

## INTRODUCCIÓN

La educación es el inicio de una nueva apertura de esta nueva generación del Milenio que necesita estructurar los sistemas y procesos de aprendizaje, especialmente en los niños y niñas de tres y cuatro años de edad, que asisten a la escuela para aprender. Sin embargo, la estructuración de la educación brinda la oportunidad a que el currículo pedagógico y académico sea real y flexible para que se construya de acuerdo al entorno del niño.

La Educación Inicial en estos tiempos trabaja en la estimulación de los niños para brindar un rendimiento escolar satisfactorio, ya que ha dejado mucho de qué hablar y ha ofrecido con bajas experiencias de aprendizajes y ambientes poco satisfactorios para la educación. Por lo tanto, es necesario aportar que todo proceso de enseñanza necesita de una estructura y el Currículo debe ser estimulante en el Aprendizaje de los niños de 3y 4 años. Enfoca el Constructivismo y refleja que se trabaje con la realidad el aquí y el ahora.

Esta construcción del pensamiento a temprana edad logrará que los niños y niñas maduren todo su proceso evolutivo y brindar oportunidad al desarrollo cognitivo, motriz y socio afectivo al aprendizaje y sin olvidar el entorno para tener mejores ciudadanos para la vida. El Currículo trabaja en esos procesos en el Aprendizaje de los niños de tres y cuatro años.

Este trabajo de titulación permitirá mejorar el desarrollo integral de los niños de tres y cuatro años ya que en este proceso de crecimiento el niño tiene que desarrollar todas las habilidades y destrezas. Esta preparación es desde su entorno familiar, escolar y social donde el niño convive y aprende para construir la

personalidad de los niños. El objetivo de este trabajo se enfocara en el análisis y en la elaboración de que los niños alcance su autonomía e independencia estimulados por la creatividad que los docentes deben impartir a temprana edad y su influencia en el aprendizaje de niños de tres y cuatro años para obtener herramientas y técnicas de aprendizaje en las aulas que se convierten en estrategias de aprendizaje activas y significativa para la vida de los niños.

En este proceso de utilizar nuevas herramientas y estrategia permite evaluar el proceso de enseñanza y verifica el desarrollo del conocimiento y aplicación de la influencia en la creatividad para los niños de tres y cuatro años, e involucra a toda la comunidad educativa de la Escuela Completa “Carlos Armando Romero Rodas”. (Villón M. Y., 2015)

Este proyecto está estructurado en tres capítulos que son:

**CAPÍTULO I DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**, Antecedentes de la investigación, Problema de la investigación, Planteamiento del problema, Formulación del problema de la investigación, Sistematización del problema de investigación, Objetivos de la investigación: Objetivo general, Objetivo específicos. Justificación de la investigación, Marco de referencia de la investigación. Marco teórico, Marco conceptual, Formulación de la hipótesis y variables, hipótesis general, hipótesis particulares, variables (Independiente, Dependiente) Aspectos metodológicos de la investigación: Tipo de estudio, métodos de investigación, Fuente y técnicas para la recolección de información, Tratamiento de la información, Resultados de impactos esperados.

**CAPÍTULO II ANALISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO**, Análisis de la situación actual, análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas, Presentación de resultados y diagnósticos, Verificación de hipótesis.

**CAPÍTULO III PROPUESTA A CREACIÓN** Propuesta justificación, objetivos generales y específicos, factibilidad de la propuesta, descripción de la propuesta, implementación, validación, conclusiones y recomendaciones, bibliografía y anexos.

# CAPÍTULO I

## DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La educación del pasado quedo en el pasado hoy se abren puertas para la educación del Milenio que apunta especialmente a la infancia en esta etapa inicial que los niños desarrollan y procesan información para construir un pensamiento real y dar oportunidad a la imaginación y creatividad de cada niños a los tres y cuatro años de edad que está en un nivel de primer año de Educación Básica en la parte de la escolaridad. ". (Villón M. Y., 2015)

Por lo tanto, estos procesos de enseñanza se relacionan con el construir del desarrollo y pensamiento porque ayudar a mejorar las destrezas y habilidades que los niños desarrollan durante el proceso de evolución y se suma la construcción del pensamiento siempre que esté relacionado con su entorno es por esto que es durante todo este proceso de su vida adquiere conocimiento pero, también utiliza y desarrolla destrezas y adquiere la habilidad de la parte cognitiva, procedimental y actitudinal durante la escolaridad que alcanza en la primera infancia. ". (Villón M. Y., 2015)

### 1.2. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

La creatividad de los niños puede ser innata y adquirida de acuerdo al entorno que los niños crecen. Pero, es necesario cumplir ese proceso de enseñanza que la escuela brinda a los niños. Sin embargo, la enseñanza se convirtió en el pasado una tradición hoy se activa y se trasfiere con los elementos esenciales de cada ser humano. Es por eso que este trabajo de investigación del proceso de enseñanza y su influencia en la creatividad en los niños de tres cuatro años se logrará para que se cumpla como utilizar herramientas que existen en el currículo y que los docentes y estudiantes posibiliten fomentar la creatividad

en los niños de tres y cuatro años para poder brindar un ambiente de aprendizaje. ”. (Villón M. Y., 2015)

