



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD: METODOLOGIA Y TECNOLOGIA AVANZADA

Título:

La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del subnivel de educación inicial II en la Institución Educativa “Plinio Robalino”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Inicial

Autor

Catucumbamba Manobanda Lilia Noemi Lic.

Tutor

Lorena Aracely Cañizares Vasconez Mg.C.

LATACUNGA –ECUADOR

2019-2021

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación.

“La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del subnivel de educación inicial”, presentado por **Catucuamba Manobanda Lilia Noemi**, para optar por el título magíster en Educación Inicial.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, 15 de febrero de 2021



Mg.C. Cañizares Vasconez Lorena Aracely

CC: 0502762263

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación **“La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del subnivel de educación inicial”**, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, 9 de marzo de 2021



.....
MgC. Catherine Patricia Culqui Cerón
(050282861-9)
Presidente del tribunal



.....
MgC. José Nicolás Barbosa Zapata
(050188661-8)
Miembro de tribunal 2



.....
PhD. Olga Lorena González Ortiz
(100237727-1)
Miembro de tribunal 3

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi hijo, padres, hermanos, esposo y amigos quienes han sido mi apoyo, fortaleza durante todo este tiempo. Cada uno de ellos me han motivado para salir adelante sin perder la fe, esperanza de que con esfuerzo y trabajo todo se hace realidad.

Gracias a todos y cada uno de ustedes que han estado conmigo recorrido este largo camino y hoy lo veo culminado al ver realizado mi tan anhelado sueño.

Lili

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento de este proyecto va dirigido en primer lugar a Dios por darme la fortaleza necesaria para salir adelante, en segundo lugar, a todos mis docentes y de manera especial a mi docente Doc. Raúl Cárdenas, a la MgC. Lorena Cañizares y a la MgC. Paola Defaz que gracias a su conocimiento, apoyo y profesionalismo me guiaron a realizar con éxito esta etapa, en tercer lugar, a la Universidad Técnica de Cotopaxi quien nos abrió las puertas para cumplir con mi meta de alcanzar este título académico.

Lili

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, 9 de marzo de 2021



Lic. Catucamba Manobanda Lilia Noemi

C.I: 171819375-6

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, 9 de marzo de 2021



Lic. Catucuamba Manobanda Lilia Noemi

C.I: 171819375-6

AVAL DEL VEEDOR

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación **“La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del subnivel de educación inicial”**, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, 9 de marzo de 2021



.....
MgC. Catherine Patricia Culqui Cerón
(050282861-9)
Presidente del tribunal

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Título: “La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del subnivel de educación inicial II”

Autor: Lic. Catucumbamba Manobanda Lilia Noemi

Tutor: MgC. Cañizares Vasconez Lorena Aracely

Latacunga, 09 de marzo de 2021

RESUMEN

En la actualidad se evidenció que existieron niños que presentaron poco interés en el desarrollo de la creatividad por lo cual este fue el factor que motivó a realizar esta investigación, en ella se utilizó el enfoque cuantitativo ya que tiene un paradigma positivista. La indagación del proyecto fue factible porque se recopiló información bibliográfica tomada de varios trabajos de investigación y revistas científicas, además se realizó un diagnóstico y aplicación en el lugar objeto de análisis debido a que en el planteamiento del problema se describe cómo influye la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de una propuesta centrada en los objetivos específicos; se inició con el nivel perceptual porque permitió explorar y describir todo lo que se define sobre el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, aprehensivo puesto que nos permitió comparar y analizar los resultados obtenidos en esta investigación, al mismo tiempo fue experimental ya que se realizó la observación directa de la comunidad educativa que formó parte del problema de investigación; también fue de tipo proyectivo ya que mediante esta se logró enfocar la importancia del desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, terminando de examinar la propuesta se establece crear una guía de estrategias lúdicas con actividades innovadoras y creativas de fácil comprensión para las educadoras y fácil aplicación a los educandos como alternativa de solución al desarrollo de habilidades cognitivas y artísticas.

PALABRAS CLAVE: enseñanza; aprendizaje; creatividad; técnicas; lúdico.

COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

GRADUATE DIRECTION

MASTER'S DEGREE IN PRE-SCHOOL EDUCATION

Title: "Creativity in the teaching-learning process of children from pre-school education in sub-level II"

Author: Lic. Catucuamba Manobanda Lilia Noemi

Tutor: MSc. Cañizares Vascones Lorena Aracely

ABSTRACT

Currently, it is evident that there were children who showed little interest in the development of creativity. Therefore, this was the factor that motivated to perform this research. The quantitative approach was used since this research has a positivist paradigm. The investigation of the project was achievable, because bibliographic information, taken from various research papers and scientific journals, has been collected. In addition, the diagnosis and its application in the place under analysis was carried out because the problem statement describes how creativity in the teaching-learning process influences through a proposal focused on specific objectives; it began with the perceptual level because it allowed to explore and describe everything that is defined about the development of creativity in the teaching-learning process, apprehensive since it compares and analyzes the results obtained in this research, at the same time it was experimental because direct observation of the educational community that was part of the research problem was carried out; it was also projective, since it was possible to focus on the importance of the development of creativity in the teaching-learning process. After examining the proposal, a guide of playful strategies with innovative and creative activities, which are easy to understand for educators and easy application to students, is established as an alternative solution to the development of cognitive and artistic skills.

KEY WORDS: teaching; learning; creativity; techniques; playful.

Yo, CASTELLANOS LÓPEZ JAIME ANDRÉS con cédula de identidad número: 1722575428, Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Inglés, con número de registro de la SENESCYT: 1005-2017-1881842; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título. La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del subnivel de educación inicial II en la Institución Educativa "Plinio Robalino" de: CATUCUAMBA MANOBANDA LILIA NOEMI, aspirante a Magister en Educación Inicial. Quito, March 9, 2021



CASTELLANOS LÓPEZ JAIME ANDRÉS
172257542-8

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	Pág.
Aprobación tutor.....	
Aprobación tribunal.....	
Dedicatoria.....	
Agradecimiento.....	
Responsabilidad de autoría.....	
Renuncia de derechos.....	
Aval del presidente.....	
Resumen.....	
Abstrac.....	
INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación.....	5
Metodología.....	6
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEORICA.....	8
1.1. Antecedentes.....	8
1.2. Fundamentación epistemológica.....	10
Creatividad.....	10
Características del desarrollo evolutivo.....	15
Neurociencia.....	21

Proceso de enseñanza aprendizaje.....	27
Estrategias de aprendizaje	31
Bases pedagógicas de Reggio Emilia.....	33
Bases pedagógicas de Waldorf Steiner.....	35
Estrategia.....	36
Juego Infantil.....	37
1.3. Fundamentación del estado del arte.	41
1.4. Conclusiones Capítulo I.....	43
CAPÍTULO II. PROPUESTA	45
2.1. Título de la propuesta.....	45
2.2. Objetivos	45
2.3. Justificación.....	45
2.4. Desarrollo de la propuesta.....	46
2.4.1. Elementos que la conforman.....	46
2.4.2 Explicación de la propuesta.	49
2.4.3 Premisas para su implementación.	53
Taller N° 1.....	57
Taller N° 2.....	59
Taller N° 3.....	62
Taller N° 4.....	64
Taller N° 5.....	66

Taller N° 6.....	69
Taller N° 7.....	71
Taller N° 8.....	73
Taller N° 9.....	76
Taller N° 10.....	79
Taller N° 11.....	81
Taller N° 12.....	83
Ficha de observación.....	86
2.5 Conclusiones Capítulo II.....	87
CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACION DE LA PROPUESTA	88
3.1. Evaluación de expertos	88
3.2. Evaluación de usuarios.....	90
3.3. Evaluación de resultados.....	91
3.4. Resultados de la propuesta.....	93
3.5. Conclusiones Capitulo III.	96
Conclusiones generales	97
Recomendaciones.....	98
Referencias Bibliográficas,	99
III. ANEXOS	104

INTRODUCCIÓN

La dimensión creativa adquiere cada vez más relevancia en el mundo actual para formar personas en todas sus dimensiones. Por ello el presente trabajo de investigación está enmarcado en la línea de investigación que plantea la Universidad para los procesos de investigación se relaciona con Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social determinando como sub línea de investigación es Neuro-cognición, Neuro-aprendizaje, (Neurociencia y Desarrollo Humano), al ser el tema la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, se relaciona directamente con nuestras líneas de investigación ya que persigue como componente inicial el análisis de múltiples estrategias para desarrollar la creatividad, permitiendo relacionar el proceso creativo en general, la búsqueda de soluciones y el pensamiento crítico, y se encuentra alineado con el octavo objetivo del **“Plan Nacional de desarrollo 2017-2021 Toda una Vida” de Ecuador.**

“Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas, en el cual se menciona que: Desde el punto de vista del desarrollo humano, la infancia en particular, la primera infancia es una etapa de especial relevancia: durante este período se sientan las bases para el futuro desarrollo cognitivo afectivo y social de las personas. (Constitución de la Republica 20-oct-2008, p. 48)

Es decir, en el **planteamiento del problema** se plantea la necesidad que tienen los niños de mejorar el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje y que ha ido evolucionando día con día. Ya que en América “la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad”. (Acosta, 2019, p. 2), mientras que, “la creatividad es la forma de expresarse uno mismo, usando la originalidad y la imaginación, y aunque se piensa que para ser creativo, es necesario tener un talento innato, esto no es cierto, porque cada persona es capaz de ser creativo en un área concreta”. (Cuevas, 2019, p. 1), para concluir, algunos definen “la creatividad como

el resultado de un proceso, otros como las características de un producto y otros como un rasgo propio de la personalidad”. (Recio, 2019, p. 2)

En Ecuador “la creatividad no sólo se expresa en el arte y en la ciencia, sino en todos los ámbitos de la vida, en lo cotidiano, en la manera de relacionarnos, de conocer, de comportarnos y descubrir el mundo”. (Orgaz, 2013, p. 2), por otra parte, “la creatividad es beneficiosa para cualquier edad, pero aún más cuando se trata de edades tempranas cuando están potenciando y desarrollando todas sus habilidades”. (Roldan, 2019, p. 1), de este modo, “la creatividad es clave si queremos niños independientes en su forma de pensar, niños que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sepan razonar, que sean sensibles al entorno y que quieran explorar el mundo que les rodea”. (Judith, 2018, p. 2)

En América Latina y el Caribe, “el aprendizaje es primordialmente una actividad social, y para que éste ocurra es fundamental que el alumno participe en la vida social de la escuela”. (Vosniadou, 2006, p. 10), asimismo, “las estrategias de aprendizaje son acciones que deben partir de la iniciativa del alumno; están constituidas por una secuencia de actividades controladas por el sujeto que aprende y con posibilidad de ser adaptadas en función del contexto”. (Jiménez, 2007, p. 3), en otras palabras, “el aprendizaje es la base donde se sustenta el desarrollo de una persona, exigiendo que nuestro sistema nervioso sea modificado por los estímulos ambientales que recibe”. (Maciques, 2004, p. 1)

En Ecuador “el aprendizaje es multifactorial y complejo, demanda la existencia de condiciones ambientales mínimas, especialmente porque el ambiente enseña por sí mismo”. (Castro Pérez Marianella, 2015, p. 2), aunque “el aprendizaje ayuda al niño-niña a descubrir nuevos conocimientos por medio del descubrimiento es por esto que es necesario brindar todas las herramientas para que puedan aprender con libertad y así satisfacer sus necesidades”. (Amagua, 2015), en otras palabras, “el aprendizaje se lo puede concebir como cambio en la disposición del sujeto con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible, al simple proceso de desarrollo (maduración)”. (Bayas, 2012, p. 32)

Es decir el desarrollo de la creatividad en es muy importante ya que por medio de ella los infantes encuentran un punto de imaginacion y realidad es la ventana hacia el aprendizaje de nuevos conomiento, para formar personas autonomas con un gran pensamiento crítico, capaces de solucionar los retos que se presenten dia a dia durante toda su existencia y pueda cambiar su vida, su entorno y hasta la sociedad en la que convive.

Bajo estas referencias se formuló el siguiente **problema** ¿De qué forma influye la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial? planteándose como **Objetivo general**: Estimular la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de educación inicial II de la Institución Educativa “Plinio Robalino” para alcanzar el mismo se planteó cuatro **Objetivos Específicos**. Investigar la importancia sobre la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Determinar las dificultades de aprendizaje de los niños las niñas y de qué manera se pueden fortalecer mediante creatividad. Elaborar una guía con estrategias lúdicas para mejorar la creatividad en el proceso de aprendizaje de los niños niñas de educación inicial. Exponer los resultados de la aplicación de la propuesta.

Para alcanzar estos se formuló un sistema de tareas; a saber:

Tabla 1. Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados

Objetivo	Actividad (tareas)
Investigar la importancia sobre la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Recopilación de fuentes de información bibliográfica.
	Sinterización de contenidos de mayor relevancia.
Determinar las dificultades de aprendizaje de los niños y niñas y de qué manera se pueden	Elaboración de instrumentos de evaluación (ficha de observación, encuesta, entrevista).

fortalecer mediante creatividad.	Aplicación de encuesta y ficha de observación.
	Revisión de análisis estadístico de la información recopilada.
	Interpretación de la información
	Comprensión de información referente al tema.
	Presentación de datos fidedignos.
Elaborar una guía con estrategias lúdicas para mejorar la creatividad en el proceso de aprendizaje de los niños niñas de educación inicial.	Recopilación de fuentes de información bibliográfica.
	Encontrar contenidos de mayor relevancia
	Análisis de la información recopilada.
	Simplificación de información relevante
	Elaboración de guía de estrategias metodológicas
Exponer los resultados de la aplicación de la propuesta.	Elaboración de instrumentos de evaluación (ficha de observación, encuesta).
	Aplicación de encuesta y ficha de observación.
	Interpretación de análisis estadístico de la información recopilada.
	Elaboración de tablas de los resultados obtenidos.
	Presentación de tablas de resultados

Elaborado por: Lilia Catucuamba

El problema ha transitado por tres etapas que se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 2. Etapas del problema de investigación

Etapas	Descripción
--------	-------------

Etapa 1. Tradicional	Elliot (1991) manifiesta que en la creatividad: “existe dos conceptos coetáneos y opuestos, uno tradicional, relacionado con el mito de la divina creación, y otro moderno relacionado con las actividades mentales de resolución de problemas”. Citado por (Morales, 2001, p. 1)
Etapa 2. Activo	Los aportes teóricos de Vygotsky (1981), Martínez (1998), Mitjans (1995), Chacón Araya (2011), Gallardo (2014), de la Torre (2015), entre otros, indican que “la creatividad es una capacidad específica del ser humano que le permite crear, elaborar productos y poner en práctica soluciones para resolver problemas de la realidad”. Citado por (Medina Sánchez, Velázquez Tejeda, Alhuay-Quispe, & Aguirre, 2017, p. 4)
Etapa 3 Critico	(Saturnino de la Torre, 2006, pág. 12) menciona "Si el siglo XIX fue el siglo de industrialización y el siglo XX el siglo de los avances científicos y de la sociedad del conocimiento, el siglo XXI está llamado a ser el siglo de la creatividad, no por conveniencia de unos cuantos, sino por exigencia de encontrar ideas y soluciones nuevas a los muchos problemas que se plantean en una sociedad de cambios acelerados, adversidades y violencia social" (Téllez-Méndez, 2016, p. 5)

Elaborado por: Lilia Catucuamba

La **justificación** de la presente investigación se realizó en la institución educativa “Plinio Robalino” presentándose como un proyecto de gran interés en el ámbito educativo ya que se ha investigado muy poco sobre el desarrollo de la creatividad, siendo la causa principal que originan dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial tales como: la falta de imaginación, escasez de capacidad creatividad, privación al desarrollo de problemas, entré otros.

De la misma manera, la investigación presento **novedad científica** en la institución ya que, en todos los años de vida institucional no se ha realizado investigaciones previas a cerca del tema, enfocándose mas en contenidos académicos y dejando en segundo plano el desarrollo de la creatividad, sobre todo en los primeros años de vida los cuales son cruciales para una correcta adaptación al campo escolar y su nueva concepción en el quehacer pedagógico.

La **utilidad práctica** de la propuesta se considero viable por que se desarrollo aprendizajes a través del contacto con la realidad de los estudiantes, a fin de dar a conocer estrategias prácticas para ampliar las habilidades cognitivas y creativas mediante un estímulo adecuado para el desarrollo de la creatividad. Existió **utilidad metodológica** puesto que este proyecto presentó una oportunidad muy relevante para la comunidad educativa, en donde se abrieron las posibilidades de incremento de los aprendizajes por medio de un adecuado estímulo de la creatividad, en donde siguió un procedimiento para su aplicación.

Este proyecto tuvo **factibilidad bibliográfica**, porque se tomó en cuenta las diversas fuentes que existen sobre el tema, en donde existieron suficientes líneas de consulta a cerca de la propuesta a investigar, con autores de diferentes épocas señalando los mas antiguos hasta los más contemporáneo. **La factibilidad organizacional** se consideró viable, es decir existió la autorización oportuna de la autoridad de la institución para la realización y aplicación del proyecto en el establecimiento educativo. Finalmente se contó con la **factibilidad personal**, puesto que, se tuvo el apoyo, el tiempo necesario y el recurso humano vital para la realización de la investigación.

La **metodología** de la investigación se basó en el **enfoque de tipo cuantitativo porque se utilizará el método deductivo** basado en la teoría existente además posee causa-efecto y porque tiene un número específico de variables que es la creatividad y a la vez el proceso de enseñanza aprendizaje, se apoyó en características cuantitativas porque se puso a prueba la teoría en la realidad y de estas variables se logró recolectar datos para los cuales se utilizaron encuestas, cuestionarios y fichas de observación aplicadas en la institución (para educandos,

docentes, padres de familia y la entrevista a la autoridad), de donde se obtuvieron datos estadísticos y en el cual se procedió a realizar el análisis y las interpretaciones pertinentes que fueron de gran utilidad para la conclusión del proyecto.

La investigación inició **con el nivel comprensivo** porque va transitando primero por el nivel perceptual, aprehensivo ya que explorará, describirá, comparará, analizará, explicará y predecirá hasta llegar al desarrollo de la propuesta. Esta investigación fue de tipo proyectivo ya que mediante esta se logró enfocar la importancia del desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo crear una guía de estrategia lúdicas con técnicas y actividades innovadoras y creativas, para desarrollar personas críticas, y capaces de resolver sus problemas con facilidad y desenvolverse en el entorno y la sociedad en la que conviven, por lo tanto, ellos poseerán seguridad y confianza en sí mismo.

La investigación **fue experimental** ya que se realizó la observación directa de la comunidad educativa de este modo, el propósito de este trabajo fue buscar la solución al problema y lograr el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los párvulos, así como también contribuir con nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje, aplicándolas en la educación inicial y aportando en el mejoramiento de la cultura ecuatoriana.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

1.1. Antecedentes.

En la Universidad Central del Ecuador del autor (Coello, 2013) en el trabajo de investigación “ los juegos lógicos en el proceso de enseñanza” señala que ha utilizado la metodología con enfoque cualitativo – cuantitativo, en razón del problema y los objetivos a conseguir con la ejecución y además, porque en el proceso de desarrollo se utilizaron técnicas cualitativas y cuantitativas para la comprensión y descripción de los hechos, orientándolos básicamente a los procesos, al conocimiento de una realidad dinámica y holística.

