aula existen variedad de materiales y recursos del entorno para que los niños inventen juegos?

TABLA 7

RESPUESTA	f	%
MUCHO	1	25
POCO	3	75
ALGO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 7



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

Un 75% de los maestros manifiestan que en el aula existen poca variedad de materiales y recursos del entorno para que los niños inventen juegos y el 25% que existe mucho. Lo que demuestra que los niños no cuentan con suficientes implementos para que puedan descubrir, crear o reinventar actividades lúdicas para impulsar el desarrollo de las capacidades y destrezas de forma original.

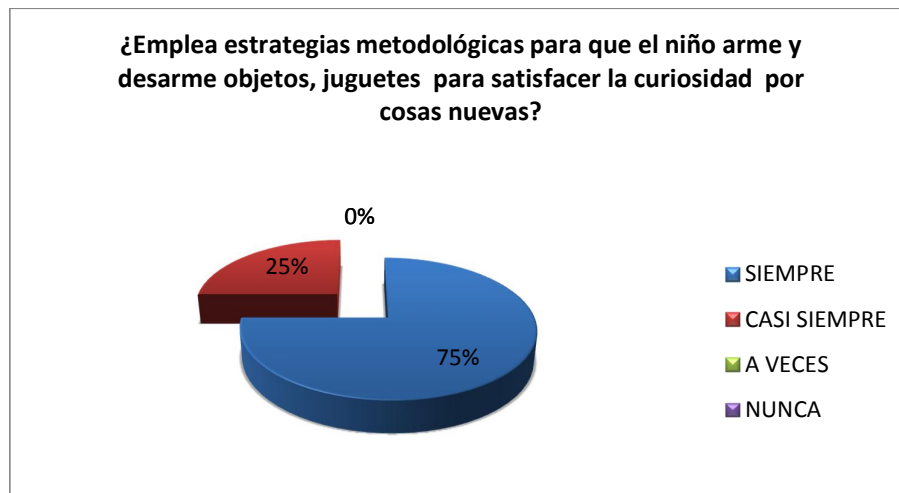
PREGUNTA 8 ¿Emplea estrategias metodológicas para que el niño arme y desarme objetos, juguetes para satisfacer la curiosidad por cosas nuevas?

TABLA 8

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	3	75
CASI SIEMPRE	1	25
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 8



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinarjota

Un 75% de los educadores manifiestan que siempre emplean estrategias metodológicas para que el niño arme y desarme objetos, juguetes para satisfacer la curiosidad con cosas nuevas. Lo que evidencia que los docentes aprovechan situaciones lúdicas significativas como espacios creativos para impulsar el desarrollo de pensamiento inventivo y destrezas dentro de un enfoque lúdico.

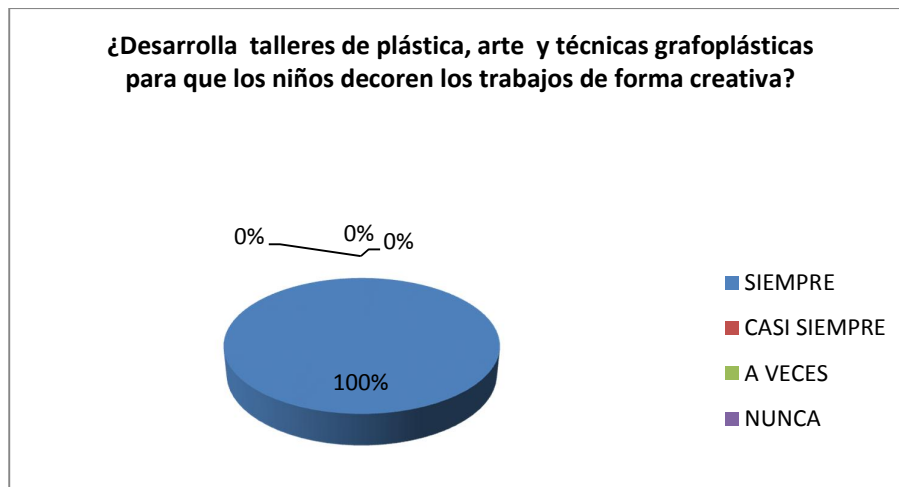
PREGUNTA 9 ¿Desarrolla talleres de plástica, arte y técnicas grafoplásticas para que los niños decoren los trabajos de forma creativa?

TABLA 9

RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	4	100
CASI SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

GRÁFICO 9



Fuente: encuesta a docentes
Elaborado por: Mónica García y Marisol Pinanjota

Los docentes encuestados en unidad de criterio manifiestan que siempre desarrollan talleres de plástica, arte y técnicas grafoplásticas para que los niños decoren los trabajos de forma creativa. Lo que demuestra que los maestros generan y aprovechan situaciones significativas para desarrollar capacidades de inventar, descubrir, y crear algo nuevo respetando la integralidad del niño.

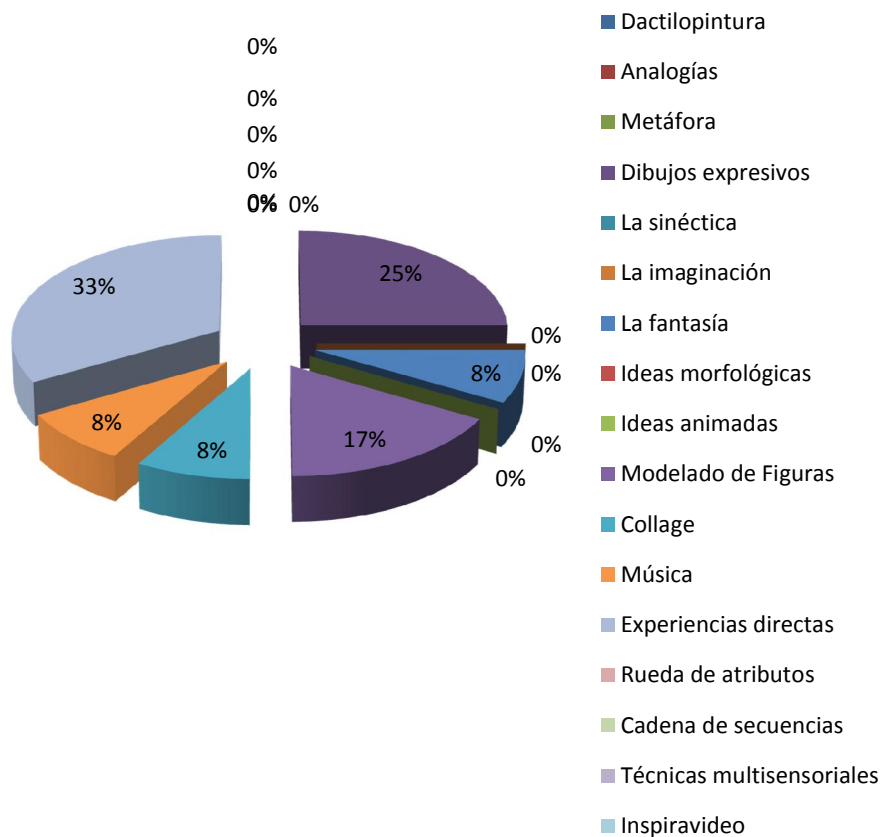
PREGUNTA 10 Seleccione las técnicas creativas más recomendadas para potenciar esta capacidad y el pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación Básica. (Elija un máximo de 3 opciones)

TABLA 10

RESPUESTA	f	%
Dactilopintura	0	0
Analogías	0	0
Metáfora	0	0
Dibujos expresivos	3	25
La sinéctica	0	0
La imaginación	0	0
La fantasía	1	8
Ideas morfológicas	0	0
Ideas animadas	0	0
Modelado de Figuras	2	17
Collage	1	8
Música	1	8
Experiencias directas	4	33
Rueda de atributos	0	0
Cadena de secuencias	0	0
Técnicas multisensoriales	0	0
Inspiravideo	0	0
	12	100

Fuente: Encuesta a Docentes de Primer Año de Educación Básica

Seleccione las técnicas creativas más recomendadas para potenciar esta capacidad y el pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación General Básica.



El 33% de los educadores manifiestan que las técnicas creativas más recomendadas para potenciar esta capacidad y el pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación Básica son las experiencias directas, el 25% que los dibujos expresivos y el 17% el modelado de figuras. Lo que evidencia la importancia de ejercitar estas técnicas para formar nuevas combinaciones de ideas, llenar una necesidad de manera original, fluida, flexible, donde el conocimiento y descubrimiento con planeación propicia el desarrollo de la creatividad y contribuye al logro del perfil de desarrollo del niño preescolar.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en la investigación a través de las encuestas aplicadas a Docentes y la Ficha de Observación a los niños del “Primer Año del Instituto” “Hermano Miguel” se pueden establecer las siguientes conclusiones:

- Los maestros afirman que en que casi siempre en su desempeño laboral desarrollan técnicas con actividades para potenciar la imaginación y creatividad en los niños Preescolares, mientras que se puede evidenciar en la ficha de observación realizada a los niños que en un alto porcentaje no desarrollan estas técnicas para contribuir en su formación creativa.
- Los docentes consideran que el elaborar objetos con material del medio, realizar trabajos de manera colorida, ejercicios de inventiva y fantasía, arme y desarme y el empleo de juguetes para satisfacer la curiosidad con cosas nuevas, ayuda al desarrollo de la creatividad y pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación Básica , mientras que se puede verificar que en la observación realizada a los educandos un alto porcentaje no desarrolla estas actividades.
- Los educadores manifiestan en su gran mayoría que en su planificación incluyen estrategias metodológicas y material

didáctico para que los niños realicen actividades originales dentro del aula. que siempre desarrollan talleres de plástica, arte y técnicas grafoplásticas para que los niños decoren los trabajos de forma creativa. mientras que se observó en los niños no han desarrollado técnicas creativas para potenciar el pensamiento inventivo y su ejercitamiento con actividades lúdicas innovadoras.