Desde hace muchos años a lo largo de la historia la crianza de los niños era en casa y la mayoría de los padres realizaban este proceso de aprendizaje-enseñanza. Definitivamente, las madres y parientes se encargaban del cuidado de la alimentación y que el niño aprenda del entorno. En este nuevo milenio en la educación se forma una revolución en esa crianza y estructura a nivel del mundo. Los niños desde temprana edad ingresan a programas de estimulación y a la parte pedagógica que es la escolar los niños de tres y cuatro años ingresan al sistema preescolar y el gobierno del Ecuador estructura los currículos de enseñanza donde da apertura que el 80% de los niños ecuatorianos se acojan a la mayor atención a través de la Estimulación Temprana y que existan Centros Infantiles, Guarderías donde permitan desarrollar las habilidades y destrezas. ”. (Villón M. Y., 2015)

Los sistemas de preescolar no se enfocan solamente a los niños y padres sino a toda la comunidad educativa que es parte de esta sociedad. Estos sistemas acogen al cuidado de los niños y niñas de tres y cuatro años sin olvidar la parte conductual, es decir el moldear el comportamiento de los niños porque es parte de la sociedad y responsabilidad de fomentar la cultura valores y actitudes para la formación de su futura personalidad. ”. (Villón M. Y., 2015)

La Escuela Completa “Carlos Armando Romero Rodas”, queda en la 42 y la b en la parroquia Febres cordero en la zona Sur-Oeste de la ciudad de Guayaquil que se estableció por invasiones de las diferentes personas que llegaban de las provincias del Ecuador y se formó el sector con diferentes estratos sociales económicos y esta emigración de provincias hace que la ciudad crezca y al mismo tiempo nacen los problemas económicos, sociales y cultural de este lugar. ”. (Villón M. Y., 2015)

Por encontrarse en una zona marginal de riesgo por los esteros cuando existe el invierno el gobierno hace los estudios necesarios para brindar los servicios básicos que el sector debe tener. Este estrato social de la comunidad visualiza y potencializa a la educación y a los problemas que la población viene presentando y que la parte más vulnerable es la infancia. ”. (Villón M. Y., 2015)

Es necesario destacar que los niños con problemas de bajo rendimiento y deserción escolar que pertenece son considerados menores de bajos recursos económicos. Es muy conocido que los niños de edad preescolar constituyen sin duda alguna una población vulnerable a factores que se viven en su entorno social y familiar son expuestos a vivir problemas de personalidad especialmente en la toma de decisiones cuando sean adultos. Esto se debe a la falta de interés en conseguir mejorar su calidad de vida dentro de su familia. Cabe recalcar que el tiempo que transcurre desde su nacimiento hasta las edades de tres y cuatro años se considera un período en el que se forma su primer aprendizaje. ”. (Villón M. Y., 2015)

Durante esta etapa empieza su madurez escolar porque se involucra la capacidad de entender lo que se vive a su alrededor: el ambiente familiar, social y económico. Todo esto conlleva a enriquecer intelectual las cuales conforman la base para el aprendizaje escolar. Por ello, debe existir un currículo enfocado a utilizar las estrategias del aprendizaje activo donde se ejecute con la realidad donde viven los niños. ”. (Villón M. Y., 2015)

Un bajo desempeño de los niños se relaciona con la asistencia a la escuela irregularmente que sucede en los lugares de escasos recursos y la falta de atención a esta realidad en la que viven. El crecimiento y desarrollo humano es capaz de demostrar que por medio de las experiencias vividas que pueden darse en el ambiente donde nacen y crecen en el que forman su personalidad para tomar decisiones. ”. (Villón M. Y., 2015)

Con el objetivo de detectar lo antes posible estos diferentes problemas de la sociedad y poder atender adecuadamente las demandas se lleva a cabo el presente proyecto para orientar a directores, docentes y representantes legales respecto al desempeño pedagógico y académico curricular que puedan preparar con responsabilidad para el futuro de los niños de tres y cuatro años. ". (Villón M. Y., 2015)

Es necesario que los docentes y padres de familia trabajen en conjunto para poder mejorar las herramientas y estrategias que se usan en la escuela ya que causaría una serie de dificultades como en el caso de los padres si no apoyan y piensa que solo los docentes deben hacer y enseñar a los hijos es una falencia que suma y de poco a poco la presentan las dificultades tanto en el hogar como en la escuela y en su entorno social. ". (Villón M. Y., 2015)

### **1.2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El presente proyecto educativo está elaborado y aplicado en la Escuela Completa "Carlos Armando Romero Rodas", queda en la 42 y la b en la parroquia Febres Cordero en la zona Sur-Oeste de la ciudad de Guayaquil, Provincia del Guayas. Durante la visita a esta institución se observó que los procesos de enseñanza y su influencia en la creatividad de los niños de tres y cuatro años requiere fortalecer el currículo para poder enseñar a través de las técnicas y estrategias activas en las aulas que permitirá el desarrollo integral del niño, así como está vinculado la parte familiar, escolar y su nivel socioeconómico, donde viven los niños y niñas que es la principal fuente para su crecimiento. ". (Villón M. Y., 2015)