El mismo hace referencia a las razones por las que se le considera la comprensión de fenómenos sociales observaciones directas, descubrimientos de procesos, enfoques contextualizados, entre otros; en este trabajo sobre los Juegos Lógicos y su influencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje permitió observar el fenómeno en la Escuela Unidocente de Educación Básica “Ciudad de Tulcán” por medio de una observación directa y la aplicación de un instrumento. De manera que

En la Universidad Politécnica Salesiana sede cuenca del autor (Castro, 2017) en el trabajo de investigación “ estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar” señala que está centrada en distintas estrategias metodológicas consta con dos secciones, una de es de sustento teórico, es decir la investigación científica planteado con claridad, y otra parte es de aporte personal y actividades lúdicas , con planificaciones acorde al currículo, con la finalidad de desarrollar el interés de los niños por aprender, crear e imagina nuevas cosas. Así mismo.

En la Universidad Técnica de Ambato del autor (Villacrés, 2009) en el trabajo de investigación “El proceso de enseñanza, aprendizaje tradicional y el desarrollo de las inteligencias múltiples” por consiguiente utilizo la metodología con un enfoque cuantitativo por cuanto la investigación de campo será procesado con datos numéricos a través de la estadística y cuantitativo ya que los resultados estarán bajo el control y serán sometidos a los análisis críticos del investigador.

El trabajo investigativo alcanzará el nivel descriptivo le permite predicciones rudimentarias será de medición precisa enfocada a un conocimiento suficiente, tiene interés de acción social y su metodología más flexible, se clasificará elementos y estructuras, modelos de comportamiento, según el criterio y describir datos de variables general hipó tesis. Y de nivel explorativo será de estudio poco estructurados de mayor amplitud y descripción, reconocidos variables de interés investigativo y sondear un problema poco investigado o desconocido en un contexto particular. Por consiguiente.

En la Universidad Técnica del norte del autor (Tituaña, 2014) en el trabajo de investigación “Desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de los primeros años” señala que utilizo la metodología cualitativa y métodos inductivo, deductivo, analítico, sintético, y estadístico. Para la recolección de la información se diseñó una encuesta que se aplicó a 4 docentes y una ficha de observación aplicada a los niños/niñas del primer grado de EGB. Una vez procesados los resultados, se pudo establecer que los docentes, aun conociendo la importancia del desarrollo del pensamiento creativo, no lo incentivan, ni aplican regularmente estrategias para desarrollarlo, pues son pocos los niños que aportan ideas para hacer más entretenidas las clases, no se evidencia resultados satisfactorios en los indicadores de desarrollo del pensamiento creativo. Un grupo significativo de niños/as es más bien pasivo y no muestra iniciativa, generación de ideas, o habilidades innatas de creatividad. A partir de estos resultados se propone la aplicación de estrategias orientadas a estimular el pensamiento creativo que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños/niñas de los primeros grados de Educación General Básica.

1.2. Fundamentación epistemológica

Creatividad

Gagné (s. f.) define a “La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”. citado por (Serrano, Creatividad y Estilos de Aprendizaje, 2004, p.7), no obstante, Miller, William C. (2000): “La creatividad es la habilidad de usar sus pensamientos, valores, emociones y acciones para enriquecer su ambiente de formas nuevas y únicas” citado por (Sánchez, 2015, s.p) , en resumen, “La creatividad es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano”. (Avila, 2010)

La Creatividad como un Proceso.

La creatividad como un proceso es pasar de una etapa a otra para llegar a un fin. Según Penagos, J (2000). Cuando se habla de proceso creativo se refiere a mecanismos y fases involucrados en el acto creativo. Penagos habla de cuatro momentos del proceso creativo:

1. Preparación (recopila la información).
2. Incubación (procesamiento de la información).
3. Iluminación (salida de la información).
4. Verificación (evaluación sobre el objeto, proceso o resultado generado).

Elementos de la Creatividad.

Guilford (1996) describe las habilidades o elementos de la creatividad asociadas a cada estilo. A partir de diversos estudios, propone un listado de habilidades que se encuentran presentes en las personas creativas, los factores que caracterizan a la creatividad son:

Fluidez:

La fluidez es una habilidad para generar ideas, no importa si son buenas o malas las ideas. En este factor no entran los juicios de valor ni los prejuicios, debe producirse un mayor número de ideas. La fluidez busca el dar varias opciones de ideas para dar solución a un tema determinado.

Flexibilidad:

La flexibilidad implica a prender a aceptar la idea de los demás y manipular cambios y transformaciones, replanteamientos y diseños. La flexibilidad no requiere tener una sola respuesta correcta ante una situación, sino busca más posibilidades de respuesta, busca cambiar la óptica y pensar en algo diferente para lo cual fue hecho. Además, es la variedad y diversidad de las ideas producidas, nace de la capacidad de pensar fácilmente de una categoría a otra, se aborda los problemas desde diferentes ángulos. También ésta involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una interpretación. Tipos de flexibilidad:

- a) Espontánea: (sí el sujeto es capaz de variar la clase de respuesta que da).
- b) Adaptación: (cuando el sujeto realiza ciertos cambios para obtener éxito).

Originalidad: la originalidad es la rareza relativa de las ideas producidas, siendo una aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas. Las observaciones prácticas identifican esta cualidad como esencial a todos los productos que han tenido origen en procesos creativos. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo.

Redefinición: la redefinición tiene que ver con la operación de definir lo que queremos, pero aquí no se habla sólo del problema, sino también de la situación, de una idea u objeto en general.

Elaboración: la elaboración implica desarrollar las ideas pensadas para solucionar de forma creativa un problema, relacionado con un objeto, ideas novedosas o

situaciones. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas.

Sensibilidad: la sensibilidad denota la capacidad que poseen las personas creativas para descubrir diferencias, dificultades, fallos o imperfecciones, dándose cuenta de lo que debe hacerse.

Viabilidad: la viabilidad es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente pueden ser acertadas, pero que resultan imposibles y difíciles de realizarse.

Capacidad de Redefinición: la redefinición es la capacidad para reestructurar percepciones, conceptos o cosas. La persona creadora tiene la habilidad para transformar algo en otra cosa. Los tres primeros factores expuestos anteriormente son funciones del pensamiento divergente o lateral, distinto del pensamiento convergente o lineal.

Creatividad en el aula

Según Torrance (1995) las escuelas del futuro estarán diseñadas no tanto para aprender como para pensar. Mientras que para J. Piaget (1995) la educación significa formar creadores, aun cuando las creaciones de una persona sean limitadas en comparación con las de otra. Pero hay que “hacer innovadores, inventores, no conformistas”. Todos los docentes tienen la gran responsabilidad de observar y ejecutar la empatía con los niños, entender sus motivaciones internas y participar en su mundo mágico, para descubrir una infinidad de posibilidades y aprender de ellas.

Un niño que es reprimido en su creatividad, probablemente será un adulto con carencia de la misma, lo importante es que pueda dejarla fluir de manera natural, sin llegar a ser coartada por el concepto de “disciplina”, porque de esto depende que, cuando crezca, sea una persona que sobresalga en cualquier ámbito y con las herramientas necesarias para la solución y planteamiento de problemas.

Hay que tener en cuenta que en el ambiente escolar debe ser armonioso, debido a que no solo es esencial para el bienestar mental y emocional de los niños también es importante para el desarrollo de la creatividad; porque, cómo se puede esperar que el niño se sienta relajado para expresarse, si su entorno es hostil; o cómo es factible de que tenga ánimo para desarrollar su creatividad positivamente si está deprimido porque recibe poca atención.

En las escuelas, en ocasiones, los planes de estudio no le dan importancia suficiente a la creatividad y sí al pensamiento lógico, la seriedad es un requisito para la disciplina, mientras que la diversión y el juego van en contra del aprendizaje. Este sistema, como es de suponerse va en deterioro de pensamiento creativo y del pensamiento de las capacidades que éste puede generar.

Es común que los docentes repriman actividades creativas por aproximarse a la educación estructurada, considerando a los niños, niñas creativas suelen ser segregados porque se les considera demasiado inquietos, dispersos y propensos a la fantasía “exagerada”, lo que provoca en ellos un sentimiento de culpa.

Existen niños con un temperamento pasivo y otros que demuestran su creatividad de manera activa, estos últimos son personas que se rebelan ante los sistemas y las reglas, y prefieren adquirir sus conocimientos de manera libre. Esto puede representar un problema para los educadores, pero si éstos hacen uso de la creatividad y toman como regla básica que “aprender es divertido”, muchas de las dificultades podrán ser superadas. Todo docente debe proporcionar espacios, momentos y actividades que respondan a los intereses de los estudiantes haciendo que sus actitudes den respuestas claras a sus diversos interrogantes, llegando a ser gestores de su propio aprendizaje.

Alternativas para trabajar la creatividad

El desarrollo infantil puede plantearse como una manera de diversión, como finalidad de pasar un buen rato, pero en las manos del educador se convierte en una herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. El educador debe conocer la naturaleza del juego, éste permitirá elegir los juegos más adecuados

para conseguir los distintos objetivos, para que los niños además de adquirir conocimientos, les ayuden a desarrollar la creatividad como objetivos educativos. Esto seguramente conducirá al docente a la reflexión de la importancia de estimular más que enseñar, más por liberar energías que por disciplinar, más por lograr que los niños aprendan a pensar, que por enseñarlos a memorizar.

No hay que olvidar, además, que, comenzando a actuar como personas creativas, encontraremos que se presentan infinitas posibilidades a partir de nuestra propia percepción. A través de diferentes métodos, sumamente atractivos, aprenderemos a percibir el trabajo como un juego o un desafío, en lugar de un sacrificio. Seremos capaces de cambiar nuestro modo de ver la vida y así, cambiaremos nosotros mismos.

Elementos para ayudar a desarrollar la creatividad en los niños.

Para desarrollar la creatividad, sin duda se requiere de una serie de condiciones y lo podemos ver según la opinión de: el Proyecto de Educación Creativa de Trejo, O. (2005) plantea los siguientes elementos que pueden ayudar a desarrollar la creatividad:

1. Demostrarle que es creativo para que se sienta que lo es.
2. Reconocer e interesarse por cualquier muestra creativa de los niños para reforzar la confianza que tiene en sí mismo.
3. Escucharle con atención y paciencia sus inquietudes, intereses sueños y fantasías de tal manera que se sienta aceptado y libre para comunicarse.
4. No juzgar su particular forma de percepción, una persona que tiene su creatividad despierta tiende a ver las situaciones y objetos de distinta manera. En el caso de que la idea o la acción atente contra el niño, es recomendable cuestionarlo acerca de la acción que pretende ejecutar y darle razones que él comprenda, para que por iniciativa propia desista de su intención.
5. No imponerle reglas innecesarias; éstas pueden inhibir la creatividad y su desenvolvimiento natural.

6. Respetar su autonomía, sin que esto quiera decir que se va a dejar a los niños libres de supervisión.
7. Participar en su mundo creativo.
8. Proporcionarle toda clase de juegos y ejercicios que motiven su creatividad.
9. Es importante vigilar el tipo de programas y el tiempo que le dedican los niños a la televisión.
10. Incentivar a la lectura y escritura para el desarrollo mental., puesto que contribuye significativamente en la creatividad al brindar una gran gama de posibilidades en la exploración de la imaginación, el ingenio y el conocimiento.

Características del desarrollo evolutivo de los niños

El desarrollo de los niños lo podemos separar por áreas; sin embargo, existe una estrecha relación entre los aspectos intelectual, afectivo, social y motor. Lo que vaya ocurriendo en un área va a influir directamente el desarrollo en las otras, ya sea facilitándolo o frenándolo o incluso anulándolo, y provocando el regreso del niño a conductas o actitudes ya superadas. (Hernandez., 2010 , p. 20) , aun así, hablar de desarrollo evolutivo, es entender los procesos de cambio a todos los niveles que ocurren a lo largo del ciclo vital y que son fruto tanto de nuestra relación con el ambiente que nos rodea, como de las predisposiciones genéticas, además la secuencia ordenada de cambios en la diferenciación morfológica y funcional en la que se van integrando modificaciones de las estructuras psíquicas y biológicas con las habilidades aprendidas y cambios socioemocionales. (Herrera, 2015, p. 16), en definitiva, “Los seres humanos estamos en constante cambio, nuestro desarrollo empieza antes del nacimiento y no se detiene sino hasta el final de la vida, en este proceso el cuerpo se transforma, el intelecto se desarrolla, nuestras emociones evolucionan y aprendemos a relacionarnos unos con otros.”. (Avila, 2010, p. 14)

Psicología Evolutiva de la Niñez.

La niñez comienza a los 3 años y termina a los 12 años (a los catorce se alcanza la pre adolescencia y a los quince se alcanza la adolescencia plena). La psicología

evolutiva son los cambios de comportamiento que se dan en las personas, en este tiempo el niño varía de muchas maneras su desarrollo pasa por un proceso natural del ciclo vital del ser humano los cambios se dan en tres aspectos el físico, el intelectual y el emocional, pero este desarrollo puede diferenciarse de cultura a cultura e incluso intrafamiliar. Las diferencias de los niños no son idénticas para todos y va a variar entre ellos.

Desarrollo Físico:

Los cambios físicos del ser humano ya están establecidos para nuestra especie, pero ciertos factores del entorno como la mala salud, la nutrición y la falta de afecto pueden influir en este desarrollo. De esta manera se ve afectada las necesidades básicas del niño, al no ser atendidas adecuadamente. Esto seguramente provocará que no se dé un correcto desarrollo físico, tanto antes del nacimiento como después del mismo.

Niñez:

1. Lactante (recién nacido), es el primer mes fuera del Útero.
2. Infante (bebé) (edades 0 - 1.5 años).
3. Niño (edades 1.5 - 4 años).
4. Niñez media - edad de la escuela primaria y secundaria (edades 5 – 13 años)
5. Preadolescencia (edad de escuela media superior) - edades 14 años, aproximadamente.
6. Adolescencia y pubertad (15-18 años).

Desarrollo Afectivo.

Sólo si el niño sabe que es un ser humano valioso con virtudes y carencias, será capaz de tener una relación sana consigo mismo y con los demás. El pilar fundamental para el desarrollo emocional, les proporciona el ambiente familiar, especialmente el de los padres, de esta manera el niño se sentirá protegidos,

apoyados y amados, permitiéndose así, disfrutar de su autonomía. Debemos considerar lo delicado de esta etapa para el niño, por los cambios significativos que se dan al pasar de una etapa a otra (bebe – niñez- preadolescente – adolescente – adultez).

Al pasar a la etapa de la niñez, el individuo entra a un nuevo mundo, en el que se enfrentará con:

a) Aprendizaje: Entender y conocer el medio sobre todo mediante el juego, con ayuda de sus mayores y conjuntamente con sus iguales.

b) Lenguaje: Aprender a hablar, a expresarse y comunicarse mediante el lenguaje verbal y no verbal.

c) Educación: Aprendizaje de la lecto-escritura, adquirir conocimientos y habilidades, etc. La educación comprende la institución formal y la no formal.

d) Psicología y Desarrollo: Aprender a convivir con las demás personas en su medio, y en sociedad. Incluye el aprendizaje de las reglas de su cultura.

e) Arte y música: Aprender a expresarse mediante las diversas técnicas artísticas; el arte, en todas sus manifestaciones, despierta la sensibilidad de los niños y enriquecen su acervo personal.

f) Moral y ético: Depende de la educación inculcada en el medio en el que se encuentre.

Desarrollo Intelectual.

En este proceso, el niño adquiere distintas habilidades que le serán importantes durante toda la vida. Los niños, aprenderán la enorme y fascinante tarea de desenvolverse en el mundo, esto implica adquirir herramientas, ser conscientes de que las poseen y ser capaces de elegir y aplicar la adecuada, cuando se enfrenten a situaciones que necesiten solucionar.

Al desarrollo intelectual, lo podemos dividir en varias fases como:

Los niños, niñas de 3 – 5 años:

Este periodo se denomina de la segunda infancia, o periodo preescolar. Éstos son los años del juego, pues esta actividad adquiere una importancia primordial, debido a que los niños y niñas, pasan la mayor parte del tiempo jugando, y de esta manera van adquiriendo las habilidades, ideas y valores que son esenciales para el crecimiento. En este periodo, el niño y la niña van construyendo la identidad psicológica en donde además interviene el conocimiento del propio cuerpo y otros factores relacionados como la autoimagen, autoestima y autoconfianza, las mismas que se van adquiriendo a través de la calidad de las relaciones diferenciadas en torno al niño.

Los niños, niñas de 6 – 7 años:

Presentan un pensamiento preoperatorio. Se manejan desde el plano intuitivo, siendo capaz de fijar su atención sobre una limitada cantidad de información, y siempre desde un punto de vista egocéntrico, característica esencial de esta época. No comprende lo abstracto. Comienzan a internalizar normas, patrones de conducta y comunicación. Manifiestan necesidades de apoyo, dependencia.

Desarrollo del Niño según la Teoría de Jean Piaget.

La obra de Jean Piaget puede considerarse como la columna vertebral de los estudios sobre el desarrollo cognitivo, y sobre algunas cuestiones del desarrollo en general. Su teoría proporciona abundante información que ayuda a comprender cómo cambia la mente del niño y del adolescente, y también cómo funciona la mente del adulto. Para entender el desarrollo del niño se debe tener en cuenta que desde el nacimiento y durante la infancia, el ser humano pasa por diferentes estadios de adaptación que se pueden relacionar con las características de su pensamiento.

Los Estadios del Desarrollo.

El concepto de esta etapa en la teoría de Piaget, significa el paso de un nivel del funcionamiento conceptual a otro en cada etapa, el niño conoce el mundo de distinto modo y usa mecanismos internos diferentes para organizarse, en cada nueva etapa,

a capacidades adquiridas para integrarlas en una estructura más compleja. Si bien los modos característicos de pensamiento de cada etapa son aplicados a todos los seres humanos, independientemente a la cultura a la que pertenezcan, es la naturaleza específica del medio físico y social lo que determina el ritmo y el grado de desarrollo de los estadios o etapas para descubrir la función de lo que el niño puede realizar en su momento.

Estadio Sensorio-Motriz.

Desde el nacimiento a los dos años aproximadamente el bebé humano responde a los estímulos de su entorno y dispone de reflejos. Posteriormente, usará sus capacidades sensoriales y de movimiento para explorar y adquirir conocimientos sobre el comportamiento de las personas y los objetos. Se caracteriza por ser un estadio pre lingüístico. El aprendizaje depende de experiencias sensoriales inmediatas y de actividades motoras corporales. En este estadio se adquiere la noción de objeto permanente, y en el niño se caracteriza por su marcado egocentrismo.

Estadios de las Operaciones Concretas.

a) Sub estadio del pensamiento pre operacional. Abarca de los dos a siete años aproximadamente. El pensamiento es simbólico puesto que para referirse a la realidad utilizara referentes como el lenguaje. Finalmente es un pensamiento guiado por la percepción y no por operaciones mentales que siguen las leyes de la lógica.

Se caracteriza por la aparición de la función simbólica, y por la interiorización de los esquemas de acción en forma de representaciones. El lenguaje pasa de ser compañía de la acción a ser reconstrucción de una acción pasada. También pasa a ser interiorizado. Surgen en el niño las organizaciones representativas a lo largo de este sub estadio, se va pasando del pensamiento pre operacional al operacional.

El egocentrismo va desapareciendo parcialmente, ya que se van produciendo avances en el proceso de sociabilización.

b) Sub estadio de pensamiento operacional concreto. Abarca de los siete a los once aproximadamente. En este periodo el niño logra la reversibilidad del pensamiento por inversión o reciprocidad. Puede resolver problemas si el objeto está presente. Se produce el inicio del agrupamiento de estructuras cognitivas. El agrupamiento es la estructura que define el modo de razonamiento específico de las operaciones concretas. Se desarrolla la capacidad de seriar con eficiencia. El sujeto va logrando progresivamente la conservación de la sustancia, el peso y el volumen. Las relaciones sociales se hacen más complejas.