- Al observar a los niños se puede apreciar que no han desarrollado el pensamiento inventivo y su potencial creativo que servirán en su aprendizaje posterior, por lo que se puede evidenciar que los niños en un alto porcentaje no han desarrollado destrezas, nociones creativas y incrementado su imaginación, fantasía y potencial creador.

- No existe el instrumento didáctico que nos permita operativizar las estrategias que promuevan la creatividad y el desarrollo del pensamiento inventivo y de esta manera potencializa el desarrollo de la inteligencia, actitudes positivas y valores, permitiendo al estudiante crecer como ser humano a través del conocimiento.

- Los maestros en unidad de criterio muestran su disposición a trabajar con un manual estructurado con estrategias metodológicas creativas que incluya técnicas aplicables dentro y fuera del aula, el juego como metodología de trabajo con el objetivo de ayudar al niño desarrolle el pensamiento inventivo, la originalidad, flexibilidad de ideas y solución de problemas.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a l director del “Instituto Hermano Miguel” y a las docentes, aplicar las estrategias y técnicas creativas adecuadas que conlleven al desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas para que puedan ejercitar el pensamiento inventivo, la originalidad, flexibilidad de ideas, solución de problemas y originalidad.

- Se recomienda al director del establecimiento y a las docentes buscar estrategias adecuadas para la utilización del material didáctico con recursos de reciclaje para el proceso de enseñanza aprendizaje y lograr en el niño preescolar desarrolle la fantasía, imaginación e inventiva.

- Se recomienda al director de la Institución la socialización a las docentes donde se incluyan las estrategias para potenciar la creatividad y desarrollar el pensamiento inventivo acorde a los avances educativos y según la metodología planteada.

- Se recomienda la socialización, difusión y aplicación del manual en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que constituye un recurso novedoso y su aporte radica en la diversidad de estrategias y técnicas creativas que permiten el desarrollo del pensamiento inventivo en el niño.

- Deben emplear en su trabajo diario el Manual didácticamente estructurado con técnicas creativas para desarrollar nociones y el pensamiento inventivo en el niño, que propicie la construcción de aprendizajes con significatividad de fácil comprensión y lenguaje sencillo que facilita el trabajo docente.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO

MANUAL DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

6.2 JUSTIFICACIÓN

Las condiciones de la sociedad actual exigen de sus integrantes un aprendizaje activo y constructivo; activo en donde las personas aprenden y realizan un conjunto de operaciones y procedimientos mentales que les permite procesar la información que está recibiendo, y constructivo porque les permiten construir significados que van a aprender de la interacción entre la información almacenada en su memoria y la nueva que reciben, por ello es importante destacar el papel que juega el maestro como mediador en el proceso de aprendizaje y los medios que él utiliza para el desarrollo de capacidades y habilidades de los estudiantes, transformando el aula en un escenario dinámico, motivador en el que se genere acción y conocimiento mediante la relación teoría y práctica.

Por ello se hace necesario el diseño y aplicación de Manuales de aprendizaje en cuyas estructura contengan herramientas didácticas activas, creativas e innovadoras que den prioridad a las actividades de tipo intelectual, procedimental y actitudinal, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, que a su vez, favorezcan la potenciación de la inteligencia física – cinestesica mediante la

participación activa; haciendo realidad el protagonismo de cada individuo en su propio aprendizaje y que además, se sienta participe de las actividades que se desarrollan en el aula.

Un Manual con técnicas creativas aplicables dentro y fuera del aula que permitan desarrollar la creatividad en los niños de niños de Primer Año de Educación General Básica, permite a los estudiantes integrarse en situaciones de aprendizaje teóricas y actividades prácticas que con la orientación del maestro favorece la integración y aporte de ideas que ayudan a una comprensión más real y significativa, permite considerar la ejecución de trabajos en forma individual y de equipo, en el aula y en la casa, crea situaciones de evaluación en las que se puede valorar los resultados de su esfuerzo y de sus capacidades, desarrolla actitudes creativas en los educandos, propicia el desarrollo de actitudes de solidaridad y cooperación en los niños. Es decir favorece un cambio sustancial en la gestión de Inter-aprendizaje.

La importancia de aprender por manuales radica en que los ejes del aprendizaje y sus componentes son tratados en orden y claridad extraordinaria, donde se hallan reunidos los bloques curriculares y citados con exactitud hacia el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, incluye técnicas creativas con órdenes precisas, contempla imágenes ilustrativas llamativas lo que hace de este recurso una verdadera mina para quien desee conocer un tema específico a profundidad, con un compendio de información actualizada, diseñada en forma sistemática como estrategia pedagógica que promueve aprendizajes de manera autónoma, con lenguaje sencillo y las pautas cronológicamente estructuradas relacionando de forma práctica la realidad.

6.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

6.3.1 IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

El nuevo milenio está caracterizado por grandes cambios en todos los ámbitos, de allí que la educación debe entrar en un proceso de cambio para responder adecuadamente a las necesidades de la humanidad. Ante estos cambios hay que buscar nuevas alternativas y formas de actuar más adecuadas para la época en que se vive, se debe crear nuevas soluciones a los problemas, nuevas formas de relacionarse y de sumarse al esfuerzo que algunas personas e instituciones están haciendo para ser parte del cambio, sin quedarse solo como espectadores, es decir se tiene que pensar, actuar y vivir creativamente.

En este contexto entonces se necesita jóvenes que tengan un pensamiento crítico, que investiguen, pregunten, busquen y prueben cosas nuevas, que analicen las ideas y las situaciones buscando nuevas alternativas que beneficien a todos. Nuevas generaciones que desarrollen un pensamiento sistémico y creativo caracterizado precisamente por ideas nuevas y divergentes, preparados para este cambio acelerado e imparable que tiene la humanidad y lleguen a una verdadera transformación personal y social. Esos jóvenes ahora son niños pero será ¿qué se está desarrollando niños con pensamiento crítico, creativo y sistémico? La educación ha puesto mucho énfasis en los contenidos y no en el proceso, lo vuelve repetitivo y convergente, lo llena de normas y críticas, sabiendo cuán necesario es para el conocimiento el experimentar con diferentes formas de relacionarlo y aplicarlo para sacar conclusiones propias.

Los niños son creativos por naturaleza, necesitan desenvolverse en un ambiente que aprecie su creatividad y les brinde oportunidades para practicarla. Muchas instituciones educativas dejan de lado el desarrollo del arte y de la creatividad siendo algo tan importante porque es una forma en que el niño se puede expresar, comunicar y trascender a través de sus obras, esto es muy importante ya que para generar creaciones viables primero se usa el pensamiento creativo, luego el crítico y finalmente el pensamiento realista.

La creatividad es innata en todo ser humano, pero esto no significa que todos la desarrollen a lo largo de la vida. Hay muchos factores como el medio, que inhiben o estimulan la creatividad. Otros aspectos son importantes, como la imposición de criterios unilaterales, la permanente crítica, la forma de premiar al niño o castigarlo, la sobreprotección, la carencia de atención, que el educador presente los contenidos escolares divididos fuera del contexto utilizando la memoria y la explicación como la verdad absoluta, no motivar al niño para que investigue y llegue a su verdad por él mismo.

Cada niño es diferente a otro, tiene sus características individuales en que vive, está comprobado que la expresión artística es una excelente oportunidad para estimular la creatividad y más aun cuando este mundo necesita de un comportamiento creativo que uno inteligente y que el ser humano alcanza su máximo desarrollo hasta los 5 años de edad.

6.3.2 ORIGEN DE LA CREATIVIDAD EN EL NIÑO

Los niños por naturaleza son creativos y eso se puede ver en los juegos y en la solución de problemas diversos que desarrollan. Descubrir

la creatividad del niño es lo que educadores y padres desean, ya que conforma todas las ocurrencias simpáticas que resultan unas veces divertidas y otras sorprendentes. Pero las conductas creativas de los niños en ocasiones encuentran salidas inadecuadas o poco deseables, como las rabietas, las mentiras, la apatía, entre otras que frecuentemente tienen un inadecuado manejo educativo por parte de los adultos. Estas conductas del niño le son útiles para el logro de ciertos fines, pero en realidad son contraproducentes ya que su carga negativa en relación con los adultos afecta directamente su autoestima.

El potencial creativo está ahí, y es la herramienta más importante en la percepción y resolución de problemas cotidianos. Se enseña al niño a confiar o no en su propia producción, a creer o no en sí mismo y a ser independiente o no de lo que dicen o hacen los demás. En ocasiones se utilizan métodos apropiados y otras veces inadecuados para el desarrollo de la creatividad.

Torrance, Y (2005) en su obra Educar en la creatividad manifiesta: **“Los padres y educadores deliberadamente no quieren sofocar la creatividad de los niños, sino más bien, que a veces no logran reconocerla, allí donde existe, con frecuencia la toman por desobediencia, excentricidad e incluso estupidez” (p.45)**

Es decir la actividad experimental de un niño requiere libertad para crear, para establecer relaciones nuevas y la guía de un educador creativo para apoyarla, no hay que reprimir, pero no basta con dejarlo solo, requiere siempre de estímulos del entorno en que el sujeto se ve inmerso como el medio físico, social, cultural y educativo.