En consecuencia, es un tema polémico ubicado en este ámbito educativo infantil, puede afirmar que si no se cumple un currículo estructurado los docentes

no demostraran en el aula competencia docente y existirá falencias pedagógicas y académicas en las aulas, más esto sumado al entorno social que los niños viven estas causas que se presentan con una variedad de conflictos como económico, afectivo y social que los niños viven día en el sector. ". (Villón M. Y., 2015)

### **1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo influye el correcto manejo de los procesos de enseñanza y su influencia en la creatividad por parte de las maestras parvularia en el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años, de la Escuela Completa "Carlos Armando Romero Rodas", en el periodo lectivo 2014 – 2015? ". (Villón M. Y., 2015)

### **1.2.3 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cuál es la percepción de los docentes, los representantes legales y de los escolares frente a la influencia de la creatividad de los escolares?

¿Qué rol deben cumplir los docentes, representantes legales y los escolares con respecto a la influencia de la creatividad escolar?

¿Qué papel juega la escuela en el desarrollo de la creatividad escolar?

¿Qué debe hacer la escuela y la familia para promover en el estudiante una conciencia crítica y pueda valorar por su cuenta que tipos de aprendizaje desarrolla?

¿Qué impacto tendría si en la enseñanza y aprendizaje los docentes aborden temas de la influencia en la creatividad escolar?

¿Qué incidencia tiene el desarrollo de una cultura en el proceso de la creatividad del ser humano?

### **1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**



### **1.3.1 Objetivo general**

Estudio de la creatividad en el proceso del desarrollo en los niños de 3 a 4 años y su impacto en el mejoramiento del aprendizaje en la Unidad Educativa Carlos Armando Romero Rodas.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Determinar los fundamentos teóricos del aprendizaje creativo para el buen desarrollo la comunidad educativa.
- Demostrar a través de la investigación la incidencia del proceso creativo, en el desarrollo físico e intelectual en los niños de 3 a 4 años
- Capacitar al personal docente y equipo de apoyo en la enseñanza y el aprendizaje de los niños de 3 y 4 años para creatividad de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas”

## **1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

En el proceso de la educación y en todo tiempo existió el currículo educativo, donde este documento se recoge todas las necesidades y experiencia que se debe enseñar al niño de 3 y 4 años de acuerdo al desarrollo evolutivo. Sin embargo no se prestó la atención necesaria para desarrollar actividades que van de acuerdo al proceso. ”. (Villón M. Y., 2015)

Por esta razón hoy el Gobierno cuida del Sistema Educativo del nuevo milenio con técnicas y estrategias de enseñanza y aprendizaje que van acorde al desarrollo de los niños, estas herramientas que las maestras parvularia deben aplicar correctamente en el proceso pedagógico y académico hacen que las habilidades y destrezas de los niños que ingresan en el nivel inicial en la Escuela

de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas” se activen en una forma que se cumpla activar toda las áreas cognitiva, motriz, social y afectiva para lograr una integración total. ”. (Villón M. Y., 2015)

Es importante que se visualice que los currículos educativos deben contextualizarse de acuerdo a las necesidades de los niños que ingresan por primera vez a una institución, es por eso que el aprendizaje del niño debe ser activo, Porque logra desarrollar actividades de interacción y se estimula todas las áreas para poder lograr ese razonamiento lógico y activar la creatividad a través de la retroalimentación constante de su contexto escolar, familiar y social un ser útil para la sociedad. ”. (Villón M. Y., 2015)

Definitivamente, en los procesos de enseñanza aparece el Currículo que se aplica a los niños de 3 y 4 años en el enfoque del aprendizaje activo porque lo centra que debe existir una iniciativa y con experiencias claves para la enseñanza en una circularidad en el aprendizaje donde se vuelve como una ruleta donde los participantes interactúan adulto – niños y así logran descubrir estas habilidades y destrezas que ellos a medida que las utilizan pueden ser como apoyo, acercamiento de solución de problemas al conflicto ,estrategias de interacción. ”. (Villón M. Y., 2015)

Así se crea un ambiente de aprendizaje que los niños realizan en todo momento que se ofrecen áreas de trabajo, materiales y almacenamiento. La rutina que los niños realizan permitirán que ellos desarrollen en el aula la planeación de trabajo-recuerdo, enseñanza en grupos pequeños, periodo de circulo .Evaluación trabajo en equipo, registro diario de anécdotas, planeación diaria, evaluación del niño. Todo esto debe ser cuidado por los docentes en cumplir el currículo dentro de las aulas y esta retroalimentación genera cambios en todo proceso recordar que es en forma circular y la circularidad permite mejorar todos los sistemas no solamente educativo, sino familiar y social de los niños. ”. (Villón M. Y., 2015)