Si bien es cierto Piaget dio un gran paso importante para entender el desarrollo evolutivo a nivel cognitivo del niño en sus diferentes estadios o etapas es necesario recalcar que cada uno de ellas hace énfasis y marca su grado de importancia demostrándonos científicamente su desarrollo, por una parte la de sensorio motriz respondiendo a diferentes estímulos, como también posee algunos reflejos con los que el niño nace y a su medida los va adquiriendo en su desarrollo evolutivo y de esa forma va adquiriendo sus diferentes aprendizajes, por otra parte esta las operaciones concretas con elementos simbólicos en su estadio pre operacional y la operacional con cuestionamientos lógicos, las características de objetos y las relaciones que se mantienen entre ellas y por último las operaciones formales presentados mediante formulaciones verbales o abstractas.

Pensamiento sensorio motriz (nacimiento a 18 meses).

Antes de cumplir diez y ocho meses de edad mental, año y medio la inteligencia del bebe es como lo demostró Piaget – sensorio motriz. Coordina sensaciones con movimientos. Ante la vista (sensación) de algún objeto en su campo visual, él bebe lo sigue ocularmente (motriz) y al escuchas la voz de la madre (sensación), a partir de una edad mental dada él bebe responde con una emotiva sonrisa.

La inteligencia motriz es pre-representativa.

Pensamiento nocional. (18meses a 5 años)

Durante esos cortos años se asimilan o no los pilares de la inteligencia humana, las nociones. El trabajo infantil resulta maravilloso, no consiste tan solo en aprender a

asociar cada cosa con su respectiva palabra, consiste en tres aprendizajes. En efecto las nociones son triplas cognitivas que admiten cuatro tipos de transferencias entre los tres elementos: Objeto, Nombre, Imagen.

Pensamiento proposicional. (6 - 9 años.)

Las proposiciones son herramientas intelectuales de segunda generación: afirman propiedades de las nociones. La antigua herramienta pasa a convertirse ahora en sujeto, en parte de una nueva totalidad, las operaciones cognitivas proposicionales conectan las proposiciones con la realidad o procesan intelectualmente el lenguaje.

Como vemos las teorías propuestas por Piaget y Zubiria hoy en día siguen tomando importancia en la educación, las mismas que han sido fundamentales para el desarrollo del niño las cuales ayudan a conocer lo que va sucediendo en cada estadio o etapa con el niño y que en la actualidad se siguen apoyando en estas teorías que beneficia al ámbito educativo, por supuesto que algunos autores han ido modificando de acuerdo con su entorno y cultura, sin dejar de lado como base principal estas dos teorías.

Neurociencia

(Redolar, 2008) En su texto La neurociencia cognitiva manifiesta que esta ciencia es nueva y estudia cómo trabaja el cerebro desde un enfoque multidisciplinar, y como afecta el desarrollo del desenvolvimiento del hombre. Aunque para (ABN/AEDANA, 2008) Neurociencia estudia como el cerebro y lo que nos falta aprender de su funcionamiento llamada también “la ciencia del cerebro” en otras palabras. SALAS, R. (2003) manifiesta: La Neurociencia no sólo no debe ser considerada como una disciplina, sino que es el conjunto de ciencias cuyo sujeto de investigación es el sistema nervioso con particular interés en cómo la actividad del cerebro se relaciona con la conducta y el aprendizaje. (p. 156) citado por (Yépez, 2017)

Principios de la Neuroeducación

Los principios que giran alrededor de la neuroeducación son normas que pretenden establecer la relación óptima entre cerebro y aprendizaje. La neuroeducación es una nueva visión de enseñanza, que permite a los docentes mejorar sus estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje; y a los estudiantes adquirir conocimientos de una manera significativa, crítica y reflexiva, por lo cual sus investigaciones responden a principios básicos, relacionados con tres grandes ciencias que aborda la neuroeducación: la neurociencia, psicología y pedagogía, ciencias que interactúan entre sí para que sea posible el entendimiento de la relación cerebro – aprendizaje.

Clasificación de los principios neuro educativos

Para la clasificación de los principios neuro educativos se tomó en cuenta el listado realizado por CODINA, M. (2014) en su tesis doctoral Neuroeducación en virtudes cordiales: Una propuesta a partir de la neuroeducación y la ética discursiva cordial realizada para la Universidad de Valencia, debido a que engloba y resume de manera muy clara y precisa qué principios han de guiar la práctica educativa desde la perspectiva de la neuroeducación y son los siguientes:

Cada cerebro es único y únicamente organizado: esto quiere decir que a pesar de que los seres humanos comparten patrones comunes de organización cerebral, ningún cerebro es igual a otro, puesto que todas las personas no piensan de la misma manera ya que el aprendizaje y el conocimiento y cómo éste se organiza en el cerebro depende mucho de la experiencia y del contexto social en el que se desenvuelva el individuo, aquí también juega un papel importante cómo la información es adquirida, el aprendizaje es percibido de modo diferente por cada persona ya sea de manera kinestésica, auditiva o visual, y el docente debe de comprender éste principio neuro educativo para poder planificar diferentes actividades que favorezcan a todos los estilos de aprendizaje de los estudiantes, para poder potenciar la producción de aprendizaje significativo y duradero.

El cerebro es un sistema complejo y dinámico que cambia diariamente con la experiencia: se habla de que el cerebro es un sistema complejo debido a que en él se origina la sinapsis proceso cerebral a través del cual se produce el aprendizaje y para que se puedan dar nuevos procesos de sinapsis es necesaria la repetición de actividades; y de dinámico puesto que como ya se ha mencionado antes el cerebro construye su aprendizaje e información mediante la experiencia que adquiere del contexto social del individuo, el cerebro posee una asombrosa plasticidad , y al estar expuesto a la vivencia de nuevas experiencias el cerebro se encuentra en un aprendizaje constante y selecciona la información más relevante que le pueda servir en futuras situaciones.

El aprendizaje es un proceso constructivista, y la habilidad para aprender continúa a lo largo de todos los estados del desarrollo como individuos maduros: este principio se basa en que la construcción del aprendizaje no parte de cero sino que toma como base los conocimientos o experiencias previas del alumno, lo cual se convierte en una base para los aprendizajes que va adquirir a lo largo de toda su vida.

Los cerebros tienen un alto grado de plasticidad y se desarrollan a lo largo de toda la vida: el ser humano se encuentra en un aprendizaje constante, ya que se encuentra expuesto a nueva información que surge día tras día, la capacidad para moldear o modificar los conocimientos adquiridos se la conoce como plasticidad, y esta capacidad existe a lo largo de toda la vida del ser humano, claro que en los primeros años de vida de una persona es mayor la plasticidad cerebral que posee, sin embargo a cualquier edad y con la metodología adecuada una persona puede aprender. El cerebro busca la novedad: el ser humano busca lo novedoso, y aprenderá de una manera más efectiva aquello que logró llamar su atención.

El aprendizaje se mejora con los retos y desafíos, y se inhibe con el peligro y la amenaza: para que el alumno pueda aprender es necesario crear un contexto en el cual el alumno se le presentes retos libres de amenazas o situaciones que muestren peligro al estudiante para que él construya su propio, permitiendo que él se

equivoque y haciendo no perciba el error como amenaza sino más bien como un medio de corregir y aprender.

El aprendizaje humano implica tanto a la capacidad para centrar la atención como a la percepción periférica: es importante que el docente logre llamar la atención del alumno hacia lo que está siendo enseñado, pero sin embargo también es esencial que el maestro tome en cuenta que existen distracciones en el salón de clases activando la percepción periférica del estudiante y afectando su capacidad de aprendizaje, así que es recomendable que el maestro busque la manera de menguar las distracciones a la hora de ejecutar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El cerebro procesa conceptualmente las partes y el todo de manera simultánea: lo que quiere decir que el cerebro no necesita aprender paso a paso debido a que es capaz de procesar de manera inmediata toda la información, y la encaja como un rompecabezas en su cerebro, puesto que relaciona los nuevos conceptos con los conocimientos que ya posee.

El cerebro depende de las interacciones con los demás para dar sentido a las situaciones sociales: el ser humano es social por naturaleza, necesita de la interacción con otros individuos para poder aprender, motivo por el cual el aprendizaje cooperativo permite potenciar la construcción de aprendizajes, y es recomendable que el docente planifique y ejecute actividades grupales que favorezcan la interacción social del estudiante.

El aprendizaje se basa en la memoria y la atención: para que todo aprendizaje se puede dar es necesario de que el alumno preste toda su atención a lo que está siendo enseñando, si el maestro logra captar la atención del estudiante la información que se le trasmite quedará guardada en la memoria, que es la capacidad del cerebro de almacenar información, y el cerebro solo almacena aquello que le parece relevante y novedoso.

El cerebro recuerda mejor cuando los hechos y habilidades han tenido lugar en contextos naturales: para poder construir aprendizajes significativos y activar la memoria se recomienda que se mejore que se enseñe en un contexto cercano al

alumno, o en contextos lo más cercanos posibles a la vida real, motivo por el cual el docente puede hacer uso de videos, internet u otros recursos para poder desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El aprendizaje implica procesos conscientes e inconscientes: como ya se ha mencionado antes el ser humano se encuentra en un aprendizaje constante, y se encuentra procesando a diario información del contexto que lo rodea, esto implica que el conocimiento no solo se lo adquiera a través de la enseñanza en el salón de clases, sino también a través de las experiencias que tenga en su diario vivir en situaciones cotidianas, es por ello que el cerebro aprende de manera consiente en donde el alumno percibe las caras y voces y de manera inconscientemente a través del sueño, se debe recordar que para que el alumno pueda rendir de una manera óptima un examen o prueba es necesario que haya descansado adecuadamente, estudios han demostrado que el proceso de dormir permite al ser humano fijar sus conocimientos de una manera permanente.

El cerebro y el aprendizaje

El cerebro humano, a diferencia del cerebro de otros seres vivos presenta una estructura y organización más compleja, está conformado por más de 100 mil millones de células nerviosas llamadas neuronas que interactúan entre sí con el fin de procesar información y coordinar todas las funciones vitales del organismo, gracias al cerebro el ser humano puede relacionarse y adaptarse a su entorno social.

Cuando hablamos de aprendizaje es necesario mencionar y describir ciertas características del cerebro humano, ya que la adquisición de nuevos conocimientos se origina a nivel neurológico, a través de un proceso llamado sinapsis, donde la información se trasporta de neurona a neurona a través de impulsos, el cerebro es el órgano más complejo del cuerpo humano, posee la capacidad de aprender constantemente y de una manera ilimitada, además de poseer una plasticidad asombrosa que permite modificar los conocimientos de una persona frente a nuevas experiencias cognitivas. Con respecto a la relación de cerebro-aprendizaje CAMPOS (2010) manifiesta: El cerebro aprende a través de patrones: los detecta, los aprende y encuentra un sentido para utilizarlos siempre cuando vea la necesidad.

Además, para procesar información y emitir respuestas, el cerebro utiliza mecanismos conscientes y no conscientes. Estos factores nos hacen reflexionar acerca de lo importante que es la actitud del maestro frente a las propuestas de aprendizaje y frente a los alumnos. (p. 6)

La Neuro plasticidad Cerebral

La capacidad que posee el cerebro para modificar sus conocimientos es conocida como neuro plasticidad, permitiendo que los conocimientos que adquiere la persona no sean estáticos y puedan ser transformados frente a nuevas experiencias cognitivas. Con respecto al tema referente a neuro plasticidad MORA, F (2013) citado por González (2015) manifiesta:

...la neuroplasticidad que no es más que esa flexibilidad que posee el cerebro para cambiar para ajustarse a nuevas situaciones que exige el aprendizaje de nuevos conocimientos. La plasticidad neuronal es la propiedad del cerebro que garantiza un cambio constante. La capacidad de modificar el cerebro, de aprender y memorizar se verifica a lo largo de todo el proceso humano. Cambia la motilidad que significa la reactividad a aspectos nuevos en el medio o ambiente en que se mueven los animales. Los neurotransmisores como la acetilcolina o como la dopamina que se producen en la corteza pre-frontal, un área cognitiva, cambian de manera que la respuesta es menor ante una situación determinada. (p. 255,256)

Por consiguiente, se infiere, que el cerebro tiene la capacidad de adaptarse y modificar su conocimiento frente a la necesidad de adquirir más información, el ser humano posee esta capacidad cerebral a lo largo de toda su vida, por lo cual a cualquier edad la persona puede seguir aprendiendo sin embargo la plasticidad es los primeros años de vida es más elevada, es decir que un niño puede aprender con mayor facilidad y en menos tiempo que una persona adulta.

La mente y el aprendizaje

La mente recibe toda clase de información, mediante los sentidos y son almacenados en un sitio especial, de manera consciente o inconsciente, que en un momento dado son utilizados por el hombre, como experiencias o aprendizajes. De acuerdo a MARTÍNEZ (2010) en referencia al tema Mente y Aprendizaje,

manifiesta: Ud. Recibe continuamente información que procesa y guarda en algún lugar de su mente, con una increíble y aún desconocida capacidad de acumular información, clasificándola y archivándola, todos los datos son guardados, día tras día, y allí van a parar, sin saber para qué y cuándo van a ser utilizados. (p. 1)

Partimos del conocimiento que cuando se trata de aprendizajes significativos se construye mediante la vinculación de lo que el alumno conoce y el nuevo conocimiento, a fin. Ahora, de acuerdo a Martínez, expresa que la mente recibe la información de manera inconsciente y consciente, a través de los sentidos; la procesa y luego la utiliza. Aprender y memorizar, en su esencia, es cambiar el cerebro, en su física, en su química, en sus conexiones, en lo que significan los circuitos en la expresión, en los procesos mentales, la propia conducta.

Nos da cabida para iniciar con nuevos métodos para implantar los conocimientos, poseyendo una comprensión más profunda del cerebro, sus funciones y como se genera los nuevos conocimientos y saber utilizar con exactitud las estrategias adecuadas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Proceso de enseñanza aprendizaje

(Matos, 1998) afirma que actualmente el aprendizaje está concebido como un proceso interno por el que el estudiante “construye, modifica, enriquece y diversifica sus esquemas de conocimiento” citado por: (Lizana Esther, 2010, p. 5) no obstante, la UNESCO (2004), sostiene que la concepción imperante sobre el proceso de aprendizaje surgió a partir del modelo industrial de la educación, a comienzos del siglo XX, y sirvió a los propósitos de proveer a grandes cantidades de individuos con las habilidades necesarias para puestos laborales que requerían poca calificación en el área de la industria y la agricultura. de la misma forma, Feldman (2005) define el aprendizaje “como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia” (p. 54). Citado por (Estrada, 2018, p. 4)

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una unidad dialéctica entre la instrucción y la educación; igual característica existe entre el enseñar y el aprender. Todo el

proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una estructura y un funcionamiento sistémicos, es decir, está conformado por elementos o componentes estrechamente interrelacionados.

Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje

Los componentes son: objetivos, contenidos, métodos, evaluación.

El objetivo es la aspiración en el currículo escolar, la meta el propósito, los fines de la educación, representa el modelo pedagógico a alcanzar el resultado anticipado en la formación integral del sujeto, o sea, los logros cognoscitivos (saber) logros procedimentales (saber hacer) y logros actitudinales (ser, convivir) en función de desarrollar su capacidad de pensar (esfera cognitiva) y actuar (esfera comportamental o conductual)

El contenido debe ser el mismo objetivo de la cultura para que le resulte significativo al estudiante y descubra en el los sentidos y significados que este tiene para su vida, debe ser real y concreto, y no abstracto, con lo cual el estudiante no comprenderá para que le sirve.

El método es la vía que utiliza el estudiante para apropiarse del contenido y asimilar el objetivo de la cultura, en función de alcanzar un logro mediante la solución de problemas de su vida, es por ello que el método debe ser lúdico para dinamizar el proceso de aprendizaje del estudiante y que dicho proceso sea atractivo, entretenido y placentero para él; debe ser problémico para que el estudiante adquiera las competencias necesarias para vivir de manera autónoma en sociedad; y debe ser afectivo, ya que sin afectos no hay aprendizaje significativo.

La evaluación es un componente del proceso educativo, a través del cual se observa, recoge y analiza información significativa, respecto de las posibilidades, necesidades y logros de los alumnos, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para el mejoramiento de sus aprendizajes.

Estilos de aprendizaje en la etapa infantil

En la actualidad se conocen siete estilos de aprendizaje diferente, las personas suelen combinar varios de ellos para poder tener un buen aprendizaje en el conocimiento.

Visual (espacial): Las personas prefieren el uso de imágenes, vídeos y comprensión espacial para poder aprender mejor.

Aural (auditivo-musical): Las personas prefieren el uso de la música y el sonido para potenciar y mejorar el aprendizaje.

Verbal (lingüística): Las personas prefieren el uso de las palabras (tanto habladas como escritas) para mejorar y potenciar el aprendizaje.

Físico (kinestésico): Las personas prefieren el uso del cuerpo, las manos y el sentido del tacto para poder aprender. La experiencia directa es un buen motor de aprendizaje en este sentido.

Lógica (matemática): Las personas prefieren el uso de la lógica y el razonamiento para poder tener un buen aprendizaje ante cualquier conocimiento.

Social (interpersonal): Las personas tienen un mejor aprendizaje si lo hacen en grupo o en compañía de otras personas.

Solitaria (intrapersonal): Las personas prefieren aprender en soledad o ser potenciar el auto estudio para aprender con tranquilidad y sin presiones.

Métodos de enseñanza en Preescolar

Los métodos de enseñanza son las acciones dirigidas a lograr los objetivos propuestos en el proceso de aprendizaje, éstos ayudan a llevar un orden para lograr una meta fija: niñas y niños capaces de superar cualquier reto en el futuro. Por supuesto que, en cada nivel de enseñanza, los objetivos van cambiando.

Por proyecto

Consiste en una serie de juegos o actividades que se desarrollan en torno a una pregunta o problema. Los juegos ayudan a los niños a comprender un problema, aterrizarlo y resolverlo de una manera efectiva; es un proceso simple donde el objetivo es que los alumnos aprendan y al mismo tiempo se diviertan.

De descubrimiento

Aquí los elementos de aprendizaje son presentados a los alumnos para que ellos descubran y comprendan cualquier problemática antes de memorizarla o mecanizarla.

Lo anterior se logra a través de actividades lúdicas que van desde juegos hasta dinámicas donde los niños puedan conocer sus capacidades físicas.

Así pueden desarrollar las siguientes habilidades:

Pensamiento estratégico.

Facultad de razonamiento y agilidad cognitiva.

Incentiva la observación y el análisis.

De mediación.

Es el resultado de la combinación de dos elementos fundamentales en el aprendizaje de los pequeños:

La exposición directa al mundo. Todo aquello que los niños aprenden afuera del kínder, con sus padres y en situaciones de la vida cotidiana.

La experiencia mediada. Todas las problemáticas o retos que se les pone a los niños para estos lo puedan resolver en un espacio mediado.

El proceso de enseñanza va ligado al aprendizaje y cumple ciertos pasos para enseñar y aprender siendo un conjunto de intercambio del docente y el alumno, siendo el profesor fundamental para propiciar el aprendizaje a través de la

utilización de varias técnicas, medios y estrategias y se pueda desarrollar una enseñanza aprendizaje satisfactoriamente.

Estrategias de aprendizaje.