En cuanto al medio físico se puede distinguir tanto la organización del espacio el sujeto vive cotidianamente, como las circunstancias ambientales del país al que pertenece. En relación a las influencias sociales se puede diferenciar la facilidad de expresión, los modelos mentales, la orientación motivacional, las expectativas, las oportunidades de elección relacionadas con el trabajo. Los elementos culturales se refieren a la historia, las costumbres, actitudes y creencias de la comunidad a que pertenece el sujeto, los cuales también afectan las formas y posibilidades de expresión y el desarrollo de la creatividad del mismo.

El niño comienza a expresarse desde su nacimiento. En las primeras semanas se puede distinguir en el lenguaje verbal entre la expresión dirigida hacia un fin específico y la expresión sin fin aparente. La forma de expresar los sentimientos varía de un niño a otro. Desde edades tempranas muestra formas originales de comunicar en su entorno, lo que se podría identificar como un juego de expresión entre un niño y su medio.

6.3.3 FACTORES QUE ESTIMULAN LA CREATIVIDAD

Entre las propuestas para estimular la creatividad del niño se encuentra aspectos dirigidos hacia una educación creativa y no solo la educación formal, ni a la que recibe un niño en su hogar o en su entorno social.

La educación creativa está encaminada a producir hombres y mujeres que sepan pensar. Se planificando sólo para aprender sino para pensar, analizar y resolver problemas. La educación creativa está basada en la intervención creativa del educador, en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, experimenta, explora y prueba nuevas ideas. El docente

debe ser consciente de que no sólo debe estimular la memoria sino que la información en el niño sufre un procesamiento y que tiene una utilidad práctica.

En este tipo de educación creativa se busca la producción de sujetos de alto nivel de creatividad que tiendan a divergir de los significados tradicionales y realicen producciones originales, que perciban los sucesos personales dentro de parámetros no convencionales, sujetos capaces de construir y explotar sus propios conocimientos en nuevos aprendizajes y nuevas soluciones.

Barther, W (2003) en el módulo creatividad en la infancia manifiesta:

“Una educación creativa participa como esperanza para lograr el aprovechamiento de las diferencias individuales en forma positiva. Los aspectos que él da como recomendaciones son un resumen de lo dicho por otros: postula el aprendizaje creativo conceptualizando dentro de un marco de orden e información, recomienda fomentar las respuestas originales más que las correctas, sugiere un ambiente comprensivo estimulante, propone un trato igualitario para niños y niñas y recomienda un marco de disciplina y de trabajo”(p.80)

Quiere decir entonces, que el niño requiere de un entorno estructurado y personas con autoridad a las que puede recurrir, necesita de un medio comprensivo y receptivo, además de estimulante.

Wallce, H (2005) en el módulo Técnicas para el desarrollo de la creatividad” indica:

“La enseñanza creativa aporta cinco principios básicos para el desarrollo de la creatividad que resultan de gran utilidad para los educadores:

- Tratar con respeto las ideas imaginativas
- Tomar en cuenta las ideas de los niños
- Tratar con respeto las preguntas del niño
- Hacer que los niños dispongan de periodos de ejercitación, libres de evaluación.
- Tratar de buscar siempre en la evaluación del trabajo de los niños la conexión causa – efecto” (p.55).

Desde este punto de vista, el educador no debe ver a los niños desde una educación tradicional. Para desarrollar la capacidad creadora de los niños es necesario darles libertad de expresión y elementos informativos y experimentales que enriquezcan sus posibilidades, de allí que el educador debe poseer las siguientes cualidades: ser creativo, dominar la técnica y por lo menos un medio artístico de expresión y comunicación, tener trato pedagógico con los niños y comprender las expresiones infantiles, estar en condiciones de distinguir el comportamiento grupal específico de los niños y de interpretar pedagógicamente los procesos de grupo y estar preparado para conocer su comportamiento y su incidencia sobre el proceso del grupo.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Organizar el manual con técnicas creativas y actividades que permitan potenciar la creatividad de manera natural y lúdica.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Sistematizar las técnicas creativas en función cronológica del desarrollo de los niños.

- Plantear técnicas creativas para el desarrollo de la creatividad en los niños de Primer Año de Educación General Básica del Instituto Hermano Miguel

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

La propuesta investigativa se realizó en el Cantón Antonio Ante, en la Parroquia Atuntaquí, en el Instituto Hermano Miguel “La Salle” que es una Institución con planta física completa, modernas instalaciones, arenero, talleres de arte, laboratorio de computación, espacios verdes, amplios jardines, área lúdica funcional, con docentes titulados, capacitados por una educación con calidad y calidez, donde los beneficiarios directos son los niños de Primero Año de Educación Básica.

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Tomando como base a la Fundamentación teórica se estructuró un manual con técnicas activas para el desarrollo de la creatividad, que tiene relación con la habilidad artística y motriz de las manos; orientada a la capacidad creadora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual. La elaboración de un manual con técnicas activas para desarrollar la creatividad por sus características constituye un aporte a mejorar la calidad a través del aprendizaje en Educación Preescolar, con base al constructivismo humanista que permite un aprendizaje mediado, que constituye un recurso que ayuda al maestro a realizar con sus estudiantes una serie de actividades para potenciar sus capacidades y a la vez incrementar el rendimiento estudiantil y su gusto por aprender.

La propuesta permitió desarrollar la creatividad en los niños, motivando a docentes y estudiantes a conocer sobre técnicas creativas para potenciar el hemisferio derecho del cerebro y por ende la

creatividad en los niños de Primer Año de Educación General Básica, utilizando técnicas grafoplásticas, juegos y activas de aprendizaje, ejercitando las nociones hacia la construcción del conocimiento, propiciando a que el aprendizaje sea una aventura divertida.

El modelo educativo que se aplicó en el desarrollo de este manual es el constructivista humanista, fundamentado en técnicas creativas y actividades, donde el estudiante asume un papel diferente de aprendizaje con las siguientes características:

- Propicia el desarrollo de habilidades, la autonomía, creatividad, actitudes colaborativas, valores y capacidades metacognitivas.
- Favorece a que el estudiante se convierta en responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle las nociones y potencie habilidades de buscar, seleccionar, analizar y evaluar la información, asumiendo el papel mucho más creativo y activo en la construcción de su propio conocimiento.
- Permite que el niño asuma un papel participativo y colaborativo en el proceso a través de actividades que le permitan exponer e intercambiar ideas, aportaciones, opiniones y experiencias con sus compañeros, convirtiendo así la vida del aula en un foro abierto en la reflexión y al contraste crítico de opiniones y puntos de vista.

Con esto se alcanzaría una formación integral del estudiante de Primer Año de Educación General Básica con el desarrollo de los más altos niveles afectivos, cognoscitivos y psicomotrices, para que se convierta en un agente de cambio social. A continuación se esquematiza la propuesta para el Primer Año de Educación General Básica:





INTRODUCCIÓN

Este manual se ha diseñado con Técnicas Creativas para desarrollar la creatividad que permita la construcción del conocimiento por parte del educando.

El hilo conductor de esta propuesta es promover un aprendizaje eficaz que permita al comprender nociones mediante las técnicas grafo plásticas, juegos, canciones talleres con múltiples recursos para explicar, repasar, reforzar, complementar y evaluar los contenidos fundamentales del Primer Año de Educación Básica.

Además busca aplicar el conocimiento a la vida cotidiana, de modo que los niños puedan interactuar satisfactoriamente en su vida diaria, así, pretendemos que los educandos se desenvuelvan con éxito en la resolución de nuevos desafíos, utilicen sus conocimientos para resolver problemas de su vida diaria y puedan tomar decisiones acertadas utilizando su imaginación y talento creador.

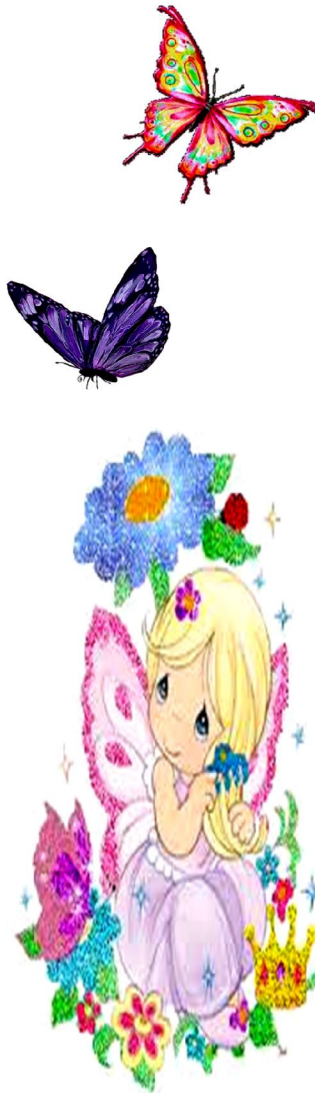




RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

PARA LAS MAESTRAS

- ✚ Al iniciar el tratamiento de cada tema, analice los objetivos y las destrezas con criterios de desempeño.
- ✚ Identificar la presencia de prerrequisitos en los niños
- ✚ El trato de cada tema debe hacerse con las técnicas creativas que se analizan en el marco teórico.
- ✚ Recuerde que las actividades que se proponen pretenden la participación del estudiante, por lo tanto son ellos quienes deben construir el aprendizaje y desarrollar la creatividad.
- ✚ Favorezca continuamente la observación y manipulación del ambiente, ya que por medio de esta exploración sensoriomotora en esencia los niños descubren las características de los objetos que les rodean y por lo tanto, construyen conocimientos cualitativos sobre las propiedades tangibles de las cosas y desarrollan su imaginación.
- ✚ Provea en abundancia a los niños de objetos como : semillas pintadas, tapas de envases, botones, canicas, bloques y otros para que puedan contarlos, establecer correspondencia biunívoca entre estos, formar conjuntos equivalentes, clasificarlos, pesarlos, medirlos.
- ✚ Individualice, en la medida de lo posible, con los niños al trabajar en actividades dirigidas para promover la creatividad.