En la metodología pedagógica y académica puede facilitar la evolución de su iniciativa, relaciones sociales positivas en un escenario de aprendizaje activo y su desempeño en la personalidad como adultos. Es por esta razón que la Educación del Nuevo Milenio aplica al plan del Buen Vivir en el objetivo cuatro hace énfasis en fortalecer las capacidades y potencializar a la comunidad o población del país, porque no solo está preocupado por el conocimiento que se dé sino por ese conocimiento que el mismo construye con la realidad que estimula y activa las habilidades y destrezas de los niños para lograr una actitud que sea favorable no solamente para un entorno sino para toda la vida. ”. (Villón M. Y., 2015)

El beneficio que los niños de 3 y 4 años recibirán a través de esta metodología es que obtendrán mejores actitudes y buenos comportamientos, mostraran menor índice de abandono escolar o fracaso escolar y se mantendrán en el sistema educativo durante más tiempo, en las evaluaciones tendrán mejores destrezas y habilidades porque es el niño quien construye a través de la estimulación de los docentes pero sin olvidar que este programa trabaja con las familias. ”. (Villón M. Y., 2015)

En este proceso, el docente tiene un papel fundamental e insustituible; la proximidad del niño, su carácter de mediador y organizador de las experiencias de aprendizaje le convierte en una fuente privilegiada de información sobre las características más relevantes del niño. Como aprendices activos, los niños cultivan sus propios intereses, generan maneras para responder a las preguntas y comparten los descubrimientos con otros. ”. (Villón M. Y., 2015)

Se justifica la elaboración y ejecución del presente proyecto educativo cuya finalidad es orientar y capacitar a los directivos, docentes y representantes legales de la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas”. Cabe recalcar que los programas curriculares deben tener en cuenta

desarrollar las capacidades sociales, intelectuales y físicas en los niños, por lo que es necesario capacitar a los docentes y representantes legales a fomentar una práctica diaria en la interacción con los adultos como un aprendizaje significativo para mejorar su calidad de vida. ". (Villón M. Y., 2015)

## 1.5 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Han sugerido ocho como las habilidades que componen a la creatividad: Guilford demostró además, que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. Estas habilidades son:

1. Sensibilidad para los problemas
2. Fluidez
3. Flexibilidad
4. Originalidad
5. Redefinición
6. Análisis
7. Síntesis
8. Penetración

Demuestra que el 70% de los sujetos considerados como creativos en una muestra, serían excluidos del grupo, si se tratara de seleccionar a los de C. I. más alto, sin importar el tipo de prueba de inteligencia aplicada. (Serrano, 2004)

La creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticado del ser humano, todo apunta a que se encuentra influida por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas y su manifestación es diversa en un sin número de campos. Se ha definido de diferentes formas e inclusive en la contextualidad de estas definiciones podemos observar el momento de evolución del mismo concepto, siendo las constantes en este proceso: la novedad y la aportación. En definitiva la creatividad no puede ser abordada como un rasgo simple de los seres humanos, es indudable que aspectos como: la mente, los procesos cognitivos que en esta se llevan a cabo, la personalidad, la motivación, las

emociones y el mundo afectivo, juegan un componente singular en este proceso. Por otra parte, todos somos creativos en mayor o en menor medida y lo que es más alentador aún, todos podemos desarrollarla. (Serrano, 2004)

## **1.6 MARCO TEÓRICO**

### **1.6.1 Qué es Creatividad**

La creatividad, denominada también pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas. La creatividad es la producción de una idea o un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo. (Creatividad, 2013)

La creatividad o el pensamiento original, es un proceso mental que nace de la imaginación y engloba varios procesos mentales entrelazados. Estos procesos no han sido completamente descifrados por la fisiología. La cualidad de la creatividad puede ser valorada por el resultado final y esta es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta. (Creatividad, 2013)

El cerebro humano tiene dos hemisferios con competencias diferentes entre ellos y parece que esta diferencia de competencias es exclusiva del ser humano. Aunque la creatividad también se da en muchas especies animales, sus cerebros difieren totalmente del nuestro, porque están especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades visuales, olfativas. (Creatividad, 2013)

### **1.6.2 Capacidad y personalidad creativa**

Aunque existen individuos altamente creativos y otros relativamente no creativos, todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Por tanto, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada, como pueden serlo también todas las capacidades humanas. Existen muchas técnicas para desarrollar y aumentar la capacidad creativa, por ejemplo, la lluvia de ideas (en grupo), el pensamiento lateral, los mapas mentales, la selección de ideas, la cuantificación de ideas, la clasificación de ideas, los mapas conceptuales y los diagramas de Ishikawa. (Creatividad, 2013)

La inteligencia no es la diferencia que existe entre los que son altamente creativos y los que son relativamente no creativos. Los rasgos de la personalidad del individuo creativo es lo que lo diferencia de los demás. En general, se ha comprobado que una persona creativa o un genio, necesitan largos periodos de soledad, tiende a ser introvertida, y tiene poco tiempo para las relaciones sociales y también para lo que ella propia llama las trivialidades de la vida cotidiana. Los creativos tienden a ser enormemente intuitivos y a estar muy interesados por el significado abstracto del mundo exterior además de ser muy sensibles. (Creatividad, 2013)