Schmeck (1988); Schunk (1991) “las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje”. Recuperado de [http \(https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curs_o_2013.pdf](http://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curs_o_2013.pdf), 2013) mientras que para Álvarez, González-Pienda, González-Castro y Núñez (2007), son guías intencionales de acción con las que se trata de poner en práctica las habilidades que establecen los objetivos del aprendizaje. (Anibal, 2013, p. 199), en conclusion, Brandt (1998) las define como, "Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien" citado por (Bondy, 2004)

Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el nivel inicial

Estrategias para el área socio emocional. - Actuar coherente con las normas, pautas y valores que se pretende transmitir Favorecer la participación para la construcción y aceptación de normas que regulan el funcionamiento del grupo Propiciar el desarrollo relaciones cooperativas entre niños y niñas. Ayudar para que el grupo coordine puntos de vista divergentes y resuelva conflictos entre ellos.

Estrategias para lógico matemática. - Manipulación y conocimiento de objetos Punto de referencia el cuerpo Los niños adquieren habilidades como: observación, atención, clasificación, conteo de objetos, motricidad fina, ubicación espacial y temporal, comparación, entre otras. Establecer comparaciones: describirlos, relacionarlos, seriarlos, agruparlos Primeras estructuras intelectuales con respecto al tiempo, espacio, causa y efecto dentro del contexto más cercano

Estrategias para el área de la comunicación y expresión. - Brindar al niño y la niña un amplio abanico de situaciones y recursos facilitadores de la expresión, comunicación e interpretación a través de lenguajes verbales y no verbales (gestual, corporal y plástico) Asumir desde el rol docente una actitud abierta, flexible, entusiasta que permita crear un clima flexible, en el que el niño y la niña se expresen con confianza y seguridad desarrollando su creatividad

Estrategias para la lectoescritura.- Interpretación de imágenes proceso mediante el cual los niños y niñas van desarrollando sus capacidades para leer y escribir lectura y escritura de textos en donde se mezclan dibujos y grafías garabateos graduar las tareas de grafo motricidad correspondencia fonética asignación de una letra para cada sonido graficación de eventos producción de textos sencillos manejar mucha cantidad y variedad de material impreso: revistas, propagandas, libros, periódicos, recetas, poesías, prospectos médicos, cuentos, etiquetas, carteles de la calle, etc. Facilitar las iniciativas en las que los niños pidan material o ayuda para escribir y leer, dibujar, pintar. Aceptar las producciones de los niños y niñas como su forma de comunicarse desde el momento lecto escritor en el que se encuentran y no como errores que han cometido.

Arte como estrategia en educación inicial.- Lograr en los niños/as el desarrollo holístico, destrezas, habilidades en todos los ámbitos tanto socio afectivos como cognitivos y motrices Cabe destacar que el arte no solo es lo plástico sino que abarca la expresión oral, procesos cognitivos, afectivos, que nos van a servir de indicadores para evaluar los logros alcanzados por el infante los niños y niñas de 0 a 3 años deben iniciarse en las prácticas de comunicación con sigo mismos y con el exterior haciendo uso de diversos recursos en composiciones sencillas y cortas, en fantasía, invención, creatividad, estimular las capacidades para multiplicar las ideas e inventarlas a fortalecer con imaginación cada etapa de la obra artística

El juego como estrategias de la enseñanza en el nivel inicial. - En el nivel inicial escolaridad inicial se privilegia el juego como el recurso más apropiado, dadas las características del momento evaluativo de los educadores.

Naturaleza del juego infantil. Diversas corrientes psicológicas han analizado su

naturaleza funciones Teorías psicogenéticas. Piaget Teorías compensatorias. Teoría psicoanalítica Teorías funcionales. Asignan al juego que posibilitan la función adaptativa, orientación del individuo hacia su comportamiento predominio de la asimilación sobre la acomodación, la satisfacción de aquellos instintos desarrollados y la resolución de conflictos para la supervivencia del hombre.

La evolución de los juegos. Se va dando a través de los distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento.

El juego para la acción didáctica. - Es un medio de expresión de la personalidad infantil. Permite al docente descubrir y comprender actitudes y comportamientos del niño para intervenir en ellos ayudándolos a superar dificultades y orientando la conclusión de los aprendizajes. Favorece la integración del niño, niña en el contexto sociocultural En un medio privilegiado de comunicación expresión y creatividad infantil. Permite el pasaje de la actividad lúdica al trabajo a partir de la misma experiencia lúdica.

Metodología pedagógica de Reggio Emilia

Es una alternativa pedagógica innovadora, nace en Italia después de la II Guerra Mundial, su pedagogía se base en la escucha, entendida esta no solo como recibir estímulos auditivos, sino la habilidad de entender al niño en sus cien lenguajes, que para Malaguzzi son las cien maneras diferentes que tienen los niños para expresarse. En Reggio tienen gran importancia el espacio y el ambiente como un tercer maestro que motiva e invita a crear y descubrir; el taller y el Atelierista, encargado de impulsar las artes como formas de expresión. (Correa López, 2011, p. 1)

El enfoque Reggio Emilia tiene como objetivo ofrecer una alternativa pedagógica que busque el desarrollo de las potencialidades de los niños en un ambiente propicio, donde los proyectos surgen de los intereses del niño, quien explora, descubre y se expresa de diferente manera, es protagonista de su propio aprendizaje. El enfoque no garantiza que los niños que han pasado por Reggio sean personas más inteligentes y extraordinarias, pero si con una sensibilidad notable, que van a triunfar en la vida. (Edwards, Gandini, & Forman, 2001). Como Malaguzzi

menciona, " (...) es como dar monedas a los niños para que las tengan en sus bolsillos y que las saquen y las gasten cuando la oportunidad se presente en el camino, son estrategias o herramientas ganadas en la experiencia de la escuela Reggio para utilizarlas en diferentes circunstancias." Citado por. (Correa López, 2011, p. 11)

El enfoque Reggio Emilia está basado en los siguientes principios:

Currículo emergente: un plan de estudios emergente es aquel que construye sobre los intereses de los niños.

Trabajo en Proyectos: los proyectos, también emergentes, son estudios a profundidad de conceptos, ideas, e intereses que surgen en el grupo. Los proyectos pueden durar una semana o pueden continuar a través del año escolar.

Desarrollo figurativo: consistente con la noción de Howard Gardner de enseñar para inteligencias múltiples, el enfoque Reggio Emilia necesita la integración de las artes gráficas como herramientas para el desarrollo cognitivo, lingüístico y social.

Colaboración: el trabajo en grupo colaborativo, tanto grande como pequeño, es considerado valioso y necesario para avanzar el desarrollo cognitivo. Los niños son alentados a dialogar, criticar, comparar, negociar, hacer hipótesis, y resolver problemas a través del trabajo en grupo.

Dentro del enfoque Reggio Emilia las perspectivas múltiples promueven tanto un sentido de pertenencia a un grupo como la unicidad del ser propio.

Los maestros como investigadores: El rol de los maestros dentro del enfoque Reggio Emilia es complejo. El maestro es un maestro-investigador, un recurso y un guía mientras él/ella le presta su experiencia a los niños (Edwards, 1993). Dentro de este papel de maestro-investigador, los educadores cuidadosamente escuchan, observan, y documentan el trabajo de los niños y el crecimiento de la comunidad en su aula, y deben provocar, co-construir, y estimular el pensamiento y la colaboración de los niños con sus compañeros. Los maestros están comprometidos a reflexionar sobre su propia enseñanza y aprendizaje.

Documentación: similar al acercamiento de portafolio, la documentación del trabajo en progreso de los niños es vista como una herramienta importante en el proceso de aprendizaje de los niños, maestros, y padres.

El ambiente es considerado como un “tercer maestro”. Los maestros organizan cuidadosamente el espacio para proyectos de grupo pequeños y grandes, así como pequeños espacios íntimos para uno, dos o tres niños. Recuperado de la web. (Quintero, 2009, p. 4)

Metodología pedagogía (Waldorf-Steiner)

La pedagogía Waldorf es un sistema educativo originado en las concepciones del filósofo Rudolf Steiner, fundador de la antroposofía.

La primera escuela Waldorf se fundó en 1919 en Stuttgart, Alemania. Un millonario llamado Emil Molt, propietario de la fábrica de cigarrillos Waldorf Astoria, en Stuttgart, se hizo seguidor de la filosofía antroposófica fundada por Steiner y le pidió que crease una escuela para los hijos de sus trabajadores. Éste, para difundir sus enseñanzas y creencias, inventó un método educativo que dio lugar a la Escuela libre Waldorf, movimiento que fue extendiéndose por toda Alemania primero, y más adelante por Europa y el resto del mundo.

(Waldorf-Steiner, 1991) manifiesta que. - el ser humano es un individuo formado por espíritu, alma y cuerpo, cuyas capacidades se despliegan en tres etapas de desarrollo de siete años cada una: de los 0 a los 7 años, de los 7 a los 14 años, y de los 14 a los 21. En los primeros siete años el medio de aprendizaje es la imitación natural; los otros siete siguientes se basan en la imaginación y el arte; y los últimos siete buscan la verdad y lo real.

Pretende conducir al niño/a hacia un desarrollo claro y equilibrado de su intelecto, hacia un sentir enriquecido artísticamente y al fortalecimiento de una voluntad sana y activa, de tal modo que sus pensamientos, sentimientos y actos puedan hacer frente a los desafíos prácticos de la vida. (Moreno, 2010) Es el momento de utilizar las metáforas e imágenes. La imaginación permitirá la activación de los sentimientos y de esta manera se recordará y aprenderá esto se convierte en los

mejores años para educar la inteligencia sensible. Citado por (Rodríguez, 2012, p. 16).

Estrategia

Valinas, (2007, p. 3) las estrategias son los métodos generales escogidos para lograr objetivos específicos, describen la manera de conseguir los objetivos en la escala de tiempo necesaria. Por el contrario, Fano,(20015, p. 11) citado por Michael Porter, argumenta que la estrategia es la creación de una posición única y valiosa en el mercado. Por tanto, estrategia es el conjunto de decisiones fijadas en un determinado contexto o plano, que proceden del proceso organizacional y que integra misión, objetivos y secuencia de acciones administrativas en un todo independiente. En conclusion, (Kozulin, 2000) citado por (Frida Díaz, 2002) nos manifiesta que las estrategias son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas.

Juego

La Enciclopedia Manual del Juego (2006). Propone que, para desarrollar la creatividad, nada mejor que hacerlo mediante el juego, puesto que el niño no solo se divierte sino también aprende y crece. A través de esto, el niño desarrolla la motivación, almacena la mayor cantidad de información generando diferentes alternativas de respuestas que deben ser novedosas.

Aquí influye la motivación y las distintas destrezas creativas que tenga el niño, a su vez los niños adquieren la aceptación de respuesta elegida como solución al problema, adecuándose a la realidad del mismo llevándolo a la práctica y a actuar.

En cada etapa infantil, el juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño. Es su actividad natural y una necesidad para su desarrollo. A través del juego, los niños exploran el medio que los rodea, le da rienda suelta a su imaginación y aprende a convivir con los demás.

En la categoría de la creatividad conoceremos: a la creatividad como un proceso, pensamiento creativo, pensamiento convergente, pensamiento divergente, elementos de la creatividad, creatividad en el aula, alternativas para trabajar la creatividad y elementos para desarrollar la creatividad en los niños, utilizando como herramienta primordial el juego y dejando que los educandos indaguen y descarguen sus ideas y pensamientos, a rienda suelta su imaginación observando su entorno y poniendo en práctica para buscar la resolución de problemas en la vida cotidiana.

Juego Infantil

(Sigmund Freud citado por Brites, G. y Muller, M. 1994, p.268) se refiere al juego infantil y dice que: “Jugar es más que un pasatiempo divertido. Más bien es un factor dominante de la vida infantil, ya que es un “terreno de experiencias” y su “trabajo de entrenamiento” para la vida” Por otra parte, el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia para la niñez “La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar y permite el disfrute pleno de su libertad de movimiento” (Calero, 1998, p19). Para concluir, el juego infantil puede llamamos la atención, en ocasiones como delicado y encantador, como alborotador y turbulento, ingenioso o tan solo tonto y molesto, cuando imita los actos y las actitudes de los adultos. (Garvey, 1985, p. 9).

Según este mismo autor, ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario:

1. El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.

En terminos utilitarios es inherentemente improductivo.

3. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador
5. El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego

Al seguir mencionando a Garvey (1985) nos manifiesta los siguientes tipos de juegos

Juego acompañado de movimiento e interacción

La clase de juego que refleja más claramente animación y vitalidad es la basada en el movimiento. Las carreras, saltos, cabriolas, chillidos y risas de los niños durante el recreo o la salida del colegio son alegres, libres y espontáneos y casi siempre contagiosos en cuanto a su expresión de bienestar. Aun cuando se trata aquí de un aspecto del juego que ha sido considerablemente estudiado

Juegos turbulentos

Cuando adquieren más capacidad de movimiento y comunicación, los niños pueden aprender un modo de jugar que se ha designado como turbulento. Se designa así a cierto número de pautas de acción que son realizadas con un alto grado de actividad, habitualmente por un grupo. Este tipo de actividad lúdica ha sido descrita por los etólogos interesados, no solamente por el juego, sino también por la configuración total de las actividades en la escuela maternal. Por lo general, observan a una clase o a varias clases durante un período de tiempo. Se preparan listas que incluyen una variedad de fenómenos observables, relativamente sencillos y que se definen tan objetivamente como es posible. Las categorías de estos fenómenos incluyen expresiones faciales, vocalizaciones, posturas y movimientos, comportamiento agresivo y otro gesto social como los de dar y mostrar. Se compone de carreras, saltos, caídas, perseguir, huir, golpear, reír y hacer muecas

Juegos con objetos

Los objetos sirven de diversas maneras como nexo de unión entre el niño y su entorno permite disponer de un medio como el que un niño puede representar o expresar sus sentimientos, intereses o preocupaciones. Proporcionan también una

vía de interacción social con adultos o con otros niños. Además, para el niño, un objeto que no le es familiar tiende a establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entretenimiento, a saber: secuencia con frecuencia repetida la cual conducirá, eventualmente a conceptos más maduros acerca de las propiedades (tamaño, textura, forma) del mundo físico. El juego con objetos exige que se pueda asir algo de un modo dirigido por la vista, una adecuada coordinación del ojo y de la mano, de forma tal que el niño pueda coger, sostener y volver objetos.

Juego social: es aquel que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Se distinguen los siguientes: Juego simbólico, Juego de reglas, Juegos cooperativos

El juego favorece el desarrollo social, Sarocho (1998) dice que en el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos. Citado por (Ríos, 2017, p. 8)

Juego simbólico

Para los niños, el juego es un asunto muy serio. A través de esta actividad desarrollan muchas de sus destrezas y se van formando una imagen del mundo. El juego simbólico es particularmente importante pues se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario. (Delgado, 2016)

Mediante el juego simbólico el niño entra en relación con sus iguales y ello le ayudará a conocer a las personas que lo rodean y aprender normas de comportamiento.

Juego de reglas

El juego de reglas se caracteriza por establecer una serie de normas previas al juego. Generalmente implica jugar en grupo y ayuda a entender el concepto de perder.

Estos juegos son muy variados y se pueden dar entre dos personas, en grupo o por equipos. Su espacio puede ser el patio, la calle, el parque, el entorno escolar o familiar, en versión de juegos de mesa, etc. Son incuestionables los beneficios que aportan los juegos de reglas desde un punto de vista pedagógico, ya que integran lo aprendido por el niño en el desarrollo social y afectivo, motor, cognitivo, personal. (Ezpinosa, 2017)

Juegos cooperativos

Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima relajado y favorable a la cooperación en el grupo. Pretenden que todos tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión o discriminación el punto central del juego. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y, o capacidades. (Pazos, 2017)

Juego - trabajo

Periodo didáctico realizan individual o grupal distintas actividades que permiten desarrollar aprendizajes de acuerdo posibilidades intereses espontáneos del niño y del grupo. Metodologías más apropiadas para promover aprendizajes indicativos en un ambiente cordial y placentero, en el que se respeta la creatividad y el ritmo individual de cada niño y cada niña, al tiempo que se crea condiciones que se constituyen en retos permanentes para avanzar en el proceso de aprender. El juego trabajo es un momento dentro del período de tareas en el jardín donde se cumplen distintas actividades creadoras en forma individual con pequeños grupos". Trabajo Juego Esfuerzo activo, impulsa energía transformadora, actividad constructiva y significativa. Actividad espontánea natural de los niños y niñas, expresión de la creatividad en individualidad. Juego-trabajo. - Interacción entre lo placentero y espontáneo del juego y la intencionalidad del trabajo.

Desarrollo aspectos creativos de la personalidad infantil.

En la situación social: - Aprender a compartir. - Situación del juego. - Compañeros

de juego. - Materiales. - Proyecto de ideas. - Formar hábitos. - Aumentar enriquecer la capacidad de comunicar. - Favorecer la integración progresiva grupo.

En la dimensión cognoscitiva: - Sentar las bases para nuevos y más profundos niveles de aprendizaje. - favorecer el desarrollo las capacidades perceptivas. - Desarrollar las capacidades críticas resolución de problemas. - Promover la actividad reflexiva frente al mundo natural y social. - Adquirir de forma progresiva conceptos.

Favorecer el desarrollo psicofísico mediante un adecuado manejo de su cuerpo en el espacio. En la dimensión físico motrices: - Desarrolla la musculatura gruesa y fina mediante el trabajo gráfico, plástico y las conclusiones libres. - Desarrollar su lateralidad. - Ejercitar el adecuado dominio de postura.

En la dimensión emocional: - Favorecer el desarrollo paulatino de valores sociales espirituales. - Favorecer el autoconocimiento. - Fortalecer el desarrollo de la autonomía. - Favorecer la sensibilidad estética. - Ofrecer un medio para canalizar intereses y sentimientos. - Promover actitudes de responsabilidad.

En la dimensión creativa: - Fortalecer progresivamente la capacidad auto expresión. - Desarrolla capacidad imaginativa. - Favorecerla capacidad de resolver problemas. - Favorecer el desarrollo del pensamiento divergente, de modelos alternativos de reacción ante situaciones similares. - Favorecer el desarrollo de la expresión por diversos medios gráficos, plástico ser dramáticos.

1.3. Fundamentación del estado del arte.

En la revista REICE. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación 15.2 (2017): pág. 153-181 de la Universidad Autónoma de Madrid, con el tema “La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea” (Sánchez N., 2017), planteo que: la persona creativa se puede desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios de actuación porque tiene la agudeza mental para poner en práctica sus destrezas y competencias en la resolución de problemas de la vida y de su contexto. La investigación aborda

el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Educación Inicial. Responde a una convocatoria del Ministerio de Educación del Perú orientada a hacer propuestas para mejorar la práctica pedagógica desde el Programa de Maestría en Educación. Metodológicamente se basa en el enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada. La muestra fue intencionada y seleccionada mediante el muestreo criterial. Se emplearon métodos, técnicas e instrumentos que evidenciaron el nivel de desarrollo de la creatividad en los prescolares, visto en los indicadores: fluidez, originalidad y motivación; y la manera de conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje por las docentes. Los fundamentos epistemológicos y las reflexiones científicas contrastadas con los resultados prácticos permitieron aportar como conclusión esencial, una estrategia didáctica que contribuyó al desarrollo de la capacidad creativa en los niños de la Educación Inicial en Puno (Perú).