Queridas Maestras Parvularias



Queridas maestras reciban y plasmen este polen en los niños y niñas, trabajo que está hecho con amor para modelar el corazón de cuantos angelitos que están ansiosos de llenar su corazón con lo útil, lo verdadero, lo bello, trátenlos con dulzura y mucho estímulo, para que la recompensa sea la dulce germinación

(Pablo Neruda)



OBJETIVO

Nuestro objetivo es que desarrolle la creatividad de sus niños en base a técnicas creativas para resolver problemas de la vida diaria y potenciar el talento creador.



MIS NUEVOS
AMIGOS

MI FAMILIA Y
YO

LA
NATURALEZA
Y YO

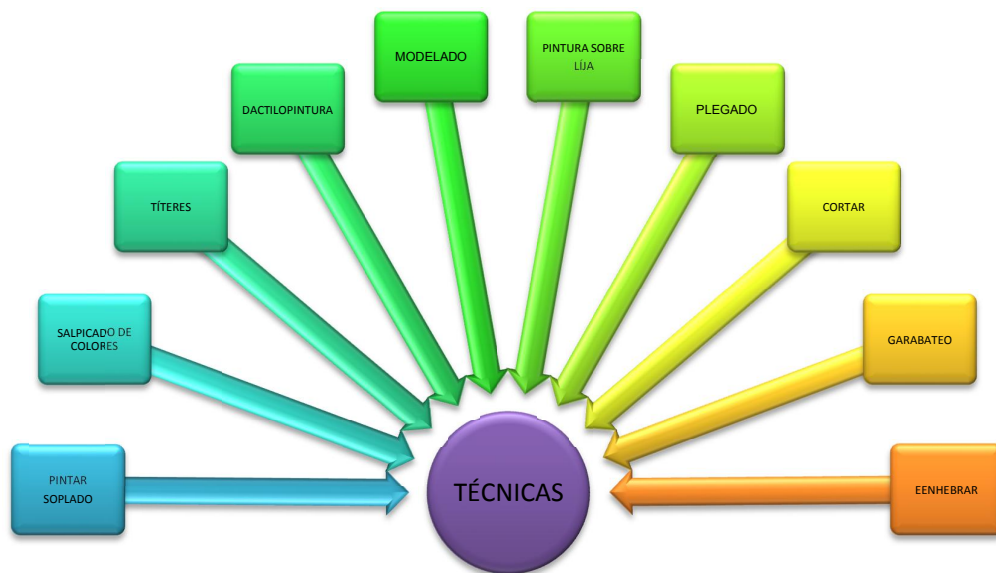
LA
COMUNIDAD
Y YO

MI PAIS Y YO

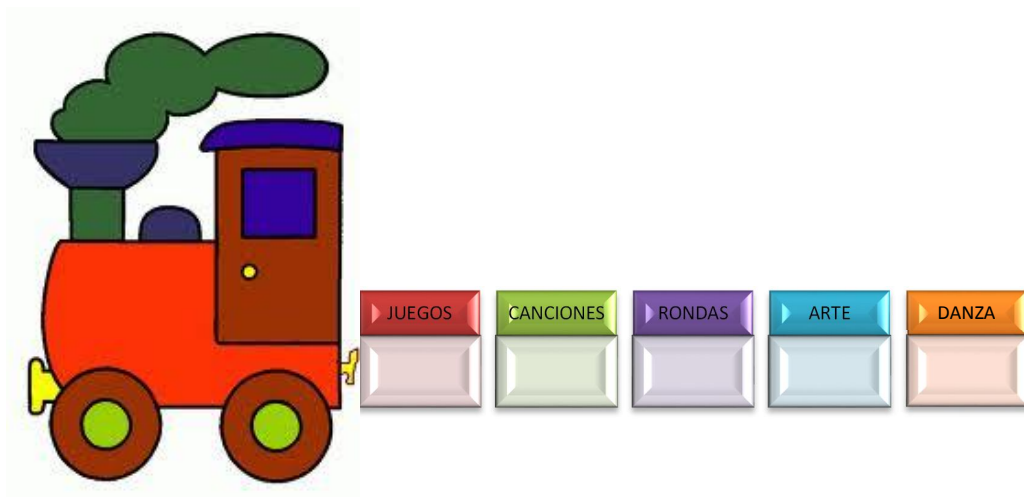


BLOQUES CURRICULARES

TÉCNICAS GRAFOPLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS



BENVENIDO AL MARAVILLOSO MUNDO DE LA CREATIVIDAD



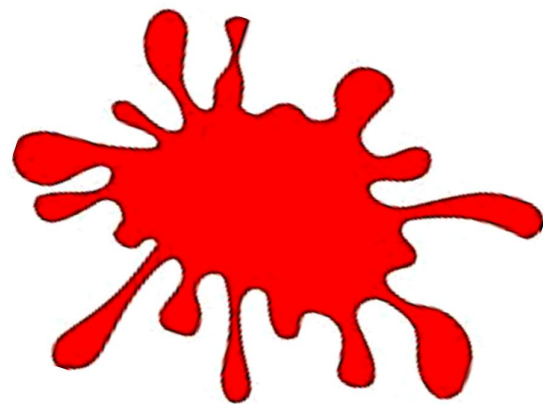
Bloque Curricular Mis Nuevos Amigos Y Yo

QUERIDOS NIÑOS SABEN LO QUE BUSCAMOS

CON ESTE OBJETIVO: Contribuir al desarrollo de habilidades y destrezas aplicando técnicas creativas con el fin de potenciar la imaginación y creatividad en la solución de problemas de la vida diaria.

CONTENIDO: Haciendo uso de material de fácil acceso, con técnicas creativas, grafoplasticas, actividades motivadoras que llaman y captan fácilmente la atención de niño y la niña aprenderán nociones en base a ejercicios combinados con metodología juego-trabajo, para que desarrollan el talento creativo.

QUERIDOS AMIGUITOS HOY QUIERO QUE
APRENDAMOS JUNTOS A PINTAR
CREATIVAMENTE





EJERCICIO #1

PINTAR SOPLANDO

OBJETIVO

- Desarrollar la capacidad de combinación de colores.
- Desarrollar la coordinación viso motora.
- Favorecer la creatividad.



¿Quieres aprender una maravillosa

Vamos es hora de divertirnos

Canción

MIS MANITOS

Manito derecha no quiere trabajar
Porque su hermanita se ha puesto
a descansar

Derecha, izquierda
Irán a pintar y luego muy juntitas
irán a descansar



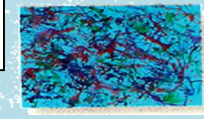
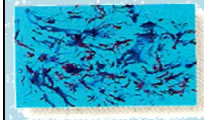
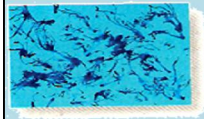
TALLER NRO.1

MARIPOSAS



MATERIALES

Cartulina o cartón; ramitas pequeñas terminadas en horquilla. Útiles: acuarelas; pincel; recipiente para el



Escoge un segundo color, deja que el pincel gotee varias veces sobre la cartulina.



Primero, moja el pincel en el color de acuarela que más te guste y echa, sobre un trozo de cartulina.

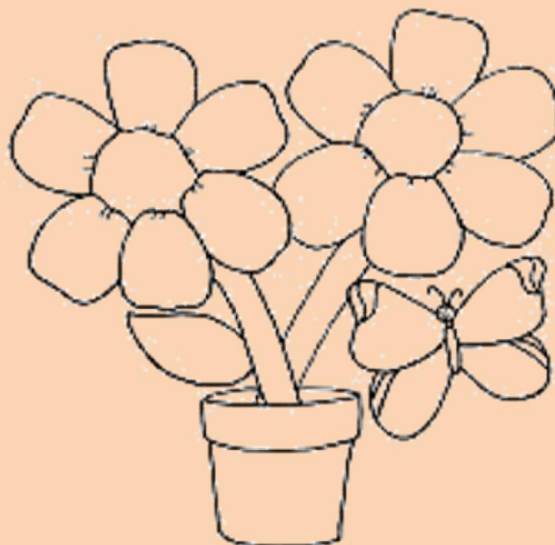
¿Quieres que tu papel tenga más color? Entonces utiliza tantos colores como te apetezca. Si, al soplar, los surcos de pintura se mezclan entre sí, la cartulina

Sabemos que te gusta trabajar entonces aprovecha y diviértete haciéndolo



Evaluación# 1

Con la técnica aprendida vamos a elaborar lindas flores con pintura soplada.



*SABES ALGO AMIGUITO HOY ES UN DIA
MUY FELIZ POR QUE VAS A APRENDER
CÓMO SALPICAR PINTURA Y CREAR
OBRAS DE ARTE*





EJERCICIO # 2

SALPICADO DE

OBJETIVO

- Diferenciar los colores.
- Desarrollar la coordinación viso motora.
- Potenciar la creatividad.