Pueden distinguirse, a grandes rasgos, dos tipos de personas creativas, los artistas (músicos, escritores, pintores, escultores) y los científicos, aunque, como ya se ha pronunciado, no existe mucha relación entre la creatividad y el cociente intelectual (CI). A menudo, el genio, en este tipo de personas, se relaciona y se confunde con la locura. (Creatividad, 2013)

### **1.6.3 La Creatividad Infantil**

La creatividad fortalece el conocimiento de los niños de 3 a 4 años y brinda la probabilidad de mejorar el entorno donde vive. Los padres creen que los hijos solamente en la escuela van aprender hacer creativos y que ellos no son capaces

de demostrar que pueden enseñar a los hijos. (CLEMENTE, 2011) Entre las cuestiones más importantes de la psicología infantil y de la pedagogía figura la capacidad creadora en los niños, la del fomento de esta capacidad y su importancia para el desarrollo general y la madurez del niño”.

Por ello, es necesario trabajar en los procesos de aprendizaje para que los niños desarrollen las capacidades, habilidades y destrezas.

#### **1.6.4 Desarrollo de la Creatividad En Educación Infantil**

Partiendo de esta realidad ¿Qué papel juega la escuela de infantil? En primer lugar es evidente que debemos intentar educar niños creativos y capaces de resolver problemas por sí mismos, por lo que los educadores debemos buscar una metodología que permita llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje que estimule la creatividad. (Cemades, 2008)

Actualmente se está llevando a cabo en las escuelas un modelo educativo basado en el constructivismo. La palabra refleja la idea en la que se basa, dejar que el niño construya su propio aprendizaje, su propio pensamiento. Para ello es necesario crear un clima en la escuela de libertad de búsqueda de información e investigación, con un guía, el maestro, que le proporcione materiales necesarios, le apoye y le oriente en su búsqueda. (Cemades, 2008)

No basta con dejarle hacer. Pero cualquier metodología que se pretenda llevar a cabo va a depender en gran medida del profesor, de su ideología, formación, capacidad y características propias. El docente debe creer lo que está haciendo, debe ser reflexivo, y abierto a los cambios necesarios que le permitan obtener los resultados deseados. Y para ello debe prepararse tanto teóricamente como en la práctica, aprendiendo a observar el proceso que se lleva a cabo en su aula. Si esto

no ocurre, toda teoría educativa o metodología que se pretenda aplicar en educación está abocada al fracaso. (Cemades, 2008)

Una vez que el maestro ha tomado conciencia de la importancia de la creatividad, debe formarse y prepararse para llevar a cabo este tipo de proceso. No basta con incluir la educación artística en el currículo de infantil ya que, incluso estas materias se pueden enseñar desde un punto de vista creativo y estimulador o, por el contrario, no dar cabida a la fantasía y la creación propia, siendo la repetición o copia el único ejercicio permitido. (Cemades, 2008)

Por lo que debemos buscar un modelo en el que todo el proceso esté impregnado de esa idea, en el que se valoren las aportaciones personales de los alumnos, se les permita aplicar lo aprendido en distintos contextos. ¿Se puede enseñar matemáticas o aprender a leer de modo creativo? A estas preguntas respondemos con un rotundo sí. La experiencia docente nos ha permitido ver cómo el alumno ha sido capaz desde los 3 años de "inventar" y "escribir" su propio cuento, o de resolver un problema de división buscando materiales por la clase que le ayuden a resolverlo. Han buscado información en una biblioteca sobre cualquier tema que surja y han decidido qué información les convenía más. Para ello es imprescindible que el docente le proporcione el material necesario, les dé tiempo y asesoramiento. (Cemades, 2008)

Por ellos, la creatividad en los niños tiene la capacidad de reproducir a través de la parte sensorial todos los procesos y estímulos que ellos tienen así produce todas las imágenes que el desea expresar a través del pensamiento. es necesario que ese espacio sea de libertad para que los niños puedan expresar para obtener una flexibilidad en el entorno escolar.

### **1.6.5 Aspectos que ayudan al niño a desarrollar la creatividad**



El juego es la base del desarrollo de su aprendizaje. El niño observa su entorno, lo va asimilando según sus capacidades, y a través del juego va interpretando y acomodando lo observado. Pero no basta con dejarle jugar o proporcionarle cantidades de juegos. Es necesario crear un ambiente que estimule al niño a investigar, imaginar y manipular, que le permita dar sus propias respuestas, donde el adulto le oriente teniendo en cuenta las ideas del niño (por lo que debe ser capaz de cambiar su propio criterio ajustándose a las necesidades del grupo o de un individuo, debe ser flexible y no autoritario, debe ser conocedor de la información necesaria, no para transmitirla de modo unilateral sino para ayudar al niño a obtener el material necesario para mayor rendimiento en su investigación). Cuando hablamos de libertad en las aulas, los profesores nos asustamos y lo traducimos en caos, falta de respeto o rebeldía. Creo que debe ser todo lo contrario; para tener libertad, el niño debe conocer las reglas que rigen la clase, los límites. De este modo él se sentirá más seguro, y será capaz de crear sin temor a ser reprendido. (Cemades, 2008)

Dejando al niño elegir su propia vía, evitamos muchas frustraciones y fracasos, que frecuentemente abocan en indisciplina y falta de respeto hacia el profesor y los propios compañeros.