Mientras tanto, en la revista Redalyc.org Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación" vol. 15, núm. 3, septiembre-diciembre, 2015, pp. 1-23 de la Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca, Costa Rica, con el tema: "la creatividad como perspectiva educativa". (Elisondo, 2015, p. 1) señalo que en el presente ensayo plantean un posicionamiento teórico para la construcción de una nueva perspectiva educativa que se sustente en los avances logrados en el campo de investigación de la creatividad, especialmente en los enfoques socio-culturales. Transformar la educación desde la creatividad supone reconocer las posibilidades creativas que tienen los actores, construir espacios para crear y resolver problemas, y propiciar interacciones con otros sujetos y con los objetos culturales. Es necesario crear una nueva forma de mirar la educación y generar innovaciones que atiendan a estos nuevos enfoques sobre lo educativo, las personas y los procesos de construcción de conocimientos en diferentes contextos culturales. En la primera parte revisamos mitos, fundamentos y definiciones necesarias para construir una nueva perspectiva educativa. Luego, desarrollamos cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje desde la nueva perspectiva propuesta: aumentar las posibilidades educativas, invertir en educación, invertir la educación, abrir la educación y generar indisciplina óptima. Por último, planteamos aperturas y desafíos de la nueva perspectiva al campo educativo y destacamos el papel de los docentes en la transformación educativa y la generación

de innovaciones pedagógicas. Las ideas presentadas emergen de estudios teóricos, investigaciones empíricas y experiencias educativas preliminares.

Para concluir, en la revista SciELO se publicó un artículo de investigación de grado final, estudiantes Maestría en Educación. n° 26, enero-junio (2017): pág. 61-81 de la Universidad Autónoma de Bucaramanga-Colombia con el tema: “fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte” (Rojas, 2017) menciono que, el presente documento planteo el proceso y ejecución de una investigación que pretende diseñar una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas que posibilite el fortalecimiento de los procesos creativos en niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años. Apoyados en el paradigma cualitativo y teniendo como diseño metodológico la investigación acción, en primer término, se identificó el perfil creativo de los niños preescolares a través de la aplicación de una prueba diagnóstica, después se valoró la propuesta pedagógica y su impacto en el fortalecimiento de la creatividad en niños, analizando las propuestas de intervención aplicadas en la institución educativa, seleccionando las estrategias pertinentes con las que finalmente se construyó una cartilla digital para maestros y agentes educativos, orientadas al fortalecimiento de habilidades creativas en niños preescolares. La propuesta destaca la importancia de trabajar con proyectos de aula que permitieron la motivación y el fortalecimiento de habilidades creativas de manera significativa, siendo esta metodología una alternativa viable para superar la tradición mecánica, instrumental y dirigida de orientar los talentos de los niños en la educación preescolar. A través de la propuesta se desarrolló un proceso de enseñanza guiado por el juego, la lúdica y la participación activa de los niños, que con seguridad tuvo impacto en el gusto y placer que experimentan los infantes al momento de descubrir y evidenciar sus habilidades creativas.

1.4. Conclusiones Capítulo I

- En el primer capítulo se recopiló información de las categorías relevantes que llevaron a cabo la investigación dentro de las cuales están: neurociencia, características del desarrollo evolutivo de la primera infancia, la creatividad,

estrategia de aprendizaje, bases pedagógicas de Reggio Emilia, Waldorf Steiner, el juego y el proceso de enseñanza aprendizaje .

- Además se conoció estrategias apropiadas que se aplicó en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que el afianzamiento fue más significativo en los educandos, elevando así sus niveles cognitivos tomando en cuenta también el ambiente que los rodea, sus hogares y su situación económica ya que esto también influyó en el proceso de desarrollo integral de los párvulos.
- Se conoció mas a fondo como se desarrollo la creatividad en los niños del subnivel II de educacion inicial, enfocandose en las pedagogias de Reggio Emilia y Wladorf Steiner.

CAPÍTULO II. PROPUESTA

2.1. Título de la propuesta

“Guía de Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje” de los niños del subnivel del Inicial II.

2.2. Objetivos

- Fortalecer la creatividad y el proceso de enseñanza aprendizaje a través la utilización de una guía de actividades lúdicas para que los niños y niñas desarrollen habilidades cognitivas y artísticas.
- Lograr capacidades de planificación y gestión para el desarrollo de procesos creativos propios y ajenos.

2.3. Justificación

Mediante el resultado del diagnóstico realizado a través de entrevista a la Autoridad, encuestas a las Docentes y Padres de Familia y fichas de observación a los Estudiantes, se pudo determinar el poco interés por desarrollar la creatividad en los infantes al momento de realizar las diferentes actividades de enseñanza aprendizaje en particular en las acciones de imaginación y creación. Es así como las actividades planteadas estarán a disposición del docente y podrán ser modificadas de acuerdo a su entorno de trabajo y grupo de niños según su edad.

Las estrategias lúdicas están diseñadas para crear un ambiente motivador donde los niños y niñas estén inmersos en el proceso de aprendizaje, a través de juegos, actividades divertidas y coloridas, factibles para incluir en ellas algún contenido,

tema para desarrollar habilidades de los educandos creando un aprendizaje significativo, siendo así para poder realizar estas estrategias lúdicas se utilizarán elementos del medio, materiales reciclados y elementos en bajo costo para trabajar, con esto se generara cambios de actitud y conciencia en docentes como en estudiantes, estando consiente que desarrollando la creatividad formamos seres ingeniosos, creativos y participativos, ayudando así al fortalecimiento de su coeficiente intelectual y artístico.

2.4. Desarrollo de la propuesta

La propuesta esta centrada sobre la base pedagógica de Reggio Emilia, Waldorf-Steiner y en el uso de distintas estrategias lúdicas que hoy en día se han vuelto un requisito cada vez más frecuente en los procesos de enseñanza aprendizaje en el contexto educativo, con planificaciones acorde al currículo de nivel inicial y con el propósito de desarrollar el interés de los educandos por aprender, crear e imaginar nuevas cosas en base al juego, trabajo se obtendrán resultados favorables para los educandos.

La elaboración de este trabajo se muestran actividades innovadoras que ayudaran a los niños para que en un futuro sean personas con pensamiento crítico, capaces de buscar y crear soluciones a los problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

2.4.1. Elementos que la conforman

La propuesta está conformada por: 12 talleres los mismos que funcionan con el contenido de aplicación y se podrá evidenciar a través de las actividades y las estrategias lúdicas a desarrollar en este trabajo.

Fundamentos Teóricos

Mi propuesta se construye sobre la base pedagógica de Reggio Emilia en donde los niños aprenden a través de la observación y, así, desarrollar su creatividad a través del juego. y la base pedagógica de Waldorf-Steiner está basada en la libre instrucción por parte de los alumnos, es decir, que sean autónomos a la hora de ir

realizando y adquiriendo los conocimientos a lo largo del propio proceso educativo dando importancia a las competencias artísticas a través de juego.

Estrategias Lúdicas: Son herramienta pedagógica para fortalecer la creatividad y el pensamiento a través del arte en los niños y niñas. Las estrategias lúdicas son importantes para el desarrollo creativo, físico y comunicativo. Sobre todo, crear impacto en el que se desarrolla, se proponen 12 estrategias lúdicas detalladas a continuación.

LOS TALLERES ESTÁN CONFORMADOS POR:

Experiencia de aprendizaje: es un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del Interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo. La intencionalidad de las experiencias de aprendizaje es formar, desde edades tempranas, a personas capaces de indagar, explorar, experimentar y nacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que, de esta manera, construyan su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias.

Grupo de edad: Comprende al conjunto de individuos de esa edad determinada.

Tiempo estimado: Señala cuántos días o semanas durará el desarrollo de la experiencia.

Descripción general de la experiencia: Es un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del Interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

Elemento integrador: Una experiencia es un conjunto de actividades que se desarrolla a lo largo de un tiempo determinado, y que está conectada alrededor de un elemento integrador que le da sentido y secuencia. El elemento integrador sirve

como un “pretexto” o un “medio” para que los niños ejerciten las destrezas que propone el currículo. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar a partir de los siguientes elementos integradores: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o suceso importante para los niños, un experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, entre otros.

Ámbitos: Cada experiencia de aprendizaje debe estimular, de manera integrada, a un conjunto de destrezas. El educador cuando planifica debe seleccionar las destrezas planteadas en el currículo y diseñar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para ejercitarlas, manteniendo como núcleo al elemento integrador para que las actividades tengan mayor sentido y relación. Se debe procurar que para estimular las destrezas escogidas en la experiencia, pertenezcan a los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

Destrezas: en una línea similar a los otros niveles educativos, las destrezas se expresan respondiendo a la interrogante ¿qué deberían saber y ser capaces de hacer los niños? Estas destrezas se encontrarán gradadas y responderán a las potencialidades individuales de los niños, respetando sus características de desarrollo evolutivo y atendiendo a la diversidad cultural.

Actividades: Una vez que el educador ha seleccionado las destrezas y el elemento integrador, deberá diseñar y planificar con cuidado la secuencia de actividades que va a desarrollar. Estas actividades deben ser vivencias que produzcan gozo y asombro en los niños, que les permitan interactuar positivamente y que tengan un sentido o significado real. En lo posible, cada actividad debe estimular el conjunto de destrezas seleccionadas. Cada experiencia de aprendizaje es un proceso que se desarrolla por medio de una secuencia ordenada de actividades, que puede tomar varios días o incluso semanas. El Currículo de Educación Inicial dice que la experiencia de aprendizaje tiene tres momentos:

1. El momento de inicio: los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir, organizan las actividades recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar.

2. El momento de desarrollo: se refiere a cuando los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, cuando experimentan, preguntan, exploran; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, poniendo a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.

3. El momento de cierre: es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y es importante para ellos y para los demás. Reunirse cada día para recordar lo que hicieron, identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, así como lo que les resultó difícil, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus capacidades para superar las dificultades. Es el momento donde los niños presentan sus producciones al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmiten lo que vivenciaron los niños.

Recursos y materiales: El educador debe preparar con anticipación todos los materiales y demás recursos que va a utilizar en la implementación de la experiencia de aprendizaje.

Indicadores para evaluar: Sirven para detectar si las destrezas se están desarrollando. Puesto que las destrezas del currículo son bastante generales, determinar los indicadores es muy necesario para poder evaluar el avance progresivo de cada destreza.

2.4.2 Explicación de la propuesta.

En el taller número uno, se fundamenta a la base pedagogía de Reggio Emilia ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Demostrar interés ante diferentes problemas que presentan sus compañeros y adultos de su entorno” y encaja a esta pedagogía a lo que es trabajo grupal o colectivo. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Juego me imagino a ser un lápiz” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número dos, se fundamenta a la base pedagogía de Reggio Emilia ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación” y encaja a esta pedagogía a lo que es manipulación de elementos de la naturaleza. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Experimentando con elementos de mi entorno. Leche mágica.” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número tres, se fundamenta a la base pedagogía de Waldorf Steiner ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación” y encaja a esta pedagogía a lo que es utilizar objetos del entorno para crear o construir. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Crear imágenes creativas con materiales del entorno” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número cuatro, se fundamenta a la base pedagogía de Reggio Emilia ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas” y encaja a esta pedagogía a lo que es realizar actividades grupales o colectivas. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Juegos de construcción” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número cinco, se fundamenta a la base pedagogía de Reggio Emilia ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Colaborar en la creación de textos colectivos con la ayuda del docente.” y encaja a esta pedagogía a lo que es expresión del lenguaje verbal y no verbal. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Juego de combinaciones de palabras.” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número seis, se fundamenta a la base pedagogía de Reggio Emilia ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Realizar modificaciones del contenido de un cuento relatado por el adulto, cambiando partes de él como: acciones y final” y encaja a esta pedagogía a lo que es expresión del lenguaje verbal y no verbal. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Reescribiendo cuentos” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número siete, se fundamenta a la base pedagogía de Reggio Emilia ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Relatar cuentos, narrados por el adulto, manteniendo la secuencia, sin la ayuda del paratexto.” y encaja a esta pedagogía a lo que es expresión del lenguaje verbal y no verbal. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Cuento fantástico” . con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número ocho, se fundamenta a la base pedagogía de Reggio Emilia ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales y encaja a esta pedagogía a lo que es expresión del lenguaje verbal y no verbal. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Respuestas creativas.” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número nueve, se fundamenta a la base pedagogía de Waldorf Steiner ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales” y encaja a esta pedagogía a lo que es aplicación de las artes plásticas y a la utilización de materiales del entorno. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Accidentes creativos.” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número diez, se fundamenta a la base pedagogía de Waldorf Steiner ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Ejecutar patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros” y encaja a esta pedagogía a lo que es la aplicación del arte musical. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Pintando la música.” con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número once, se fundamenta a la base pedagogía de Waldorf Steiner ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Participar en dramatizaciones asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos o historietas.” y encaja a esta pedagogía a lo que es la expresión de emociones y sentimientos. Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Juego de los súper héroes”, con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

En el taller número doce se fundamenta a la base pedagogía de Waldorf Steiner ya que se ha planteado la actividad con la destreza “Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.” y encaja a esta pedagogía a lo que es movimientos del cuerpo y el arte musical, Con su respectivo objetivo, con la estrategia de aprendizaje “Bailo terapia”, con la planificación correspondiente de las actividades: inicio, desarrollo y cierre pasos que deben ser secuenciales y el indicador de evaluación.

Por otro lado, se detalla una breve explicación de cada taller, adaptada a una planificación que se maneja en el nivel inicial; además se muestra el procedimiento de cada una de las estrategias lúdicas presentes en este manual con el fin de seguir paso a paso la técnica y desarrollarla de manera acertada para obtener un buen resultado.

La propuesta planteada responde a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico en donde los estudiantes no desarrollan la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje es decir diseñar actividades que reten las experiencias, la curiosidad y el interés de los alumnos/as, que a la vez incluyan un componente

lúdico-pedagógico donde el juego, la exploración de los lenguajes del niño/a y la intencionalidad de las acciones del maestro/profesor estén siempre presentes, aprovechando cada momento.

El manejo de estrategias innovadoras en el desarrollo de la creatividad permite desarrollar su autoestima al proporcionarles recursos creativos, estimulando su individualidad, libre para expresarse y garantizando la adquisición de los conocimientos de manera más efectiva e interactiva, no obstante, la falta de capacitaciones y aplicación de estrategias hacen que exista poco interés y análisis de contenidos en los estudiantes. Ante esta situación surge la propuesta “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos del nivel inicial 2 “B” de la Unidad Educativa Plinio Robalino en el año lectivo 2020-2021.”

2.4.3 Premisas para su implementación.

Este Sistema de estrategias lúdicas ha sido creado con la plena seguridad de que servirá a las docentes para desarrollar la creatividad en los estudiantes de manera asertiva, en donde primará el aprendizaje a través del juego que es lo más importante en el proceso de enseñanza aprendizaje en esta etapa infantil, de esta manera se llegará a los niños para enseñar de forma espontánea, creativa y divertida.

Durante el período de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la creatividad es necesario trabajar con técnicas que ayuden al estudiante a realizar este proceso ya que existen niños que aprenden de formas diferentes pero lo primordial en esta etapa sin duda es el juego, en donde se trabaja: Identidad y autonomía, Convivencia, Relaciones con el medio natural y cultural, Relaciones lógico/matemáticas, Comprensión y expresión del lenguaje, Expresión artística, Expresión corporal y motricidad respetando el desarrollo madurativo y el ritmo de aprendizaje de cada uno de los niños y niñas.

Es necesario fomentar en nuestros alumnos la capacidad de adaptación, desarrollar sus talentos personales, sus inquietudes y su modo de hacer, que es diferente en todos nosotros, ofreciendo respuestas y soluciones creativas para problemas que

aún están por llegar o para realizar una gran innovación, dejando el tradicionalismo a un lado y empezar por ayudarles a enriquecer su talento que puede estar escondido y que simplemente necesita aflorarse; para ello la correlación con el docente debe ser efectiva con el fin de incentivar el desarrollo de la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje favoreciendo el meta-aprendizaje, la introspección y el autoconocimiento. Esta investigación servirá para beneficio de docentes, autoridades, padres de familia y especialmente para los estudiantes del subnivel de la inicial 2 de la Institución Educativa Plinio Robalino.

Rol de los Estudiantes

Participar en la aplicación del Sistema de Estrategias Lúdicas, como elementos principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- ✓ Alcanzar el perfil de salida establecidas en el Currículo de Educación Inicial.

Rol del docente

- ✓ En este nivel educativo, el docente puede permitir que el niño explore, juegue, experimente y cree, debe asumir un rol de mediador del desarrollo y aprendizaje que le permita potenciar las capacidades de los niños.
- ✓ Trabajar con el Sistema de Estrategias Lúdicas permanentemente para comprobar los cambios deseados con el uso apropiado de este instrumento.

Roles de los Padres de Familia

- ✓ Apoyar la utilización del Sistema de Estrategias lúdicas.
- ✓ Realizar seguimiento en el cumplimiento de actividades en casa respecto al proceso al desarrollo de la creatividad.

Objetivo del Sistema


Promover la participación de todos los actores de la comunidad educativa vinculada al inicial II de la Institución Educativa Plinio Robalino, mediante el uso del Sistema de Estrategias Lúdicas, para optimizar el proceso de desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje ampliando las habilidades y destrezas que se enmarcan dentro del Currículo de Educación Inicial.

SISTEMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL PROCESO DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL INICIAL 2.

OBJETIVOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2


- Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.
- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.
- Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.
- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.
- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.
- Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.