Iniciemos la jornada aprendiendo una maravillosa canción

Vamos es hora de divertirnos

Canción

Voy al jardincito
Cuando sale el sol
Mientras voy marchando
Canto esta canción

Todos mis amigos juegan
Sin parar, con mucha pintura
Vamos a salpicar
Vamos a salpicar

Mil gotitas caen sobre mi
papel
Y me pongo muy contento
Vamos a salpicar
Vamos a salpicar



Sabes algo amiguito hoy es un día especial vamos a salpicar pintura y crear lindos trabajos, manos a la obra

TALLER NRO.2

MANCHAS SORPRESA



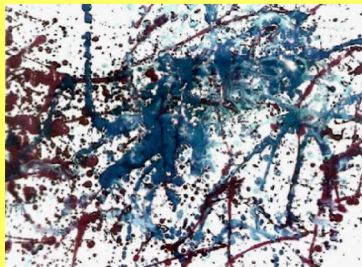
Materiales

Pintura diluida en agua
Pinceles
Cartulina

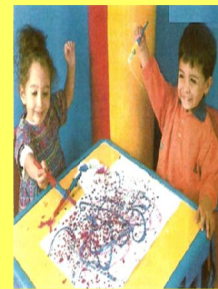
Deberás seleccionar dos o tres colores y colocarlos en diferentes vasijas.



Moja primero un pincel en una de las pinturas, y sacúdelo sobre la hoja para que salpique.



Repite la misma acción con los otros colores y lograrás una linda creación con pequeños y alegres puntos de color. Esta actividad es excelente para realizar al aire libre y brindarle al niño la oportunidad de trabajar en un espacio abierto



Estoy segura que lo harás muy bien... tu puedes

Evaluación#



Ya conociste acerca de esta técnica, ahora plasma tu creatividad en al pintar a este lindo gráfico



VAMOS A SEGUIR APRENDIENDO EN
ESTA JORNADA APRENDERAS A
JUGAR CON LOS TÍTERES DE DEDO





EJERCICIO # 3

LOS TÍTERES

OBJETIVO

- Potenciar la creatividad.
- Fortalecer la soltura y control de la mano.
- Desarrollarla noción de espacio gráfico, total y parcial.
- Desarrollar la socialización entre los niños.

Iniciemos la jornada aprendiendo un trabalenguas, espero me ayudes a repetirlo

Vamos es hora de divertirnos

Los Titiriteros

Los titiriteros
Pasan titiritando
Con sus titeritos
Trimiqueando

Hoy te enseñaré a elaborar un títere de dedo y aprenderás como jugar con ellos, manos a la obra, sé que lo lograrás



TALLER NRO.3

MUÑECOS DE



¿Te acuerdas de cómo hiciste los enanitos? Mira en la página

Ahora dobla la punta superior y pásala por debajo de

MATERIALES

Pliego de papel (10 x 10 cm); trozos de cartulina; plumas de colores; puntos



Une con pegamento las dos puntas que forman la base del ...

Puedes pintar la cara con rotulador, recortar el pico de cartulina y pegarlo.

Te he visto trabajar con tus manos y sé que lo harás muy bien... tu puedes

Evaluación# 3



Decora la carita de los títeres con plumas, ojos y pico, como se ilustra en la figura.



EN ESTA JORNADA APRENDERAS A
PINTAR CON TUS MANITOS,
DIVIERTETE MUCHO JUGANDO CON
LOS COLORES



EJERCICIO # 4

PINTURA DACTILAR



OBJETIVO

- Potenciar la creatividad.
- Concientizar las manos, sus partes y el uso de las mismas.
- Alcanzar la coordinación viso manual.
- Ejercitar la disociación digital.
- Integrar la acción de la mano en forma global y sedimentaria al espacio gráfico o papel.

Iniciaremos la jornada aprendiendo una bella canción

Los Deditos

Cinco hermanitos muy desiguales
Todos ellos son muy serviciales
Este gordito sabe leer.
Este curioso, sabe leer
Aquel flaquito es vanidoso
Pero el chiquito es caprichoso
Este grandote tiene que ver
Que todos cinco tengan que hacer



Querido amiguito hoy te enseñaré a pintar con los dedos un lindo dibujo que a mamá le entregaras



TALLER NRO.4

FOCAS



MATERIALES

Cartulina de un azul-verde degradado; cartulina roja y amarillo puntos

Recorta de la cartulina azul-verde todas las piezas necesarias.



Después, pega los puntos adhesivos que simulan los ojos y la nariz a ambos lados del cuerpo. Haz un



Ahora haz un corte en el centro de las aletas y

Seguro que a la foca le hace ilusión tener una pelota de colores. Quedará muy bonita si le haces un corte y la encajas en



Sé que comprendiste esta técnica por lo que te pido sigas trabajando

Evaluación# 4



Vamos es hora de divertirnos

Con tus deditos coge pintura de varios colores y pinta la mariposita



*SIGAMOS APRENDIENDO EN ESTA
JORNADA APRENDERAS A PINTAR
SOBRE LIJA*



EJERCICIO # 5



PINTURA SOBRE LIJA

OBJETIVO

- Potenciar la creatividad.
- Alcanzar la coordinación viso manual.
- Integrar la acción de la mano en forma global y sedimentaria al espacio gráfico o papel.



Iniciaremos la jornada aprendiendo una bella canción

El Pintor

Pinta que pinta
Señor pintor
Deja mi casita
Hecha un primor
Sueño con mis padres
Yo vivo allí
Juntos la cuidamos
Soy muy feliz



En este lindo día pequeño angelito aprenderás a pintar sobre lija, por lo que te pido pongas mucha atención



TALLER NRO.5

UN PAYASITO MUY



Materiales

- Crayolas de diferentes colores
- Tabla de madera
- Lápiz
- Papel lija #240

Dibuja lo que desees con las Crayolas sobre una lija # 240

Colorea el dibujo con las crayolas, presionándolas con fuerza sobre la lija y observa que los colores se hacen más brillantes.



Colorea el dibujo suavemente con las crayolas, rellenando cada una de las partes.



Te he visto trabajar con tus manos y sé que lo harás muy bien... tu puedes sigue aprendiendo

Evaluación# 5



Vamos es hora de divertirnos

Pinta sobre la lija un hermoso caballito de mar con crayones de colores.



*SIGAMOS APRENDIENDO EN ESTA
JORNADA APRENDERAS A
MODELAR FIGURAS CON PLASTILINA*





EJERCICIO # 6

MODELAR CON



OBJETIVO

- Satisfacer las necesidades psicológicas.
- Desarrollar la creatividad.
- Desarrollar la precisión dígito palmar.
- Sensibilizar la mano para el uso del lápiz.

Iniciaremos la jornada aprendiendo una bella ronda

Hay que mover

Hay que mover, hay que mover

El pie derecho

El pie izquierdo también

Hay que mover todos los deditos

Hay que mover, hay que mover

Para figuritas todos aprender

Con la plastilina o cualquier masita

Hay que mover, hay que mover




Sigamos aprendiendo a modelar con plastilina, se que tu creatividad te ayudara para formar figuritas.




TALLER NRO.6

UNA FLOR PARA MAMÁ








Material:

Plastilina de varios colores, pajitas, así como, ocasionalmente, unase



Forma una bola de color rojo que será la flor, otra de color verde para las hojas, u

Ahora forma los pétalos y las hojas y al final



Te he visto trabajar con tus manos y sé que lo harás muy bien... tu puedes sigue aprendiendo

Evaluación# 6

Moldea con la plastilina de varios colores caracolitos como se ilustra en la figura.



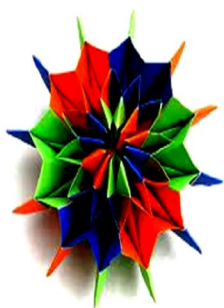
Vamos es hora de divertirnos

CONTINUA UNA NUEVA AVENTURA
PARA SEGUIR APRENDIENDO, EN
ESTA JORNADA CONOCERAS COMO
PLEGAR



EJERCICIO # 7

A PLEGAR



OBJETIVO

- Favorecer la atención visual
- Lograr precisión óculo motriz (ojo - mano).
- Lograr el dominio del espacio total y parcial.
- Lograr la comprensión de una ejecución manual, a través de una orden verbal.
- Afianzar la motricidad fina
- Desarrollar la creatividad



Iniciaremos la jornada aprendiendo una bella ronda

A Plegar

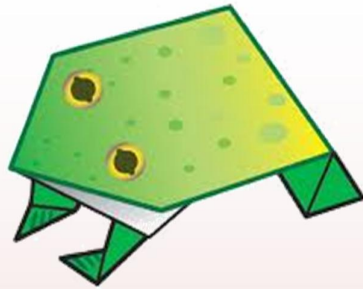
Que tienes en la mano
Un plegadito
Con que lo observamos
Con estos ojitos
Con que lo transformamos
Con estas manitos
Terminamos una ranita?