En un proceso creativo se unen procesos intelectuales, motores, emocionales y perceptivos. El aula debe considerarse como un espacio abierto a la creatividad. La distribución de espacios, agrupamiento de los alumnos, variedad de materiales bien organizados y accesibles al alumno (distribución por rincones), actividades realizadas por talleres, uso de distintos espacios del centro educativo, colaboraciones de miembros de la comunidad educativa: alumnos de otros niveles, otros profesores, invitados o profesionales de otros campos, cuentos). Todo ello ayuda al niño a obtener información desde varios campos por lo que siempre será más variada, escuchará un lenguaje diferente según el profesional con el que contemos, conocerá materiales diferentes si trabajamos con un cocinero o entrevistamos a un médico. La relación entre niños del mismo nivel o diferentes

edades son muy interesantes. Los niños pequeños admiran a los mayores y estos les proporcionan juegos diferentes, sus dibujos, un vocabulario a veces más cercano que el del profesor. (Cemades, 2008)

Profesionales de otros campos, cuenta cuentos). Todo ello ayuda al niño a obtener información desde varios campos por lo que siempre será más variada, escuchará un lenguaje diferente según el profesional con el que contemos, conocerá materiales diferentes si trabajamos con un cocinero o entrevistamos a un médico. La relación entre niños del mismo nivel o diferentes edades son muy interesantes. Los niños pequeños admiran a los mayores y estos les proporcionan juegos diferentes, sus dibujos, un vocabulario a veces más cercano que el del profesor. (Cemades, 2008)

De acuerdo, a las necesidades del entorno es necesario que la flexibilidad del currículo sea con el objetivo de organizar, planificar los saberes en los niños a temprana edad. Así desarrollar el pensamiento de ellos hará que se estimule la creatividad dando oportunidad a cumplir individualmente y se vuelve autónomo esto quiere decir que ya sabe pensar y está construyendo su pensamiento con libertad y creatividad. Fomentando las capacidades intelectuales en los niños.

### **1.6.6 Tips para estimular la Creatividad Infantil**

- Oportunidad de trabajar la autonomía para que puedan transferir esa libertad en su entorno
- Actividades expresiva a través de juegos, videos y con la parte natural de su cuerpo.
- Enseñar a través de actividades lúdicas y didácticas que el niño puede desarrollar la parte cognitiva, motriz, socio-afectivo.
- Estimular a través de la lectura para poder desarrollar las capacidades intelectuales, emocionales y sociales.
- Estimular y desarrollar resolución de conflicto a través del dialogo.

- Estimular la motivación de las actividades que ellos realicen en la familia, escolar o social. (Cemades, 2008)

Sin embargo, los cambios siempre serán constantes en la sociedad pero esto permite mejorar en los conocimientos, en la parte corporal donde el niño se activa y debe trabar con la realidad.

### **1.6.7 influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña**

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño y niña. Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa...en definitiva, placer de interactuar y compartir. De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas. Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa. Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a

liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone. El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Por lo tanto, es necesario que todos los beneficiarios en el proceso de aprendizaje a través de los juegos lúdicos fortalece a las habilidades y destrezas de los niños, en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento.

#### **1.6.8 Contribuciones del Juego para el desarrollo infantil**

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales..., esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega.

#### **1.6.9 Desarrollo psicomotor**

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. El niño produce movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno. Cuando descubre una pauta de acción la repite y ejercita una y otra vez, tanto por experimentar el placer al hacerlo como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo. Gracias a los primeros juegos de movimiento de los primeros años (llamados por Henri Wallon funcionales y por Jean Piaget sensorio motores) el niño/a construye esquemas motores que se ejercita en repetirlos, que se van integrando unos con otros, complejizando y desarrollando el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Los juegos de movimiento espontáneos, fomentan una adquisición cada vez mayor de las partes del cuerpo, porque el juego es el medio natural de adquirir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y social y para la perfección de los gestos, de forma que sean más seguros, eficaces y coordinados. A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como:

- El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.
- El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo,

noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.  
(MACIAS MARQUEZ, 2011)

#### **1.6.10 Desarrollo afectivo-social**

Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño/a toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios.