Taller N.- 1

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO 			
Nombre del Docente	Lcda. Lilia Catucuamba		Fecha		
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Reggio Emilia.			
Experiencia de aprendizaje: Me pongo en los zapatos de mi amigo.			Grado: Inicial II “B”	Tiempo de duración: 30 minutos	
Nombre de la técnica: Juego imagino a ser un lápiz.			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo: Beneficiar oportunidad para desarrollar sus herramientas de resolución de conflictos y aprender a tomar sus propias decisiones que forman parte de la vida cotidiana.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación
	Demostrar interés ante diferentes problemas que presentan sus compañeros y adultos de su entorno.	<p><u>INICIO</u></p> <p>*Escuchar el cuento de la bella y la bestia.</p> <p><u>DESARROLLO</u></p> <p>*Dialogar por qué motivo todos en el cuento se transformaron en objetos y ya eran personas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuento la bella y la bestia. ➤ Micrófono. ➤ Niños-niñas ➤ Educadora 	Resuelves problemas ingeniosamente	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p style="text-align: center;">Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p style="text-align: center;">Lista de cotejo</p>

Convivencia		<p>*Realizar preguntas a los niños si alguna vez han pensado en ser algo diferente, si han pensado en que pasaría si por algún hechizo mágico se convirtieran en un objeto cotidiano.</p> <p>*Imaginar que se han convertido en un Lápiz y deben pensar en cómo sería su aspecto físico.</p> <p>*Cómo sería su personalidad y en qué ambiente se desenvolverían, quienes serían sus amigos, quienes no serían sus amigos (por ejemplo, el sacapuntas).</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>*Dibujar el lápiz y sus amigos.</p>			
ELABORADO		REVISADO	APROBADO		
Nombre:		Nombre:	Nombre:		
Firma:		Firma:	Firma:		


Taller N.- 2

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO 			
Nombre del Docente	Lcda. Lilia Catucuamba	Fecha			
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Reggio Emilia.			
Experiencia de aprendizaje: Experimentando con elementos de mi entorno.		Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos	
Nombre de la técnica: Leche mágica.		Año lectivo: 2020-2021			
Objetivo: Impulsar actividades experimentales para favorecer la actividad creativa, científica e investigativa para aprender.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>Relaciones con el medio natural y cultural</p>	<p>Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación</p>	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>*Cantar la canción magia.</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>*Escuchar instrucciones por parte de la maestra para la actividad a realizar.</p> <p>*Observar lo que hace la maestra Vierte leche en el plato hondo. suficiente como para cubrir el fondo</p> <p>*Añade algunas gotas de colorante de diversos colores</p> <p>*Mojar el hisopo con jabón líquido lavaplatos.</p> <p>*Inserta la punta del hisopo con jabón en la leche y ¡observa lo que sucede!</p> <p>Los colores bailan sobre la leche, incluso se mezclan.</p> <p>Realizar la actividad solos recordando lo que hizo la maestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plato Hondo o similar ➤ Leche, preferiblemente leche entera ➤ 1 hisopo o 1 palillo ➤ Jabón líquido lavaplatos ➤ Colorantes líquidos alimentarios 	<p>Le gusta realizar experimentos por descubrir.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p style="text-align: center;">Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p style="text-align: center;">Lista de cotejo</p>
---	--	---	--	--	---


		<p>*Dialogar ¿Qué les pareció al momento que los colores se movían?</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>*Cantar la canción bravo, bravo lo hicieron muy bien.</p>			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

Taller N.- 3

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO 			
Nombre del Docente	Lcda. Lilia Catucuamba		Fecha		
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Waldorf Steiner.			
Experiencia de aprendizaje: Dejando navegar mi imaginación.			Grado: Inicial II “B”	Tiempo de duración: 30 minutos	
Nombre de la técnica: Crear imágenes creativas con materiales del entorno			Año lectivo: 2020-2021		
<p>Objetivo:</p> <p>Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.</p>					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación
	Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante	<p><u>INICIO</u></p> <p>*Cantar la canción de la naturaleza</p> <p><u>DESARROLLO</u></p> <p>*Mirar lo que nos rodea por la ventana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción ➤ Parlante ➤ Parque ➤ Hojas secas ➤ Cartulinas A3 ➤ Goma ➤ Lápices de colores ➤ Cinta adhesiva ➤ Pizarra ➤ Niños-niñas 	Personifica objetos con materiales del entorno y expresa su creación	<p><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p>

Relaciones con el medio natural y cultural	procesos que propicien la indagación.	<p>*Salir al exterior a recolectar hojas, flores, etc.</p> <p>* Observar lo que recolecto cada uno como los colores, las texturas, el tamaño de las hojas, etc.</p> <p>*Escoger el material recolectado para elaborar el collage.</p> <p>*Imaginar que dibujo o collage puede elaborar.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>*Plasmar libremente su idea al realizar el dibujo o collage para exponerlo.</p>	➤ educadora		
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

Taller N.- 4

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO 			
Nombre del Docente		Lcda. Lilia Catucuamba		Fecha	
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Reggio Emilia.			
Experiencia de aprendizaje: Dejando navegar mi imaginación.			Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos
Nombre de la técnica: Juegos de construcción			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo: Desarrollar el ingenio de los niños a la hora de construir casas, castillos, ciudades, coches, objetos o los personajes que deseen.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación
	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>*Escuchar la historia “un paseo por mi ciudad”</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>*Recordar y dialogar sobre la historia escuchada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Historia ➤ Parlante ➤ Puzles ➤ Legos ➤ Piezas de madera ➤ Niños-niñas ➤ educadora 	Posee ideas originales al momento de construir con material didáctico.	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p style="text-align: center;">Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p style="text-align: center;">Lista de cotejo</p>

Relaciones lógico-matemáticas		<p>*Nombrar que lugares visitaron en la ciudad.</p> <p>*Deducir con que material podrán construir los lugares escuchados.</p> <p>*Formar equipos y entregar material concreto de construcción para edificar los lugares escuchados en la historia.</p> <p>*Observar el trabajo de los equipos y felicitarlos.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>*Cantar la canción somos un equipo.</p>			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

Taller N.- 5

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO 			
Nombre del Docente	Lcda. Lilia Catucuamba	Fecha			
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Reggio Emilia.			
Experiencia de aprendizaje: Mundo mágico de palabras			Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos
Nombre de la técnica: Juego de combinaciones de palabras.			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo: Participar en la producción de textos sencillos potenciando su creatividad e imaginación como preámbulo del proceso de la escritura.					
ÁMBITOS	DESTREZA	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comprensión y expresión del lenguaje	Colaborar en la creación de textos colectivos con ayuda del docente.	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>*Cantar la canción “la vaca dice mu”.</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción Parlante ➤ Sillas ➤ Pizarrón ➤ Marcador ➤ Laminas pictográficas ➤ Niños-niñas ➤ educadora 	Es atento y contesta rápidamente.	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p style="text-align: center;">Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p style="text-align: center;">Lista de cotejo</p>

		<p>*Escuchar atentamente las instrucciones de la educadora.</p> <p>*Formar un círculo en el aula.</p> <p>Se trata de crear colectivamente una oración.</p> <p>*La educadora da el inicio de la oración (láminas pictográficas).</p> <p>Cada participante irá agregando, en su turno, una nueva palabra.</p> <p>La educadora registrara las palabras enunciadas en la pizarra.</p> <p>*Leer todas las palabras escritas.</p> <p>*Dialogar sobre los esfuerzos y aportes de cada persona al trabajo colectivo realizado.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<u>CIERRE</u>			
		Cantar la canción “Un Equipo imposible de Vencer” 🎵 Plim Plim 🎵			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

Taller N.- 6

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO 			
Nombre del Docente		Lcda. Lilia Catucuamba		Fecha	
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Reggio Emilia.			
Experiencia de aprendizaje: El cuento imaginario			Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos
Nombre de la técnica: Reescribiendo cuentos.			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo: Participar en la producción de textos sencillos potenciando su creatividad e imaginación como preámbulo del proceso de la escritura.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación
Comprensión y expresión del lenguaje	Realizar modificaciones del contenido de un cuento relatado por el adulto, cambiando partes de él como: acciones y final.	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Escuchar la canción todos sentados</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>*Escuchar atentamente las instrucciones de la educadora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartulinas A3 ➤ Colores ➤ Temperas ➤ Pinceles ➤ Paños húmedos. ➤ Agua ➤ Jabón ➤ Niños-niñas ➤ educadora ➤ Cuento 	Tiene muchos detalles creativos al contar historias.	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p style="text-align: center;">Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p style="text-align: center;">Lista de cotejo</p>

		<p>*Formar un círculo en el aula.</p> <p>*Escuchar el cuento “El fantástico viaje de Osvaldo”.</p> <p>*Imaginar que partes o personajes del cuento podría cambiar.</p> <p>*Dibujar el personaje o parte parte del cuento que cambio.</p> <p>*Exponer el dibujo del cuento frente sus compañeros.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>*Relatar cada uno su cuento creado.</p>	https://youtu.be/6KJHmkkNZk		
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

Taller N.- 7

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO 			
Nombre del Docente		Lcda. Lilia Catucuamba		Fecha	
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Reggio Emilia.			
Experiencia de aprendizaje: Cuéntame un cuento.			Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos
Nombre de la técnica: Cuento fantástico.			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo: Mejorar su capacidad de discriminación visual en la asociación de imágenes y signos como proceso inicial de la lectura partiendo del disfrute y gusto por la misma.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación
Comprensión y expresión del lenguaje	Relatar cuentos, narrados por el adulto,	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> *Realizar ejercicios de respiración. <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Música instrumental ➤ Celular ➤ Parlante ➤ Cuento https://youtu.be/x-aZWdOW-4s ➤ Láminas ➤ Cinta adhesiva 	Tiene muchos detalles creativos al contar historias.	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> Observación <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> Lista de cotejo

	<p>manteniendo la secuencia, sin la ayuda del paratexto.</p>	<p>*Escuchar con atención las instrucciones de la docente.</p> <p>*Formar un semicírculo.</p> <p>*Observar imágenes del cuento "¿Y esto para qué sirve?" en desorden.</p> <p>*Escuchar el cuento narrado por la docente.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>*Recordar el cuento y ordenar las láminas en secuencia y relatar el cuento nuevamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños-niñas ➤ educadora 		
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	


Taller N.- 8

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO			
Nombre del Docente		Lcda. Lilia Catucumbamba		Fecha	
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Reggio Emilia.			
Experiencia de aprendizaje: Jugando con las palabras		Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos	
Nombre de la técnica: Respuestas creativas.		Año lectivo: 2020-2021			
Objetivo: Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>Comprensión y expresión del lenguaje</p>	<p>Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales.</p>	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>*Escuchar la canción adivina adivina.</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>*Nombrar que partes de nuestro cuerpo utilizamos para poder adivinar los animales de la canción.</p> <p>*Acostarse en el piso sobre la alfombra.</p> <p>*Escuchar a la docente sobre la actividad a realizar a continuación.</p> <p>*Jugar a imaginar cómo es mundo, que forma tiene como es el avión etc.</p> <p>Juego de preguntas y respuestas de lo que imaginamos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción ➤ https://youtu.be/Fmf04Ytva9E ➤ Parlante ➤ Celular ➤ Alfombra ➤ Niños-niñas ➤ Docente 	<p>Indaga el significado e incorpora nuevas palabras en su lenguaje creativamente.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p>
---	--	---	---	--	---

		<p>¿Cuánto tiempo cuesta dar la vuelta al mundo?</p> <p>¿Con qué materiales se puede construir un avión?</p> <p>¿Cómo llegarías a la escuela si las calles fuesen de agua (estilo Venecia)?</p> <p>¿Cuántas formas de huir de un lugar encuentras?</p> <p><u>CIERRE</u></p> <p>Dialogar sobre actividad anteriormente realizada.</p>			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

Taller N.- 9

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE						
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO				
Nombre del Docente		Lcda. Lilia Catucuamba		Fecha		
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Waldorf Steiner.				
Experiencia de aprendizaje: Bailando con las manos			Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos	
Nombre de la técnica: Accidentes creativos.			Año lectivo: 2020-2021			
Objetivo: Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.						
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>Expresión artística</p>	<p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas plásticas con variedad de materiales. grafo con de</p>	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Cantar la canción la lechuza</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Escuchar atentamente las instrucciones de la docente.</p> <p>Formar 2 grupos y explicar la actividad a realizar.</p> <p>Grupo 1 realizar previamente un dibujo en una hoja o cartulina con algún elemento pegajoso (miel, pegamento, etc.) y después espolvorear sobre él lo que queremos (cola cao, azúcar, etc.) por último quitaremos los excesos de polvo y tendremos una obra totalmente abstracta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Miel ➤ Cola-cao ➤ Café, diversos materiales que podamos encontrar por ➤ Casa. ➤ Pegamento ➤ Cartulinas A3 	<p>Disfruta al experimenta con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p>
--------------------------------	--	---	--	--	---


		<p>Grupo 2 jugar a</p> <p>dejar caer gotas de café, té o cualquier otra</p> <p>sustancia con algo de color sobre una cartulina y dibujarle encima ojos o lo que sea necesario para que esta mancha cobre sentido.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Exponer sus obras de arte.</p>			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	


Taller N.- 10

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO			
Nombre del Docente		Lcda. Lilia Catucuamba	Fecha		
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Waldorf Steiner.			
Experiencia de aprendizaje: Rebelión musical con la pintura.			Grado: Inicial II “B”	Tiempo de duración: 30 minutos	
Nombre de la técnica: Pintando la música.			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo: Beneficiar la educación auditiva, la expresión, la imaginación y la creatividad de los niños.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación
Expresión artística	Ejecutar patrones de más de dos ritmos con	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de relajación</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Música relajante ➤ Música clásica ➤ Parlante ➤ Celular ➤ Cartulinas A3 ➤ Temperas 	Escucha sugerencias y las pone en práctica para realizar trabajos creativos y originales.	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p style="text-align: center;">Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p>


	<p>partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros.</p>	<p>*Escuchar diferentes tipos de música clásica de Mozart, Beethoven, Bach, Chopin, Tchaikovsky, Handel.</p> <p>*Imaginar cómo se mueve la música</p> <p>*Sentir lo que la música le transmite.</p> <p>*Escoger el tipo de música que más le gusta.</p> <p>*Realizar un dibujo libremente con el sonido de la música.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>*Indicar que representa su pintura, sus colores líneas etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pinceles ➤ Paños húmedos ➤ Niños-niñas ➤ Docente 		<p>Lista de cotejo</p>
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

Taller N.- 11

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO			
Nombre del Docente		Lcda. Lilia Catucuamba		Fecha	
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Waldorf Steiner.			
Experiencia de aprendizaje: Conociendo mis poderes.			Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos
Nombre de la técnica: Juego de los súper héroes.			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo: Mejorar las habilidades del lenguaje, promueve la creatividad y estimula las habilidades sociales.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>Expresión artística</p>	<p>Participar en dramatizaciones asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos o historietas.</p>	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>*Escuchar el poema de los súper héroes.</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>*Dialogar sobre el poema escuchado.</p> <p>*Describir oralmente que es lo que hacen los súper héroes.</p> <p>*Nombrar al personaje que desearía representar.</p> <p>*Elaborar con material reciclado los accesorios de su súper héroe favorito.</p> <p>*Jugar libremente dramatizando a su súper héroe favorito</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>*Dialogar como se sintieron representando a su personaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poema ➤ Tubos de papel higiénico ➤ Papel brillante, crepe, celofán. ➤ Cartulinas ➤ Goma ➤ Tempera ➤ Pinceles <div style="text-align: center;">  <p>Hay un chico súper-héroe, voy a cumplir mi misión, haré que todos me aplaudan y me llamen su favorito.</p> <p>¡Dás mi máscara y mi capa, sé héroe y sé valiente! ¡Éstos que tienen poderes... así poder lo tengo yo!</p> </div>	<p>Personifica objetos con materiales del entorno y expresa su creación</p>	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p>
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

Taller N.- 12

PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Nombre de la Institución		INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLINIO ROBALINO			
					
Nombre del Docente	Lcda. Lilia Catucuamba		Fecha		
Eje de desarrollo de aprendizaje		Enfocado en la base pedagógica de Waldorf Steiner.			
Experiencia de aprendizaje: Conociendo diferentes ritmos musicales.			Grado: Inicial II “B”		Tiempo de duración: 30 minutos
Nombre de la técnica: Bailo terapia			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo: Participar en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.					
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos	Indicadores para evaluar	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>Expresión artística</p>	<p>Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.</p>	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>•Realizar los siguientes ejercicios de calentamiento</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>*Dar dos vueltas trotando por el lugar donde vayas a realizar la actividad.</p> <p>*Al terminar de realizar estos ejercicios.</p> <p>*Escuchar la canción “la mini hora loca infantil”</p> <p>*Organizar con tu familia una coreografía con la canción que escuchaste.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Realiza ejercicios de respiración (inhala y exhala el aire) 5 veces.</p>	<p>Música Parlante Patio Recursos humanos</p>	<p>Domina y controla su esquema corporal y movimientos.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p>
--------------------------------	--	---	---	---	---

ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

FICHA DE OBSERVACIÓN DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ELABORACIÓN DE GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL II DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PLINIO ROBALINO”

TEMA: la creatividad/ en el proceso de enseñanza- aprendizaje

OBJETIVO: Evidenciar el impacto generado luego de la aplicación de la propuesta en la elaboración de la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje dirigida a los niños de subnivel inicial II de la Institución Educativa “Plinio Robalino”

INDICADORES DE EVALUACIÓN		A	EP	I
1	Disfruta al experimentar con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.			
2	Posee ideas originales al momento de construir con material didáctico.			
3	Presenta originalidad al plasmar bosquejos.			
4	Es expresivo en sus creaciones.			
5	Es atento y contesta rápidamente.			
6	Tiene muchos detalles creativos al contar historias.			
7	Resuelve problemas ingeniosamente.			
8	Narra libremente cuentos creativamente en base a imágenes.			
9	Disfruta al experimenta con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.			
10	Indaga el significado e incorpora nuevas palabras en su lenguaje creativamente.			
11	Le gusta realizar experimentos por descubrir.			

12	Se ingenia pasos de baile según el ritmo musical.			
13	Trabaja en orden y hace buen uso de los materiales.			
14	Logra representar las actividades realizadas de manera creativa.			
15	Escucha sugerencias y las pone en práctica para realizar trabajos creativos y originales.			
16	Domina y controla su esquema corporal y movimientos.			

2.5 Conclusiones Capítulo II

- Se considera un compromiso de las autoridades, docentes y padres de familia estimular la creatividad de manera oportuna a través de las estrategias lúdicas siendo más divertido y significativo en el proceso de enseñanza- aprendizaje para los infantes.
- Las actividades propuestas en esta guía ayudaran a los educandos su libre desarrollo y ponerlas en práctica como iniciativa al perfeccionamiento de la creatividad para generar su propio conocimiento.
- Al estimular la creatividad a edades tempranas favorece el desarrollo del pensamiento divergente, la flexibilidad, la toma de decisiones mejora la confianza y autoestima de los niños donde se forma su personalidad para su vida adulta.

CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACION DE LA PROPUESTA

3.1. Evaluación de expertos

Para obtener una aprobación de la propuesta presentada en el capítulo II se requirió de la respectiva revisión por parte de expertos en el área de Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, estos especialistas por su nivel de experticia constituyen un aval para la investigación donde las exhaustivas revisiones y posteriores recomendaciones dan a la propuesta planteada una validez.

Para esta evaluación se utilizó un instrumento de validación que reúne criterios tales como: la importancia, validez, estructuración, el nivel de investigación, nivel de argumentación, originalidad, reflexiones, las referencias, la solidez, la redacción y el vocabulario utilizado, cada uno de estos criterios de evaluación se evaluaron con las opciones: excelente, aceptable y deficiente. Los expertos que dieron validez a la propuesta presentada son:

La Magister en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, Culqui Cerón Catherine docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi, se ha desempeñado como, Coordinadora de la Carrera de Educación parvularia, docente investigadora y docente de aula por el tiempo de 10 años, con cédula de identidad 0502828619, al examinar minuciosamente la propuesta estima que el contenido de la propuesta cuenta con los requisitos fundamentales para ser aprobados y desarrollados en el proceso de enseñanza aprendizaje promoviendo su desarrollo y creatividad siendo un aporte válido y significativo para los niños y docentes de

educación inicial, los talleres desarrollados en la guía son claros para aplicarlos en sus aulas de clase.

La Magister en Intervención en Tratamiento de Dificultades de Aprendizaje, Samaniego Jumbo Yadira Cruz Coordinadora del DECE de la Institución Educativa Plinio Robalino, docente investigadora por el tiempo de 19 años, con cédula de identidad 1708311103, al examinar minuciosamente la propuesta estima que la investigación cumple con un proceso metodológico claro, conciso y de factible aplicación para los educandos siendo así un aporte valioso y significativo en el desarrollo del conocimiento, ya que estas estrategias van a permitir lograr un mejor desempeño en la colectividad pedagógica mejorando las habilidades con la finalidad de ampliar la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en los diferentes subniveles, siendo la base para un mejor desenvolvimiento académico.

Y finalmente el Licenciado en ciencias de la educación mención cultura estética Trujillo Gilces Robin Gerardo docente de la Institución Educativa Plinio Robalino, docente de aula por el tiempo de 10 años, con cédula de identidad 1720607462 al examinar minuciosamente la propuesta estima que la propuesta es un importante aporte para el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel porque están de fácil comprensión y los talleres presentados son de fácil aplicación y desarrollan las destrezas planteadas en base a las necesidades de los estudiantes.

Tras la revisión y aprobación de los expertos en educación, se concluye que existe factibilidad y viabilidad de la propuesta, denotando en los resultados tras la valoración de los criterios los cuales en su mayoría consideraron como excelente el trabajo realizado y los aportes cualitativos consideraron como apropiado y aplicable dentro de la educación inicial.

3.2. Evaluación de usuarios

La evaluación de usuarios se realizó a las docentes de la Institución Educativa Plinio Robalino, para dicho proceso se proporcionó un documento de validación donde evaluaron la argumentación y estructuración de la propuesta, la importancia de la metodología y la Guía de Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del subnivel del Inicial II. La valoración de este instrumento fue de forma cuantitativa y cualitativa, dando como resultado lo siguiente: que se verifica que habido avances significativos en el proceso de investigación y a la vez menciona que tiene estructura y la comunidad educativa tendrá grandes impactos con este proyecto.