Sigamos aprendiendo a plegar, se que tu creatividad te ayudará mucho



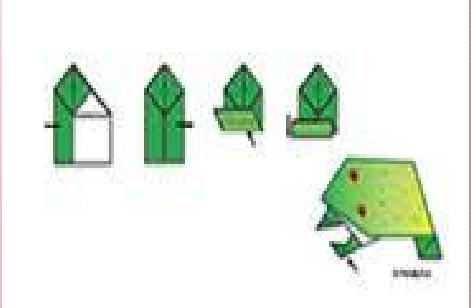
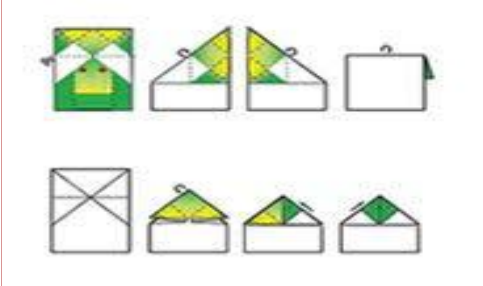
TALLER NRO.7

UNA RANITA



Material: cartulina amarilla
Útiles: pintura de cera o lápices de colores, papel brillante de color verde

Dibuja y pinta los ojos de color negro



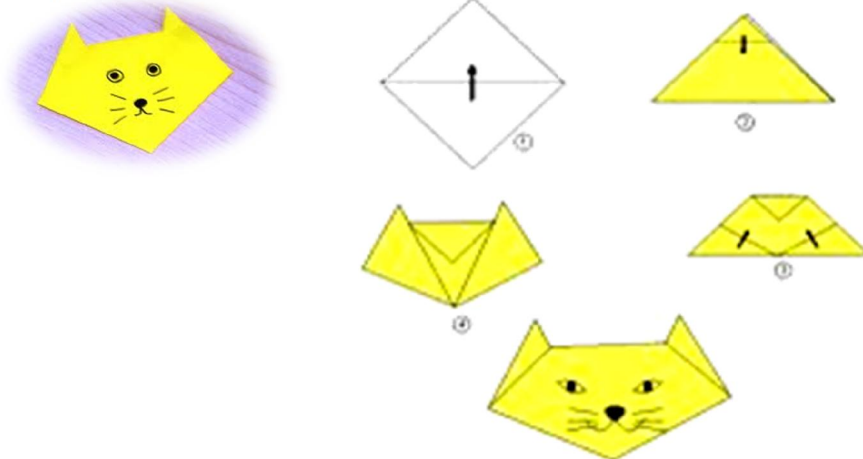
Con ayuda de tu maestra dobla el papel como ilustra el proceso

Te he visto trabajar con tus manos y sé que lo harás muy bien... tu puedes sigue aprendiendo

Evaluación# 7



Con ayuda de tu mamá dobla el papel y forma la cabeza del gato siguiendo el proceso



CONTINUA UNA NUEVA AVENTURA
PARA SEGUIR APRENDIENDO, EN
ESTA JORNADA CONOCERAS COMO
CORTAR



EJERCICIO # 8



A CORTAR

OBJETIVO

- Lograr la precisión digital.
- Cortar elementos de manera precisa.
- Favorecer el movimiento libre y controlado de la mano.
- Afianzar la coordinación viso manual (ojo-mano).

Iniciaremos la jornada aprendiendo una bella ronda



Tijeritas

Corta corta tijerita
Chiqui, chiqui, cha
Los papeles, las revistas
y el pelo de papá
Corta corta tijerita
Chiqui, chiqui cha

Sigamos aprendiendo a recortar, se que tu creatividad te ayudará mucho!

TALLER NRO.8



UN LORITO EQUILIBRISTA



- **Material:** Cartón fino liso
- Tijeras
- Pegamento
- Pintura verde y de otros colores
- Pincel
- Rotulador
- Plastilina

1. Dibuja y recorta el cuerpo del loro en un trozo de cartón liso fino.

2. En otro trozo dibuja y recorta dos alas.

3. Con pegamento une las alas al cuerpo del loro, una a cada lado.

4. Pinta de color verde el loro, sobre una cartulina para no manchar la mesa.



5. Con pintura de diferentes colores píntale las plumas,, el pico y los ojos

6. Pega en la cola del loro la plastilina necesaria para que se mantenga en equilibrio en una estantería, apoyándolo por el pico.

*Te he visto trabajar con tus manos y sé que lo harás muy bien... tu puedes
sigue aprendiendo*

Evaluación# 8



Amiguito vamos a crear lindos animalitos, para ello ocuparemos tubos de cartón, tijeras, marcadores, vasos desechables, papel brillante y ojos móviles. Con ayuda de tus padres construye el que te guste más de los gráficos que tienes como ejemplo.



TE PROPONGO UNA NUEVA
AVENTURA PARA SEGUIR
APRENDIENDO, EN ESTA JORNADA
CONOCERAR COMO ENHEBRAR



EJERCICIO # 9

A ENHEBRAR



OBJETIVO

- Favorecer la creatividad.
- Desarrollar la coordinación viso motora.

Iniciaremos la jornada aprendiendo una bella ronda



Doña Araña

Doña araña se fue a coser
Cogió un ovillo y se puso a enhebrar
Vino el viento y la hizo bailar
Vino la tormenta y la hizo terminar

Doña araña se fue a coser
Cogió un ovillo y se puso a enhebrar
Vino el viento y la hizo bailar
Vino la tormenta y la hizo terminar

Sigamos aprendiendo a enhebrar, se que tu creatividad te ayudará mucho

TALLER NRO.9

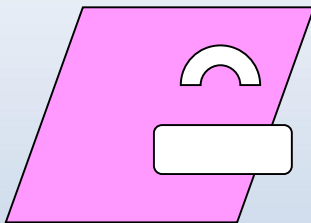
UNA CARTERA



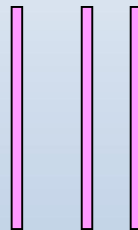
MATERIALES

- Fomix
- Cinta
- Aguja punta roma
- Adornos

Une las piezas con silicona y luego cose la silueta de la cartera con cinta.



Recorta la silueta de la cartera



Te he visto trabajar con tus manos y sé que lo harás muy bien...tu puedes sigue aprendiendo

Evaluación# 9



Amiguito vamos enhebrar el sol y la estrella, para ello ocuparas lana y aguja punta roma



TE PROPONGO UNA NUEVA
AVENTURA PARA SEGUIR
APRENDIENDO, EN ESTA JORNADA
CONOCERAR COMO GARABATEAR



EJERCICIO # 10

A GARABATEAR



OBJETIVO

- Satisfacer las necesidades psicológicas.
- Desarrollar la creatividad.
- Desarrollar la precisión dígito palmar.
- Sensibilizar la mano para el uso del lápiz.

Iniciaremos la jornada aprendiendo una bella ronda



La mariposa

Nació en una rosa,
a la hora que cantan las hadas.
Una linda mariposa
con brillantes alitas plateadas.

Retoñito que se mueve
y que pronto ha de volar,
cuando vueles no te olvides
de venirme a visitar.

Por eso nosotros
estamos de fiesta,
que venga la orquesta
y empiece a tocar.

Sigamos aprendiendo a garabatear, se que tu creatividad te ayudará muchísimo

TALLER NRO.10



CUCURUCHOS DE PAPEL



Material: cartulina amarilla

Útiles: pintura de cera o lápices de colores, pegamento

OBJETIVO:

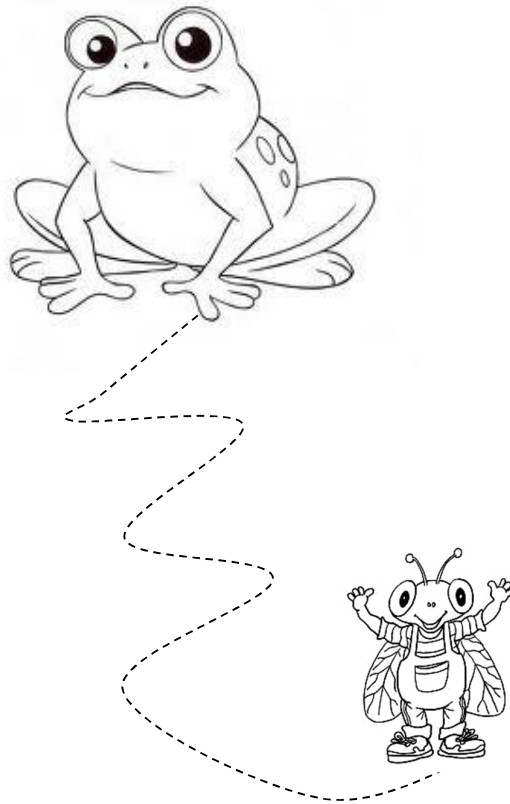
- ✚ Ejercitar la coordinación viso - manual
- ✚ Desarrollar la motricidad fina en los niños
- ✚ Potenciar la creatividad.

Recorta un cuadrado de la cartulina amarilla. Lo mejor es que pidas a un adulto que te ayude.

Te he visto trabajar con tus manos y sé que lo harás muy bien... tu puedes sigue aprendiendo

Evaluación# 10

Garabatea el salto de la ranita sabia hasta la súper mosca



6.7 IMPACTOS

La educación es un proceso que prepara al hombre a enfrentar la vida, por ello, frente a la estrecha relación que existe entre educación y sociedad, la presente propuesta genera impactos de indudable valor tanto para el individuo como tal, como para la sociedad en general. Entre los impactos más importantes se puede señalar:

6.7.1 IMPACTO EDUCATIVO

Al ser la educación un recurso dinámico y potenciador de crecimientos múltiples en los seres humanos, firme asidero para el éxito y una segura esperanza para el progreso, el medio más idóneo y económico de resolver las grandes problemáticas sociales y constituirse como la mejor forma de desarrollo personal, un manual de técnicas creativas aplicables dentro y fuera del aula permite desarrollar la creatividad en los niños de Primer Año de Educación General Básica, constituye el mecanismo más idóneo que permite el ejercitamiento del niño desde una perspectiva holística, enfoca dos aspectos de crecimiento y formación que incluye la potenciación de destrezas, la expresión y representación del mundo personal y del entorno mediante la combinación de técnicas y materiales, su interacción con valores actitudes y normas de convivencia que integran experiencias, habilidades y desarrollo de nociones que lo formaran integralmente.