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo del yo social. Los estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de socialización infantil. A continuación hablaremos de cada uno de estos juegos.  
(MACIAS MARQUEZ, 2011)

#### **1.6.11 El papel de los juegos simbólicos**

- **Estimula la comunicación y cooperación con los iguales:** El deseo de reproducir el mundo del adulto hace que el niño/a necesite compañeros/as de juego, esta interacción facilitará el paso del egocentrismo de los tres años a una mayor colaboración hacia los seis o siete, ya que tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y valoración de las situaciones, tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse y complementarse con el rol del compañero/a, se experimenta la participación, la competencia, el ser aceptado/a o rechazado/a...El niño/a en la representación de otro, reflexiona sobre la experiencia del otro y sobre la situación vivida por él/ella, asume el papel del otro, tomando su perspectiva y favoreciendo la desaparición del egocentrismo.  
(MACIAS MARQUEZ, 2011)

Con el juego se potencia progresivamente la relación con los/as otros/as, lo que permite la asimilación del lenguaje y de diversas formas de comunicación, así como argumentar sus propósitos para que haya un entendimiento de estos. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

- **El juego amplía el conocimiento del mundo social del adulto y prepara para el trabajo:** Al representar las profesiones se descubre la vida social del adulto, las relaciones entre ellos, derechos y deberes de cada rol.

Por el juego se amplía el conocimiento de los hechos, situaciones y realidades sociales, porque cada niño/a aporta nuevas visiones del mundo representando distintos roles y distintas cualidades del mismo rol, ampliando la variedad de funciones sociales y de actitudes y explorando distintas modalidades relacionales. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

- **El juego facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal:** En las interacciones lúdicas con sus iguales, las situaciones que experimenta provocan sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales diferentes. El niño y la niña observa cómo reacciona él/ella ante distintas situaciones, cuál es su comportamiento y cuáles son sus habilidades o defectos. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

#### **1.6.12 Juegos de reglas y desarrollo social**

Los juegos de reglas, aunque aparecen hacia los 4 – 5 años, se constituyen de los 7 a los 12 años. Estas actividades están estructuradas a base de reglas objetivas, siendo una falta la violación de las mismas. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con competencia entre los individuos y regulados por un código. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Al final de la Educación Infantil el niño/a es capaz de incorporarse a los juegos de reglas, siendo esta capacidad de aceptación de las reglas un indicador de su madurez. Todo el desarrollo de la sociabilidad que promueven los juegos simbólicos individuales y colectivos se ve reforzado por los juegos de reglas. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

### **1.6.13 El papel del juego cooperativo en el desarrollo social**

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Son juegos que promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. En esta categoría de juego se puede incluir los juegos de representación colectivos, juegos motores y de regla que impliquen como elementos estructurales la participación, aceptación, ayuda y cooperación. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

#### **1.6.13.1 Desarrollo intelectual**

Jugando, el niño/a aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente (Bruner, 1972; Dansky, 1980 a; Pepler y Ross, 1981), y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, y toma de perspectiva. De las investigaciones sobre el juego y su



relación con el desarrollo cognitivo, se pueden proponer las siguientes conclusiones: (MACIAS MARQUEZ, 2011)

- **El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento.** J. Piaget (1945/1987) proporciona en su teoría la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia, ya que los juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercitación del pensamiento motor general.
- **El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.** Más allá de ser una actividad fuente de aprendizaje, Vigotsky plantea que el juego crea áreas de desarrollo potencial observando que en el juego los niños/as utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad.
- **El juego es un estímulo para la atención y la memoria.** Las propias condiciones del juego obligan al niño/a a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la situación lúdica, quien no recuerde las reglas del juego o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos será expulsado/a del juego.
- **El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo.** El deseo de jugar con los otros, hace necesario compartir el simbolismo, estimulando su progreso, su evolución, desde el egocentrismo inicial a una representación cada vez más cercana a la realidad. Cuando el juego simbólico se torna colectivo, es necesario coordinar distintos puntos de vista sobre las acciones, sobre el significado de los objetos y ello implica la coordinación de los criterios propios con los criterios de otros, lo que facilita el proceso de descentramiento.
- **El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad.** Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas

conexiones entre el juego y la creatividad. Para Winnicott (1971-1982), el juego es la primera actividad creadora. Vygotski (1933-1982) sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. Desde otra perspectiva, Chateau (1950-1973) también observó la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que “El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva el trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte”.

- **El juego estimula la discriminación fantasía-realidad.** El niño/a cuando hace “como si”, se aparta de su papel para representar a otra persona u objeto, mientras juega es consciente de ese “como si” y este conocimiento de la ficción estimula el establecimiento de la diferenciación entre fantasía y realidad (Dilalla y Watson, 1988). Además, al jugar realiza acciones que no tienen las consecuencias que tendrían en realidad, y ello también estimula esta progresiva diferenciación.
- **El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.** El juego es en cierto modo el antecedente de la palabra, la primera manera de nombrar la realidad. Se puede desarrollar el papel importante de los juegos lingüísticos, a los cuales se dedican los niños y las niñas con gran placer, ya que son unas de las formas básicas de aprendizaje del lenguaje. El niño/a desarrolla esta actividad lúdica con el lenguaje en los monólogos, en diálogos ficticios o reales. En el juego explora las posibilidades de su repertorio lingüístico y paralingüístico (tono, ritmo, modulación).
- **La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.** El juego simbólico desempeña un papel trascendente en el desarrollo del pensamiento, viendo la situación ficticia del juego una vía para la abstracción. El juego simbólico imaginativo promueve la adaptación a la realidad, el sentido de realidad, la actitud científica y el desarrollo del razonamiento hipotético. La situación sustitutiva en el juego es el prototipo de todo proceso cognitivo, y esta