La licenciada en ciencias de la educación, Mención: maestra parvularia Lara Lomas Ruth Elizabeth docente Educación Inicial Institución Educativa Plinio Robalino, con cédula de identidad 1717204737 y tras evaluar la propuesta consideró que el contenido de la propuesta se presenta de una forma clara y entendible sirve como material significativo para lograr desarrollar la imaginación y la creatividad en los niños los talleres propuestos están conformados por actividades llamativas y lúdicas, mismas que serán fácilmente cautivadas por los educandos del nivel y se estarían cumpliendo los objetivos planteados, además se puede resaltar que se hace énfasis en los sentidos, en el conocimiento de la naturaleza y en utilizar materiales que están al alcance de cualquier persona.

La licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica y Magister en Educación Inicial Tipán Casa Laura Margarita docente Educación Inicial Institución Educativa Plinio Robalino, con cédula de identidad 0504002312 y tras evaluar la propuesta consideró que presenta un aporte significativo que engloba al ámbito educativo con unos contenidos especializados donde muestra un criterio claro y sobre todo brinda un aporte válido, relevante que tiene originalidad y compendio de fácil entendimiento para la comunidad educativa donde las estrategias, técnicas y actividades propuestas abordan el desarrollo de la creatividad del niño contribuyendo a la educación de calidad; la argumentación y estructuración de la guía de estrategias lúdicas propuesto responden al nivel

educativo de cuarto nivel, se considera además que la propuesta tiene lógica en su redacción y organización, considerando al modelo importante dentro de la educación, que el impacto del trabajo investigativo debería ser regional.

La licenciada en Pedagogía –Profesora Parvularia Miranda Estrella Carolina del Rocío docente de Educación Inicial de la Institución Educativa Plinio Robalino, con cédula de identidad 1711006872 y tras evaluar la propuesta consideró que es muy interesante para poder aplicarla con resultados favorables para lograr un aprendizaje significativo despertando el interés en los educandos y el de los docentes que quieran un cambio en cuanto a la aplicación de recursos, técnicas y estrategias, conocido las ventajas competitivas es que se lo puede aplicar basándonos en el currículo y aplicando la planificación elaborada para aplicar las diferentes técnicas detalladas en la guía planteada ya que el lenguaje utilizado es de fácil comprensión para los docentes que se encuentran familiarizados con los términos.

3.3. Evaluación de resultados

Se realizó un mediante la plataforma Zoom un taller de sociabilización de la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños dirigido a autoridades y docentes del nivel inicial de la Institución Educativa Plinio Robalino, con el objetivo de dar a conocer la propuesta que tiene como tema: Guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, sus objetivos, el aporte científico, la estructura y las actividades lúdicas por las que se encuentra conformada, de manera que pueda ser entendida y aplicable con los niños de educación inicial. Dentro del taller se impartió a las docentes la importancia del desarrollo de la creatividad a través de la guía de Estrategias lúdicas con el objetivo de que el niño fortalezca la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, experimente procedimientos, técnicas y estrategias creativas para la conceptualización y materialización de proyectos artísticos, logrando capacidades de planificación y gestión para el desarrollo de procesos creativos propios y ajenos.

El taller fue teórico práctico, en la parte teórica se compartió la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje dando a conocer las diferentes actividades planteadas en la propuesta y sus beneficios, analizando la propuesta se conformó grupos de trabajo para exponer lo desarrollado durante el taller. Mientras que, en la parte práctica se efectuó reuniones con los niños a través de la plataforma virtual Zoom por motivo de encontrarnos en la emergencia sanitaria por el COVID 19 a nivel mundial, logrando aplicar las diferentes actividades de la guía con el objetivo de demostrar el porcentaje en el desarrollo de la creatividad a través de la originalidad, facilidad y las ventajas de esta propuesta demostrando que cada una de las actividades causan placer, aprendizaje y diversión al realizarlas.

Concluido el taller se proporcionó a cada docente la propuesta para una revisión exhaustiva acompañado del instrumento de validación que dio solidez y factibilidad al proceso investigativo y una ficha de observación para la aplicación a los niños permitiendo así obtener resultados que den credibilidad a las actividades propuestas.

Dentro de la ficha de observación se consideraron aspectos como: personifica objetos con materiales del entorno y expresa su creación, posee ideas originales al momento de construir con material didáctico, presenta originalidad al plasmar bosquejos, es expresivo en sus creaciones, tiene muchos detalles creativos al contar historias, resuelve problemas ingeniosamente, narra libremente cuentos creativamente en base a imágenes, disfruta al experimenta con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad, indaga el significado e incorpora nuevas palabras en su lenguaje creativamente, se ingenia pasos de baile según el ritmo musical, cuyo ámbito está relacionado con el medio natural y cultural, convivencia, comprensión y expresión oral y escrita, comprensión y expresión artística, expresión corporal, sus objetivos y destrezas provienen del currículo de Educación Inicial.

3.4. Resultados de la propuesta

Como parte de este proceso se aplicó la ficha de observación, que contiene ítems de valoración, desde adquirido representada con (A) en proceso representada con (EP) e inicio se lo representa con (I). Tras la aplicación a los estudiantes del subnivel de educación inicial II de y la tabulación de resultados se obtuvo que:

Las usuarias consideran que la guía de estrategias lúdicas es novedoso, entendible, aplicable y propicia para ser aplicada con los niños del nivel, además tienen coherencia, organización y secuencia, con una metodología aplicable al nivel inicial y con recursos de fácil acceso.

Los datos obtenidos dan a conocer que las docentes consideran a los talleres de la guía son más prácticas pues abordan de manera integral los ejes del currículo de Educación Inicial, considerándola como novedosa y original para el desarrollo de la creatividad de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, la aplicación de las actividades, aplicada en los niños por parte de la docente permitió obtener los siguientes resultados:

Se evidencia que el niño tiene el interés de utilizar diferentes tipos de materiales para crear le parece entretenido, divertido, pone en práctica la atención, la memoria sus sentidos y sobre todo deja volar su creatividad.

El niño interactúa con los materiales fácilmente y realiza actividades experimentales planteadas para favorecer la actividad creativa, científica e investigativa para aprender. y logra cumplir con las metas planteadas de la destreza a desarrollar.

Finalmente, se ha visto que los niños no se complican con las actividades y las realizan con facilidad y lo más importante de destacar es que le parece muy llamativo, colorido, divertido y logra cumplir todos los retos establecidos para plasmar algunas obras de arte con diferentes técnicas y materiales.

Cuadro comparativo de la ficha de observación

Tabla 3. Cuadro comparativo de la ficha de observación

Niños que responden en el diagnóstico	Niños que responden luego de la aplicación de la propuesta
Se observo que solo un 32% de los niños disfruta al experimentar con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.	Se pudo observar que el 88 % de los niños disfruta al experimentar con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.
Se observo que el 25 % de los niños poseen ideas originales al momento de construir con material didáctico.	Se comprobó que el 80 % de los niños posee ideas originales al momento de construir con material didáctico.
Se evidencio que el 16 % de los niños presenta originalidad al plasmar bosquejos.	Se observo que el 72 % presenta originalidad al plasmar bosquejos.
Se observo que el 24 %, de los niños es expresivo en sus creaciones.	Se verifico que el 92 % de los niños es expresivo en sus creaciones.
Se evidencio que el 28 % de los niños es atento y contesta rápidamente.	Se comprobó que el 84 % de los niños es atento y contesta rápidamente.
Se evidencio que el 18% de los niños tienen muchos detalles creativos al contar historias.	Se demostró que el 68 % de los niños que tiene muchos detalles creativos al contar historias.
Se evidencio que el 20 % de niños indaga el significado e incorpora nuevas palabras en su lenguaje creativamente.	Se evidenció que el 60 % de niños indaga el significado e incorpora nuevas palabras en su lenguaje creativamente.
Se evidencio que el 32 % de los niños estructuran cuentos de imágenes presentadas.	Evidentemente se pudo verificar que el 96 % de los niños estructuran cuentos de imágenes presentadas.
Se evidencio que el 25% de los niños narra libremente cuentos creativamente en base a imágenes.	Se cotejo que el 64 % de los niños narra libremente cuentos creativamente en base a imágenes.

Se evidencio que el 32 % de niños resuelve problemas ingeniosamente.	Se verifico que el 76 % de niños resuelve problemas ingeniosamente.
Se evidencio que el 20 % de los niños narra libremente cuentos creativamente en base a imágenes.	Se observo que el 80 % de los niños narra libremente cuentos creativamente en base a imágenes.
Se evidencio que el 32 % de los niños le gusta realizar experimentos por descubrir.	Se comprobó que el 96% de los niños le gusta realizar experimentos por descubrir.
Se evidencio que el 37 % de los niños se ingenia pasos de baile según el ritmo musical.	Se cotejo que el 88 % de los niños se ingenia pasos de baile según el ritmo musical.
Se evidencio que el 24 % de los niños se evidencia que trabaja en orden y hace buen uso de los materiales.	Se evidencio que el 80 % de los niños se evidencia que trabaja en orden y hace buen uso de los materiales.
Se evidencio que el 39 % de los niños logra representar las actividades realizadas de manera creativa.	Se verifico que el 72 % de los niños logra representar las actividades realizadas de manera creativa.
Se evidencio que el 24 % de los niños escucha sugerencias y las pone en práctica para realizar trabajos creativos y originales	Se comprobó que el 64% de los niños escucha sugerencias y las pone en práctica para realizar trabajos creativos y originales
Se evidencio que el 16 % de los niños domina y controla su esquema corporal y movimientos.	Se evidencio que el 88 % de los niños domina y controla su esquema corporal y movimientos.

Elaborado por: Lic. Catucuamba Lilia

Claramente se puede evidenciar según los resultados analizados las actividades realizadas fueron favorables para el desarrollo de la creatividad los niños de la institución educativa Plinio Robalino.

3.5. Conclusiones Capítulo III.

El instrumento de diagnóstico y validación revisado, tanto por expertos como de usuarios permitió la aplicación correspondiente, el mismo que contenía información teórico, sistemático, ordenado, accesible y válido para su implementación en las instituciones educativas por su flexibilidad, solidez, actualidad de conocimientos del desarrollo de la creatividad de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La propuesta es el resultado de una ardua investigación, análisis y síntesis, obteniendo un instrumento válido e innovador dentro de la educación inicial, pues las docentes consideran este tipo de técnicas y estrategias son importante para el inicio en el desarrollo de la creatividad lo que le parece a las maestras y niños algo innovador.

Al realizar una comparación entre los datos obtenidos antes de la aplicación de la propuesta y los datos obtenidos después de la aplicación de la propuesta se constató que el contenido de la propuesta tuvo un impacto en el campo educativo pues los resultados fueron positivos y la gran mayoría de niños demostraron mayor desarrollo de la creatividad en cada una de las actividades planteadas en los talleres.

Conclusiones generales

El trabajo investigativo y la búsqueda de información pertinente al desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del subnivel de educación inicial II es válida y actualizada, y a la vez permitió dar cumplimiento a la fundamentación epistemológica que requería la investigación para lograr el impacto deseado.

El trabajo de campo desarrollado en la Institución Educativa “Plinio Robalino” de la ciudad de Quito, permitió determinar las fortalezas y debilidades en el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del subnivel de educación inicial II.

La práctica, permitió analizar epistemológicamente el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje y el diagnóstico realizado aprobó desarrollar una propuesta y la creación de una guía de estrategias lúdicas con actividades novedosas acorde a las necesidades de los estudiantes que les permita transformar y mejorar su creatividad en el campo educativo.

La ejecución del trabajo investigativo permitió determinar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la creatividad, y la aplicación de la guía permitió obtener resultados que aprueben contrastar el desarrollo de las habilidades creativas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Recomendaciones

La información seleccionada en este trabajo investigativo del desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños queda al alcance de docentes, estudiantes de educación inicial y de todo campo educativo afines.

La guía de estrategias lúdicas presentado en este trabajo puede ser aprovechada en cualquier contexto educativo, pues la flexibilidad de las técnicas, actividades hace que los niños puedan expresarse de manera espontánea y se lo pueda aplicar en la escuela o en casa puesto que es adaptable a cualquier institución educativa.

Lo representado en el trabajo efectuado en los capítulos desarrollados da cumplimiento a los estándares establecidos por la dirección de posgrado de la Universidad Técnica de Cotopaxi asegurando que la investigación cuenta con información relevante para los docentes.

Utilizar la guía de manera adecuada en los diferentes ambientes educativos para desarrollar la creatividad de los niños en los diferentes aprendizajes con la guía apropiada de las educadoras para desarrollar la capacidad creativa de los infantes.

Referencias Bibliográficas,

Revistas

<https://www.ecured.cu/Aprendizaje>. (03 de Marzo de 2018.). Recuperado el 18 de septiembre de 2019, de <https://www.ecured.cu/Aprendizaje>: <https://www.ecured.cu/Aprendizaje>

<https://petalofucsia.blogia.com/-teor-as-de-la-educaci-n-aprendizaje.-el-aprendizaje-es-el-proceso-a-trav-s-del-.php>. (2010). Recuperado el 18 de septiembre de 2019, de <https://petalofucsia.blogia.com/2010/021709-teor-as-de-la-educaci-n-aprendizaje.-el-aprendizaje-es-el-proceso-a-trav-s-del-.php>: <https://petalofucsia.blogia.com> ›

https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf. (2013). Recuperado el 19 de septiembre de 2019, de https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf:

Anibal, M. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Dialnet*, 1-213.

Aignerren, M. (18 de 09 de 2019). *Aprende en línea*. Obtenido de <https://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/viewFile/6552/6002>

Bayas, R. S. (2012). *Procesos de Aprendizaje en Educación Musical*. Quito: Universidad Cenytral del Ecuador.

Bernal, D. H. (2018). Pedagogía . *Arte y pedagogía* , 1-4.

BURGOS, B. M. (2006). Teorías neurocientíficas del aprendizaje y su implicación en la contrucción de conocimiento de los. *Tabula Rasa. revista de humanidades*, 232.

Escobar, J. C. (2009). Revista CES Psicología Volumen 2 - Número 2, Julio-Diciembre 2009 ISSN 2011-3080. *Revista CES Psicología*, 2.

Libros

Gimnasia para el cerebro. (23 de Julio de 2016). *Semana* , págs. 3 - 12.

Ortiz, A. (2009). *Aprendizaje y Comportamiento basados en el funcionamiento del cerebro humano ...* Litoral.

Educativas 7 (págs. 2-36). Bélgica : Palais des Académies.

Sitios Web

Psicoactiva. (17 de 09 de 2019). Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/sistema-nervioso-central-estructura-funciones-enfermedades/#>

Acosta, A. C. (2019). El desarrollo de la creatividad de los niños. *Guia Infantil*, 1-7.

Calderón, C. E. (06 de 11 de 2017). *Educación y tecnología*. Obtenido de <http://www.andrese.blogspot.com/2017/11/la-tecnologia-segun-varios-autores.html>

Camila Rodríguez, e. g. (Martes de agosto de 2016). *GUIOTECA en Facebook*. Recuperado el sabado 07 de 09 de 2019, de GUIOTECA en Facebook: <https://www.guioteca.com/psicologia-y-tendencias/que-es-la-conducta-prosocial-la-interaccion-positiva-con-otros/>

Castro Pérez Marianella, M. R. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 1-32.

- Chávez, N. M.-Q. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1 - 29.
- Claudia, M. V. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Red de Revistas Científicas de América Latina*, 1-11.
- Cuevas, G. S. (2019). Fomentar la creatividad de los niños. *Revista sobre psicología, filosofía y reflexiones sobre la vida*, 1.5.
- Dávila, W. (19 de enero-junio de 2013). *Hacia una reflexión histórica de las TIC*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835217013.pdf>
- Escobar, J. C. (Volumen 2 - Número 2, Julio-Diciembre 2009). *Revista CES Psicología Volumen 2 - Número 2, Julio-Diciembre 2009 ISSN 2011-3080. Revista CES Psicología , 2.*
- Ferreira, T. J. (2012). La neurociencia para la practica educativa. *Universidad Internacional de Andalucía*, 1-92
- Guilera, J. (05 de 06 de 2019). *MENTELEX*. Obtenido de <https://blog.mentelex.com/funciones-ejecutivas/>
- Hernandez, P. A. (2010). *DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS EN LA ETAPA ESCOLAR*". Cuenca: UNIVERSIDAD DE CUENCA FACULTAD DE PSICOLOGÍA .
- Hernandez., P. A. (2010). "Desarrollo de la creativiada de los niños en la etapa escolar ". Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Herrera, A. J. (2015). *La estimulacion temprana*. Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Judith. (2018). ¿Cómo desarrollar la creatividad en los niños? *El Mundo de Mozart*, 1-3.
- Luís Ortiz Jiménez, H. S. (2007). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en

educación infantil. *Revista de currículum y formación de profesorado*, 1-22.

Maciques, R. E. (2004). *Trastornos del aprendizaje. Estilos de aprendizaje y el diagnóstico psicopedagógico*. Recuperado el 22 de septiembre de 2019, de Trastornos del aprendizaje. Estilos de aprendizaje y el diagnóstico psicopedagógico: [www.sld.cu › galerias › pdf › sitios › rehabilitacion-equino › trastornos_de..](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-equino/trastornos_de..)

Malaguia, & Barlolomé. (2006). Impacto de las nuevas tecnologías en la educación. *Researchgate*.

Manes, & Niro. (2015). *Usar el cerebro*. Barcelona: Espasa.

Manzon, S. (2018). *Revistas Metropolitana de Ciencias Aplicadas. REVISTA CIENTIFICA MULTIDICCIPLINARIA*, 3.

Marta. (2018). ¿Que aporta la neurociencia a la educación? <http://www.trespuntoelearning.com>, 1-7.

Orgaz, M. d. (2013). La creatividad y los niños. *conmishijos*, 1-5.

Paredes, A. B. (2001). *Hacia una educación integral del niño preescolar*. México: Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco.

Pérez, & Gardey. (2009). *Definición de*. Obtenido de <https://definicion.de/cerebro/>

Rafino, M. (11 de 12 de 2018). *Concepto de*. Obtenido de <https://concepto.de/sistema-nervioso-central/>

Ramos, D. (17 de 09 de 2019). *Academia*. Recuperado el 17 de 09 de 2019, de https://www.academia.edu/36218266/ESQUEMA_RESUMEN._TEMA_1

Recio, A. V. (2019). La creatividad en el desarrollo de los niños. *Hacer Familia*, 1-6.

Roca, J. (2007). *La conducta y la conducta. Pepsic*.

- Roldan, M. J. (2019). Beneficios de la creatividad en los niños. *static.vix.familia*, 1-6.
- Romera, Á. G. (2011). *HACIA UNA ESCUELA INCLUSIVA*. Aragón: ACCENTIS.
- Roth, E. (2000). Psicología ambiental: interfase entre conducta y naturaleza. *Scielo*.
- Sánchez, D. D. (11 de 07 de 2015). <https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>. Recuperado el 22 de septiembre de 2019, de <https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>: <https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>
- Sánchez, J. C. (2012). *La Tecnología*. Madrid: Dias de Santos.
- Serrano, M. T. (2004). Creatividad y Estilos de Aprendizaje. *Revista.unam*, 1-17.
- Serrano, M. T. (2004). Creatividad, Definiciones, Antecedentes y Aportaciones . *Revista Digital Universitaria* , 1 - 17.
- Serrano, M. T. (2004). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y. *Revista Digital Universitaria*, 5.
- Tisnés, H. M. (2011). La contribución de Darwin al surgimiento de la psicología evolutiva. *Revista de Psicología de la Universidad de Antioquía*.
- Trujillo, B. (2012). Neurociencias y educacion una puerta abierta hacia el desarrollo humano. *Asociacion educativa para el desarrollo humano*, 1-14.