6.7.2 IMPACTO SOCIAL

Tomando en cuenta que el niño es un ser maravilloso, con una incontenible imaginación y creatividad, su fantasía le sumerge en un mundo de acción que lo tonifica armoniosamente en todo su ser,

creciendo y aprendiendo de los demás. Es así que el desarrollo adecuado de la creatividad y el pensamiento inventivo permitirá al niño/a formar actitudes positivas y valores que se han perdido en la sociedad, como la colaboración entre ellos, el respeto por las opiniones de los demás, el trabajo en equipo, fomentando las relaciones interpersonales, logrando así que participen en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño y habilidades cognitivas, motrices y actitudinales que favorezcan su integración a la comunidad social y cultural a la que pertenecen.

6.7.3 IMPACTO AMBIENTAL

El desarrollar en los niños/as la creatividad y capacidades perceptivas permitirá que ellos participen de forma solidaria y colaborativa, teniendo en cuenta que se constituyen en creadores de sus propios materiales y que estos se los encuentra en el medio y como productos de reciclaje y apoyados con técnicas grafoplásticas forman parte de este contexto, demostrando que para aprender se puede emplear recursos naturales del entorno, contribuir en la reutilización de materiales y sobre todo constituye una alternativa para la protección del medio ambiente y para crear conciencia ecológica con todos los elementos que la naturaleza ofrece.

6.8 DIFUSIÓN

Esta investigación al ser una iniciativa didáctica con importantes aportes sobre técnicas creativas para Primer Año de Educación General Básica, apoyadas en técnicas grafoplásticas, lúdicas permite el desarrollo de la inteligencia, del pensamiento inventivo, fantasía, potencial imaginativo, la motricidad fina, capacidades perceptivas y viso – motoras, la motricidad gruesa entre otras... Fue difundida mediante la socialización

en un Seminario – Taller cuyo contenido estuvo orientado en beneficio del mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje para los niños Primer Año de Educación General Básica del Instituto “Hermano Miguel”,constituyéndose en herramientas de ayuda dentro de la labor educativa cuando sea puesta en práctica con los educandos.

BIBLIOGRAFÍA

1. AGUILAR, Silvia (2006), Pensamiento Creativo, Editorial Pearson Educación.
2. ARMIJOS REYES, Carlos y otros, (2008), Inteligencia y Creatividad, Evento 8, Edit. UNL, Loja
3. ARGUDELO, William, (2008), Módulo de Tecnología Educativa, Edit. Católica, Quito.
4. BARNES, Susana,(2006), Desarrollo de la Inteligencia, Edit. Voces, Buenos Aires.
5. BARNES, William (2006) Guía una Herramienta de Aprendizaje, Edit. Fuego. Perú.
6. BENALCAZAR, Marco (2010) Guía para realizar Trabajos de Grado, Edit. Libertario, Ibarra.
7. BRUNETTY, Carlos, (2006), Psicología Educativa, Edit. Cristal, México.
8. CADENA, Jorge, (2006), Módulos de Aprendizaje, Edit UTN, Ibarra
9. CASTRO, Diomedes (2004) Modos de Aprender, Edit. Cristal, México.
10. CASTRO, Gregory, (2006), Módulo de Desarrollo de la Inteligencias Múltiples, Edit. Pascal, Guayaquil.
11. CASUÍ, J (2004) El Juego un Proceso de Acción, Edit. Mc Graw Hill, México.
12. CENAISE, (2005), Tiempo de Educar, Revista del pensamiento pedagógico ecuatoriano, N° 11, Edit. Libresa, Quito.

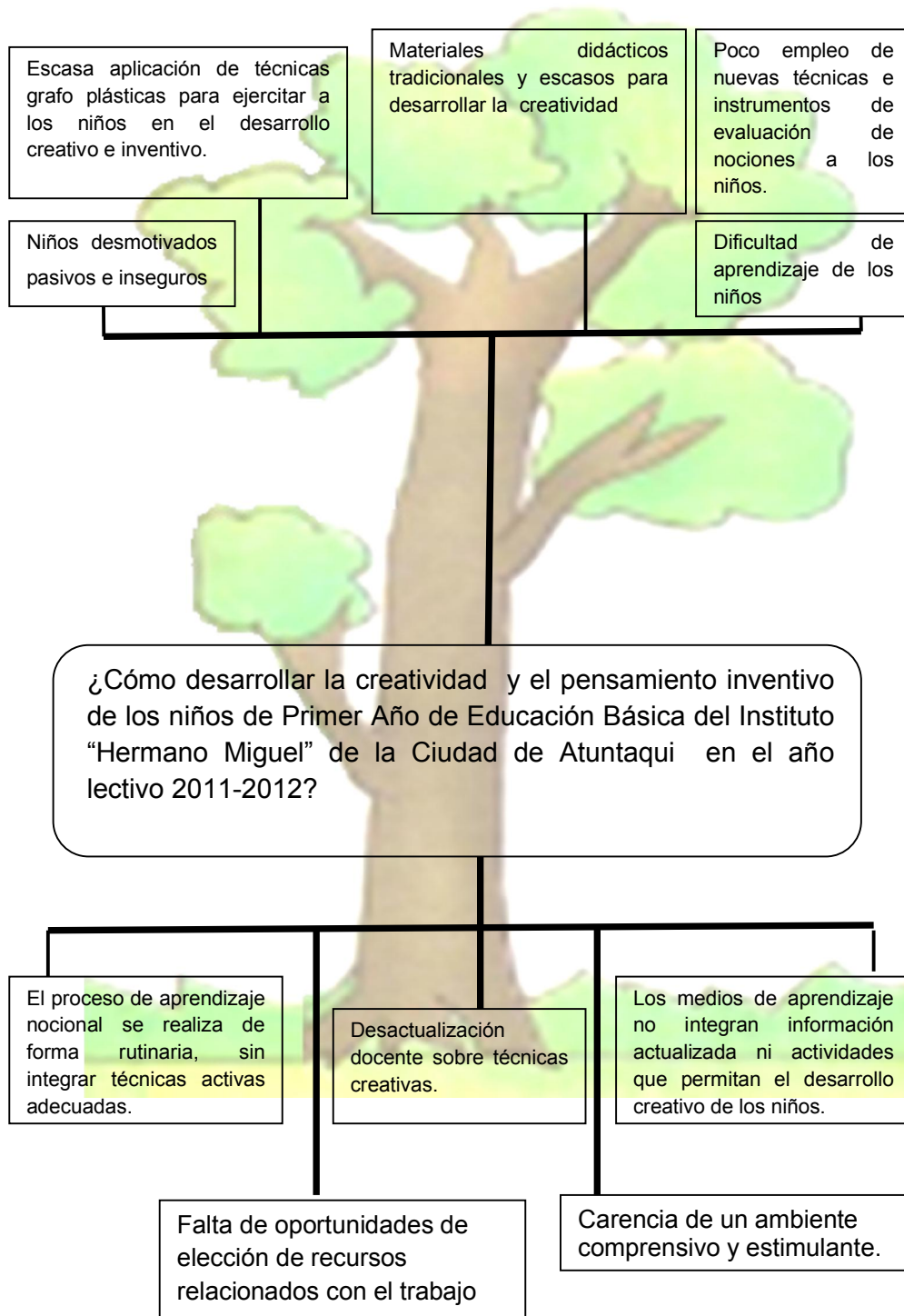
13. CHADWICK, E (2005) Los Niños y el Juego, Edit. Solís. S.A, Perú.
14. CHURNER, Thomas (2009) Educación del Futuro, Edit Mc Graw Hill, México.
15. DERWECKEEN W. (2007) Procesos de Aprendizaje, Edit. Cultural, Madrid.
16. DINAMEP (2005) Estimulación para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples, Edit. MEC, Quito.
17. DINAMEP, (2006) El Juego una oportunidad para aprender, Edit. MEC, Quito.
18. DIDACTA, (2004), Enciclopedia Didáctica Ilustrada, Edit. DIDACTA, Madrid.
19. FERRÁNDIZ, U. (2003) Habilidades de los Niños, Edit. Madrigal, Madrid
20. FLORES OCHOA, Rafael, (2003) Hacia una Pedagogía del Conocimiento, Edit Mc Graw Hill, Bogotá.
21. GARCIA, Juan (2000) Creatividad en el preescolar. Editorial Pedro, Perú.
22. GUIA DEL ESTUDIANTE, (2000), Enseñar a pensar, Edit. Cultural, Madrid.
23. GUTIERREZ, R (2002) Las Nociones en los Niños, Edit. Santa Fe México.
24. MARITAIN, W (2004) El Juego en la Formación del Niño, Edit. Santa Fe México.
25. MATTUTE, Rosario (2009), Didáctica General, Edit. UTPL, Loja.
26. OCÉANO EDITORES, (2001) Enciclopedia Práctica de la Pedagogía, Edit. Océano Editores, Barcelona.
27. OCÉANO EDITORES, (2000), Aprender a Aprender, Edit. Grupo Océano, Barcelona.
28. OCÉANO EDITORES, (2004),.Enciclopedia Práctica de la Pedagogía, Volumen 1, 2 y 3; Edit. Grupo Océano, Barcelona.