III. ANEXOS

ANEXO I.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PLINIO ROBALINO”

TEMA: la creatividad / en el proceso de enseñanza aprendizaje

OBJETIVO: Indicar el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de subnivel inicial II de la Institución Educativa “Plinio Robalino”

1. ¿Qué conoce usted sobre la importancia del desarrollo de la creatividad en el infante?
2. ¿Considera importante la utilización del Currículo de Nivel Inicial en la planificación? Explique por qué.
3. ¿Que teoría considera importante en la aplicación del proceso de enseñanza aprendizaje para lograr el desarrollo de la creatividad del niño?
4. ¿Considera que la pedagogía utilizada por parte de las docentes es la adecuada para el desarrollo integral de los niños y en especial la creatividad? Explique por qué.
5. ¿La metodología aplicada por las docentes es la apropiada para formar y desarrollar la creatividad, las cualidades y personalidad de los niños?

6. ¿Qué tipo de estrategias utilizan sus docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje para estimular el desarrollo creativo de los niños?

7. ¿Usted cree que es importante que sus docentes fortalezcan el desarrollo creativo de los niños?

8. ¿Usted cree que sus docentes guían a los estudiantes en los diferentes ambientes de aprendizaje para avivar su desarrollo de la creatividad? ¿Por qué?

9. ¿Qué actividades cree usted que se puede realizar en su institución para fortalecer el desarrollo creativo de los niños en cada uno de los ambientes?

10. ¿Usted ha promovido la capacitación continua de sus docentes acerca de la utilización de estrategias o procesos para desarrollar la creatividad? ¿Por qué?

ANEXO II.

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “PLINIO ROBALINO”

TEMA: la creatividad / en el proceso de enseñanza aprendizaje

OBJETIVO: Presentar el grado de conocimiento sobre el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas de subnivel inicial II de la Institución Educativa “Plinio Robalino”

¿Conoce usted sobre el desarrollo de la creatividad?

Mucho Poco Nada

1. ¿Utiliza los ambientes de aprendizaje para estimular el desarrollo de la creatividad?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Ha recibido en su institución capacitaciones acerca de cómo desarrollar la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Su institución cuenta con el material necesario para estimular la creatividad en cada uno de los ambientes de aprendizaje?

Mucho Poco Nada

4. ¿Usted como docente facilitador incentiva el desarrollo de la creatividad de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre A veces Nunca

5. ¿En su desempeño profesional cree usted que mediante la utilización de los diferentes ambientes de aprendizaje se ha logrado desarrollar la creatividad en proceso de enseñanza aprendizaje?

Si No

6. ¿Qué actividades cree usted que se debería realizar en su institución para fortalecer el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Manual Material didáctico Talleres Guía Metodológica

7. ¿Considera importante la utilización del Currículo de Nivel Inicial en la planificación?

Mucho Poco Nada

8. Opina que es importante tener conocimiento sobre la psicología infantil para tratar al niño de acuerdo a características propias de cada infante según la edad y madurez.

Mucho Poco Nada

ANEXO III.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “PLINIO ROBALINO”

TEMA: La creatividad / en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVO: Presentar el grado de conocimiento de la creatividad en el proceso de enseñanza - aprendizaje y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de subnivel inicial II de la Institución Educativa “Plinio Robalino”

INSTRUCCIONES: lea con atención y marque con una x según la respuesta que usted crea conveniente.

1. ¿Tiene conocimiento de qué es la creatividad?

Mucho Poco Nada

2. ¿Cree que es importante que sus hijos desarrollen su creatividad?

Mucho Poco Nada

3. ¿Sabe si la institución cuenta con los materiales necesarios para el desarrollo integral de sus hijos?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Ha colaborado con material para mejorar el desarrollo de la creatividad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos-as sea más significativo?

Si No

5. ¿Cree que la docente trabaja adecuadamente en los ambientes de aprendizaje para desarrollar la creatividad de sus hijos-as?

Si No

6. ¿Considera que es importante trabajar desde edades tempranas en el desarrollo de la creatividad de sus niños-as?

Si

No

7. ¿Cree usted que es necesario que las docentes se capaciten continuamente para mejorar los conocimientos de sus hijos?

Si

No

ANEXO IV

DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL

Ficha de observación de aplicación de la propuesta en la elaboración de guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje dirigida a los niños de subnivel inicial II de la institución educativa “Plinio Robalino”

TEMA: la creatividad/ en el proceso de enseñanza- aprendizaje

OBJETIVO: Evidenciar el impacto generado luego de la aplicación de la propuesta en la elaboración de la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje dirigida a los niños de subnivel inicial II de la Institución Educativa “Plinio Robalino”

INDICADORES	VALORES							
	Adquirido		En Proceso		Inicio		TOTAL	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
1.- Disfruta al experimentar con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.	22	88 %	2	8 %	1	4 %	25	100%
2.- Posee ideas originales al momento de construir con material didáctico.	20	80%	5	20 %	0	0 %	25	100%
3.- Presenta originalidad al plasmar bosquejos.	18	72 %	6	24 %	1	4 %	25	100%
4.- Es expresivo en sus creaciones.	23	92 %	1	4 %	1	1 %	25	100%
5.- Es atento y contesta rápidamente.	21	84 %	4	16 %	0	0 %	25	100%

6.- Tiene muchos detalles creativos al contar historias.	17	68 %	5	20 %	3	12%	25	100%
7.- Resuelve problemas ingeniosamente.	15	60 %	8	32 %	2	8 %	25	100%
8.- Narra libremente cuentos creativamente en base a imágenes.	24	96 %	1	4 %	0	0%	25	100%
9.- Disfruta al experimenta con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.	16	64%	8	32%	1	4%	25	100%
10.- Indaga el significado e incorpora nuevas palabras en su lenguaje creativamente.	19	76%	5	20%	1	4%	25	100%
11.- Le gusta realizar experimentos por descubrir.	20	80%	5	20%	0	0%	25	100%
12.- Se ingenia pasos de baile según el ritmo musical.	24	96%	1	4%	0	0%	25	100%
13.- Trabaja en orden y hace buen uso de los materiales.	22	88%	3	12%	0	0%	25	100%
14.- Logra representar las actividades realizadas de manera creativa.	20	80%	4	16%	1	4%	25	100%
15.- Escucha sugerencias y las pone en práctica para realizar trabajos creativos y originales.	18	72%	4	16%	3	12%	25	100%
16.- Domina y controla su esquema corporal y movimientos.	16	64%	8	32%	1	4%	25	100%
17.- Disfruta al experimentar con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.	22	88%	2	8%	1	4%	25	100%

ANEXO V

Cuadro de resumen de porcentajes al inicio y final de la propuesta.

INDICADORES	VALORES							
	Adquirido		En Proceso		Inicio		TOTAL	
	ANTES %	DESPUES %	ANTES %	DESPUES %	ANTES %	DESPUES %		%
1.- Disfruta al experimentar con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.	4%	88 %	32%	8%	64%	4%	25	100 %
2.- Posee ideas originales al momento de construir con material didáctico.	8%	80%	25%	20%	67%	0%	25	100 %
3.- Presenta originalidad al plasmar bosquejos.	12%	72%	16%	24%	72%	4%	25	100 %
4.- Es expresivo en sus creaciones.	12%	92%	24%	4%	64%	1%	25	100 %
5.- Es atento y contesta rápidamente.	8%	84%	28%	16%	64%	0%	25	100 %
6.- Tiene muchos detalles creativos al contar historias.	4%	68%	18%	20%	78%	12%	25	100 %
7.- Resuelve problemas ingeniosamente.	4%	60%	20%	32%	76%	8%	25	100 %
8.- Narra libremente cuentos creativamente en base a imágenes.	4%	96%	32%	4%	64%	0%	25	100 %
9.- Disfruta al experimenta con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.	15%	64%	25%	32%	60%	4%	25	100 %

10.- Indaga el significado e incorpora nuevas palabras en su lenguaje creativamente.	8%	76%	32%	20%	60%	4%	25	100%
11.- Le gusta realizar experimentos por descubrir.	12%	80%	20%	20%	68%	0%	25	100%
12.- Se ingenia pasos de baile según el ritmo musical.	8%	96%	32 %	4%	60%	0%	25	100%
13.- Trabaja en orden y hace buen uso de los materiales.	17%	88%	37%	12%	46%	0%	25	100%
14.- Logra representar las actividades realizadas de manera creativa.	3%	80%	24%	16%	64%	4%	25	100%
15.- Escucha sugerencias y las pone en práctica para realizar trabajos creativos y originales.	7%	72%	39%	16%	54%	12%	25	100%
16.- Domina y controla su esquema corporal y movimientos.	4%	64%	24%	32%	72%	4%	25	100%
17.- Disfruta al experimentar con diferentes técnicas y materiales para desarrollar su creatividad.	9%	88%	16%	8%	75%	4%	25	100%

ANEXO VI

SOLICITUD A EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Latacunga 2020.

Master

Presente

De mi consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conocedor de su alta capacidad profesional investigativa, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA** como un mecanismo a la solución del problema planteado en el siguiente tema de investigación:

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se anexan al presente.

Por la atención favorable al presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,

RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

3 = MUY SATISFACTORIO	2 = SATISFACTORIO	1 = POCO SATISFACTORIO
-----------------------	-------------------	------------------------

ASPECTOS	3	2	1	OBSERVACIONES
1. EL TEMA: <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de la propuesta. • Originalidad. • Impacto. 				
2. OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none"> • Determinación clara y concisa. • Factibilidad. • Utilidad. 				
3. JUSTIFICACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Contribuye a mejorar la organización. • Contribuye un aporte para la institución o empresa. 				
4. FUNDAMENTACIÓN TEORICA: <ul style="list-style-type: none"> • Se fundamenta en teorías científicas contemporáneas. • Los conceptos son de fácil comprensión. • Utiliza terminología básica y específica. 				
5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA: <ul style="list-style-type: none"> • Presenta un orden lógico. • Tiene coherencia entre si los componentes de la propuesta. • Se ajusta a la realidad del contexto social. • Es sugestivo e interesante. • Es de fácil manejo. 				
TOTAL				

VALIDADO POR:	Nombre:.....
----------------------	--------------

Área de Trabajo.	Título Profesional.	Cargo u Ocupación.	Año de Experiencia.
Observaciones:			
Fecha:	Telf.:	Dirección del Trabajo:	C.I:

f.....

VALIDADOR.

ANEXO VII

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor:

Título:

Objetivo:

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	
Número de cédula o identidad:	
Título de cuarto Nivel o posgrado:	
Número de Registro Senescyt:	
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	
Teléfonos:	
Correo electrónico:	

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.			
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual			

completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.			
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.			
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.			
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la exactitud, pertinencia y actualidad requeridas.			
f) Es adecuado el título de la obra.			
g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).			
h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.			
i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.			
j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.			
k) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?			
l) los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.			
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.			

Por favor emita un comentario

1. **TEMPORALIDAD:** ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
2. **NORMALIDAD DE CONTENIDO** ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?
3. **SELECTIVIDAD:** ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
4. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?
5. **Impacto.** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	<input type="checkbox"/>
Regional	<input type="checkbox"/>
Nacional	<input type="checkbox"/>
Internacional	<input type="checkbox"/>

6. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor

Firma del evaluador

C.I.

ANEXO VIII

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

FORMATO VALIDACIÓN DE USUARIOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor:

Título:

Objetivo:

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:

Número de cédula o identidad:

Título de tercer Nivel:

Número de Registro Senescyt:

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):

Teléfonos:

Correo electrónico:

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.			
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.			
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.			
d) Aplicaría usted esta propuesta de investigación con sus usuarios.			

e) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).			
f) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.			
g) los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.			
h) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.			
i) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).			

Por favor emita un comentario

1. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

2. ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

3. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

4. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	<input type="checkbox"/>
Regional	<input type="checkbox"/>
Nacional	<input type="checkbox"/>
Internacional	<input type="checkbox"/>

5. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor

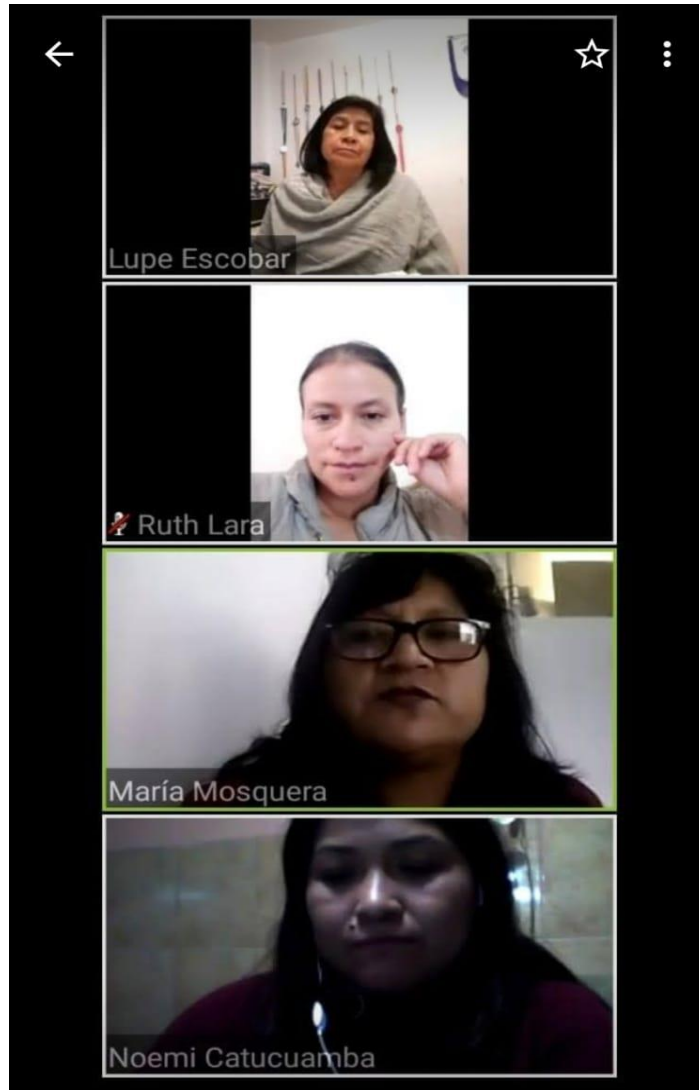
Firma del evaluador

C.I.

ANEXO IX

SOCIABILIZACION DE LA PROPUESTA CON LA AUTORIDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

Fotografía 1. Sociabilización con autoridades de la institución



Elaborado por: Lilia Catucuamba

ANEXO X

FOTOS DE LA SOCIABILIZACIÓN DE LA GUIA DE ESTRATÉGIAS LÚDICAS CON LA DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

Fotografía 2. Sociabilización con docentes de la institución



Elaborado por: Lilia Catucumba

ANEXO XI

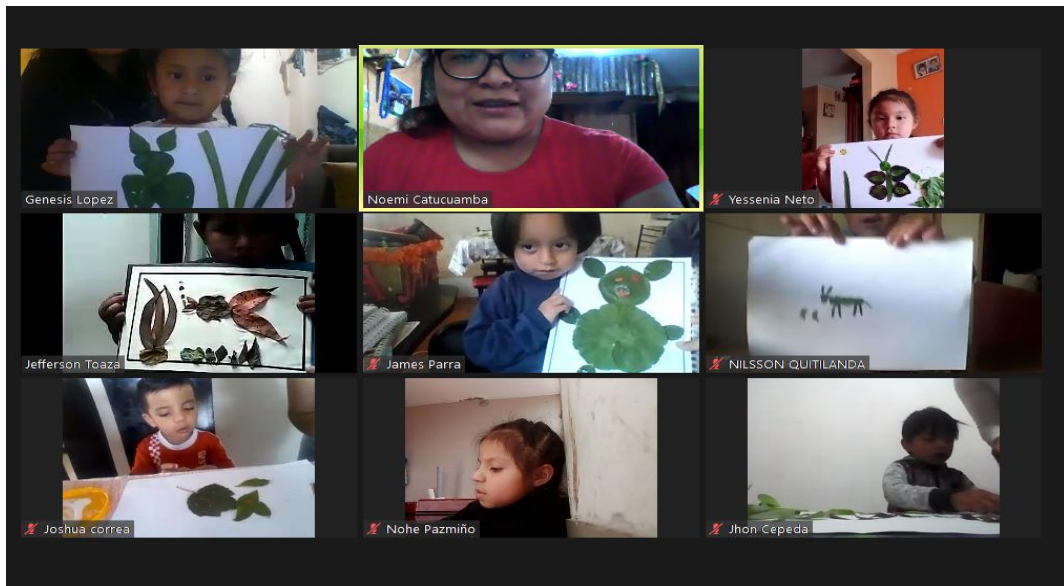
FOTOS DE APLICACIÓN DE LA GUIA DE ESTRATÉGIAS LÚDICAS CON LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Fotografía 3. Aplicación de la guía de estrategias lúdicas



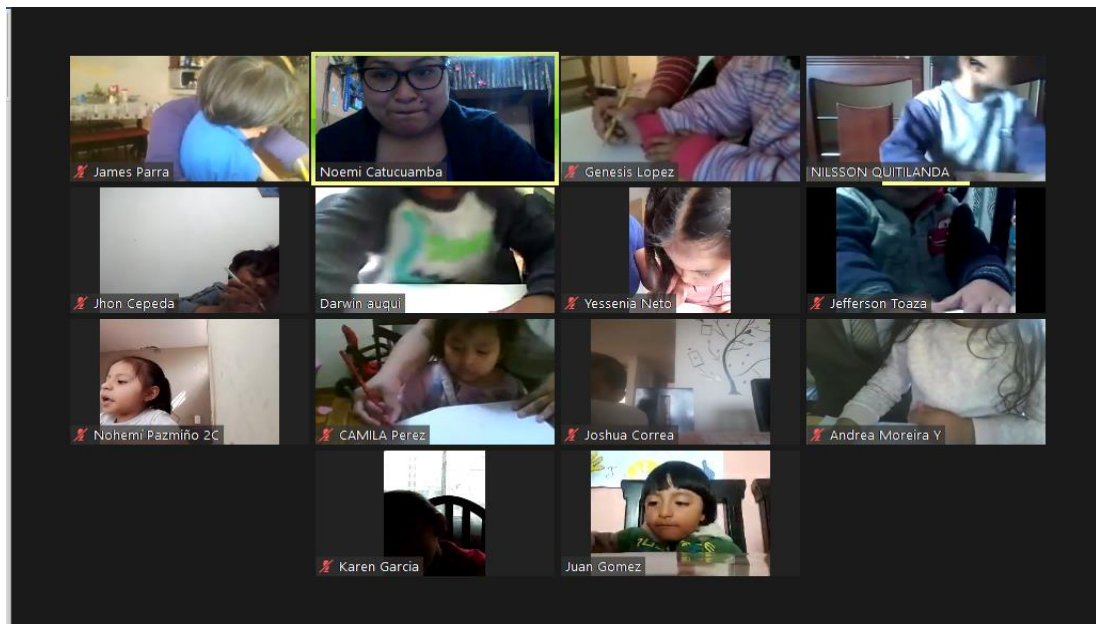
Elaborado por: Lilia Catucumba

Fotografía 4. Aplicación de la guía de estrategias lúdicas



Elaborado por: Lilia Catucuamba

Fotografía 5. Aplicación de la guía de estrategias lúdicas



Elaborado por: Lilia Catucuamba

Fotografía 5. Productos de aprendizaje



Elaborado por: Lilia Catucuamba