29. SANTORO, R (2005) Desarrollo del Pensamiento, Edit. Alexia, Perú.
30. SOLÓRZANO, L (2007) Matices para Desarrollar Nociones, Edit. UTPL, Loja.
31. SPEERB, Dalilla, (2008), Educación Inicial, Edit. Kapelusz, Buenos Aires.
32. VERLEE WILLIAMS, Linda, (2009), Aprender Con Todo el Cerebro, Edit. Martinez Roca, Barcelona.
33. VELASTEGUI, J. (2006) Crear para jugar, jugar para pensar, Edit. UTPL, Loja.
34. VILLAMAR N, (2005), Desarrollo Motriz en la Infancia, Edit., Centro S.A. Chile.

ANEXOS

ANEXO 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2
MATRIZ DE COHERENCIA

TEMA: “LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO INVENTIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI”	
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Cómo desarrollar la creatividad y el pensamiento inventivo de los niños de Primer Año de Educación Básica del Instituto “Hermano Miguel” de la Ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011-2012?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar el grado de creatividad en los estudiantes a través de la expresión libre de: ideas, sentimientos y emociones en soluciones novedosas y conocidas por los mismos, para desarrollar y fortalecer el pensamiento inventivo espontáneo en las edades de 5 a 6 años.
SUBPROBLEMAS/ INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cuál es el nivel de desarrollo de creatividad en el Primer Año de Educación General Básica? ▪ ¿Qué Estrategias Metodológicas son recomendadas para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento inventivo en el Primer Año de Educación General Básica? ▪ ¿La elaboración de un manual de técnicas creativas aplicables dentro y fuera del aula permitirá desarrollar la creatividad en los niños de Primer Año de Educación General Básica? • Socializar el manual de técnicas creativas para Primer Año de Educación General Básica con el personal docente, padres de familia y estudiantes del • ¿ Al Socializar el manual didáctico con técnicas creativas se desarrollara el pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación General Básica? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diagnosticar en los estudiantes de Primer Año de Educación General Básica el grado de creatividad mediante la aplicación de diferentes instrumentos de recolección en los actores educativos. ▪ Seleccionar las estrategias didácticas que permitan desarrollar la creatividad en Primer Año de Educación General Básica. ▪ Diseñar un manual de técnicas creativas aplicables dentro y fuera del aula que permitan desarrollar la creatividad en los niños de Primer Año de Educación General Básica. ▪ Socializar el manual de técnicas creativas para Primer Año de Educación General Básica con el personal docente, padres de familia y estudiantes

ANEXO 4

ENCUESTA A LOS DOCENTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL

Estimados compañeros:

Les solicitamos de la manera más cordial se digne llenar este cuestionario que tiene por objeto recoger la información sobre las Técnicas para desarrollar la creatividad y el pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación Básica. Los datos que se obtengan serán de utilidad para este estudio.

1. ¿En su desempeño laboral con qué frecuencia desarrolla actividades para potenciar la imaginación por medio del juego en los niños?

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
CASI SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
A VECES	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

2. ¿El elaborar cualquier objeto con material del medio es parte fundamental para el desarrollo de la creatividad y pensamiento inventivo en los niños Preescolares?

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
CASI SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
A VECES	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>

3. ¿El realizar trabajos de manera colorida ayuda a potenciar el pensamiento inventivo y desarrolla la creatividad en los niños en el Primer Año de Educación Básica?

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
A VECES	
NUNCA	

4. ¿Una Guía Didáctica estructurada con estrategias metodológicas creativas ayudaría a que el niño desarrolle el pensamiento inventivo, la originalidad, flexibilidad de ideas y solución de problemas?

MUCHO	
POCO	
ALGO	
NADA	

5. ¿En su planificación incluye estrategias metodológicas y material didáctico para que los niños realicen actividades originales dentro del aula?

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
A VECES	
NUNCA	

6. ¿Al realizar ejercicios de inventiva y fantasía es respetuoso ante preguntas inusitadas de los niños?

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
A VECES	
NUNCA	

7. ¿En el aula existen variedad de materiales y recursos del entorno para que los niños inventen juegos?

SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
A VECES	
NUNCA	

8. ¿Emplea estrategias metodológicas para que el niño arme y desarme objetos, juguetes para satisfacer la curiosidad por cosas nuevas?

SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
CASI SIEMPRE	<input type="checkbox"/>
A VECES	<input type="checkbox"/>
NUNCA	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

9. ¿Desarrolla talleres de plástica, arte y técnicas grafoplásticas para que los niños decoren los trabajos de forma creativa?

MUCHO	<input type="checkbox"/>
POCO	<input type="checkbox"/>
ALGO	<input type="checkbox"/>
NADA	<input type="checkbox"/>

10. Seleccione las técnicas creativas más recomendadas para potenciar esta capacidad y el pensamiento inventivo en los niños de Primer Año de Educación Básica. (Elija un máximo de 3 opciones)

Dactilopintura	<input type="checkbox"/>
Analogías	<input type="checkbox"/>
Metáfora	<input type="checkbox"/>
Dibujos expresivos	<input type="checkbox"/>
La sinéctica	<input type="checkbox"/>
La imaginación	<input type="checkbox"/>
La fantasía	<input type="checkbox"/>
Ideas morfológicas	<input type="checkbox"/>
Ideas animadas	<input type="checkbox"/>
Modelado de Figuras	<input type="checkbox"/>
Collage	<input type="checkbox"/>
Música	<input type="checkbox"/>
Experiencias directas	<input type="checkbox"/>
Rueda de atributos	<input type="checkbox"/>
Cadena de secuencias	<input type="checkbox"/>
Técnicas multisensoriales	<input type="checkbox"/>
Inspiravideo	<input type="checkbox"/>

ANEXO 5

CERTIFICACION



Atuntaqui, 23 de Julio del 2012

CERTIFICADO

A petición verbal de las interesadas, señora **MÓNICA YOLANDA GARCÍA POSO**, portadora de la cédula 100279452-5 y señora **HILDA MARISOL PINANJOTA CACUANGO**, portadora de la cédula 100296218-9, estudiantes de la Carrera de Parvularia de la Universidad Técnica del Norte, Certifico que las señoras antes mencionadas aplicaron encuestas y fichas de observación para su trabajo de investigación a los estudiantes del Primer Año de Básica y a los Profesores, en el Instituto "Hermano Miguel" La Salle, durante el año lectivo 2011-2012, demostrando responsabilidad, capacidad, aspiraciones de superación y honorabilidad, valores que les han hecho acreedoras al respeto y consideración de quienes hemos tenido el placer de conocerlas.

Las interesadas puede hacer uso de la presente certificación en lo que a bien tengan, en honor a la verdad.


Prof. Martha I. López G.
DIRECTORA PEDAGÓGICA

The stamp is circular with a blue border. Inside the border, the text "Instituto 'Hermano Miguel'" is written in a curved path at the top. In the center, the word "DIRECCION" is written in a straight line. At the bottom, the word "ATUNTAQUI" is written in a curved path.

ANEXO 6

FOTOS DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL



NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA







UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100279452-5	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	GARCIA POSO MONICA YOLANDA	
DIRECCIÓN:		Cotacachi, calle Sucre y Larrea	
EMAIL:		monigarpo@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:	2916-920	TELÉFONO MÓVIL:	0982638145

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO INVENTIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI PERIODO 2011-2012 Propuesta Alternativa”.
AUTOR (ES):	GARCIA POSO MONICA YOLANDA –PINANJOTA CACUANGO HILDA MARISOL
FECHA: AAAAMMDD	2013/03/11.
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Titulo de Licenciadade Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Gabriel Echeverria

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, GARCIA POSO MONICA YOLANDA, con cédula de identidad Nro.100279452-5 calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 12 días del mes de marzo del 2013

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: GARCIA POSO MONICA YOLANDA
C.C.: 100279452-5

ACEPTACIÓN:

(Firma).....

Nombre: ING. BETTY CHÁVEZ
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA



Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, BERNAL ALMEIDA JENNY PATRICIA, con cédula de identidad Nro.100299588-2, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **“LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO INVENTIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI PERIODO 2011-2012. Propuesta Alternativa”**, que ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciada de Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: GARCIA POSO MONICA YOLANDA

Cédula: 100279452-5

Ibarra, a los 12 días del mes de marzo del 2013



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100296218-9		
APELLIDOS Y NOMBRES:	PINANJOTA CACUANGO HILDA MARISOL		
DIRECCIÓN:	Chaltura, calle Amazonas y Rio Napo		
EMAIL:	hefsi-haa@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0994930515

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO INVENTIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI PERIODO 2011- 2012 Propuesta Alternativa".
AUTOR (ES):	GARCIA POSO MONICA YOLANDA –PINANJOTA CACUANGO HILDA MARISOL.
FECHA: AAAAMMDD	2013/03/11
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Titulo de Licenciada de Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Dr.Gabriel Echevarria.

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, PINANJOTA CACUANGO HILDA MARISOL, con cédula de identidad Nro.100296218-9 calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 12 días del mes de marzo del 2013

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: PINANJOTA CACUANGO HILDA MARISOL
C.C.:100296218-9

ACEPTACIÓN:



(Firma).....
Nombre: ING. BETTY CHÁVEZ
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, PINANJOTA CACUANGO HILDA MARISOL, con cédula de identidad Nro.100296218-9, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **“LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE PENSAMIENTO INVENTIVO EN LOS NIÑOS DE 5^º A 6 AÑOS DEL INSTITUTO HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI EN EL PERIODO 2011-2012”**. **Propuesta Alternativa**, que ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciada de Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: PINANJOTA CACUANGO HILDA MARISOL

Cédula: 100296218-9

Ibarra, a los 12 días del mes de marzo del 2013