situación ficticia del juego puede considerarse como el camino hacia el desarrollo del pensamiento abstracto (Vygotski, 1933-1982). En el juego de ficción o de rol por primera vez aparece una divergencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño/a ve y el significado mental que le atribuye, y por primera vez en la acción lúdica el pensamiento se separa de las cosas y se inicia la acción que proviene del pensamiento (cabalgar) y no del objeto. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

#### **1.6.14 El juego como instrumento de aprendizaje**

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como

consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

El profesor/a deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que, como indica Florence, deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la progresión, la actividad, la apertura y la globalidad. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El profesor/a hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. Los niños está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el profesor/a es consciente de que este/a asimila más o menos el 20% de su exposición, pero en ocasiones no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional, sobre todo en el Primer Ciclo de Primaria que es inhumano hacer que los niños/as permanezcan sentados/as largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor de los pupitres, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus sitios. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Los juegos deben propiciar la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos. La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros (Torres Perdomo, 1991, 1993, 2001). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al profesor/a controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño/a y juego sistematizado para el/la adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación. En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño/a.
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.

- Suponer un reto para el niño/a pero que éste sea alcanzable. (MACIAS MARQUEZ, 2011)

Por ello, se debe enseñar a los niños de 3 a 4 años a un aprendizaje activo donde dé la oportunidad de trabajar en la reflexión para poder estimular los procesos mentales que ellos necesitan desarrollar con la realidad de su entorno.

### **1.8.15 Importancia de la creatividad en la educación infantil**

La creatividad es un elemento muy importante que ayuda a desarrollar la capacidad de los niños, con la creatividad pueden ser más constructivos, creativos y tener pensamientos originales, ayudará a formarlos y afrontar los diferentes retos que se plantean en la vida. La creatividad es la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes, es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad, por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación. (PEQUELINA, 2013)

Como padres debemos tener presentes la importancia de la creatividad y sus funciones, como decíamos, en ella participa activamente la imaginación, un proceso por el que los niños manipulan una información percibida anteriormente en el mundo real por los sentidos, y a partir de su manipulación crea una representación, es decir, los niños perciben mentalmente algo que no existe o está presente, por otro lado cabe destacar que la imaginación puede ser libre pero guarda una lógica relativa. Los expertos recomiendan que los niños desarrollen la imaginación para que puedan crear su lógica, no es recomendable ser excesivamente racionales o reales, es algo que no facilita la capacidad de imaginar y de ser creativo. (PEQUELINA, 2013)

Sobre la creatividad hemos hablado en varias ocasiones, hemos invitado a que los padres contribuyan a estimular la creatividad infantil, a que los niños no sean reprimidos, ya que la creatividad es también un modo de explorar el mundo que les

rodea y a la vez establecen soluciones a los problemas que se encuentran. Dar rienda suelta a la creatividad a través de los materiales y el espacio que necesiten, aun sabiendo que el juego creativo no casa con la limpieza y el orden, sobre todo si son niños pequeños. (PEQUELINA, 2013)

De acuerdo que hay que poner límites, pero siempre en un contexto de tolerancia evitando el exceso de racionalidad y realidad, al respecto os recomendamos retomar la lectura del post Estimula la creatividad de tu hijo. Claro, que también hay que destacar algunas situaciones que facilitan el desarrollo de la creatividad, algunos psicólogos explican que el aburrimiento desarrolla la creatividad de los niños, por ello recomiendan dejar que se aburran como un modo de obligarles a pensar y desarrollar la imaginación, aunque esto no se aplica a todos los niños, se ha de diferenciar la etapa del desarrollo en la que están los niños. (PEQUELINA, 2013)

Para potenciar y promover la creatividad infantil los padres tenemos muchos medios a nuestro abasto, facilitarles juguetes de construcción, juguetes musicales, actividades artísticas como la pintura, contar cuentos infantiles o historias imaginarias, juegos en los que los niños deban adoptar el papel de otros personajes, la verdad es que las posibilidades para promocionar la creatividad son muchísimas. Lamentablemente, en ocasiones los adultos reprimen sin darse cuenta la creatividad de los niños, las razones ya las hemos dado, quizá haya que volver a ser un poco más niño y no ser tan realista, menos racional y menos severo. (PEQUELINA, 2013)

Por otro lado, la creatividad también ayuda a que los niños sean emprendedores en un futuro, al respecto os recomendamos leer el post Educación emprendedora.

#### **1.6.16 La creatividad de los niños en el aula**

La creatividad es una facultad o capacidad propia que los niños pueden ir desarrollando. Por medio de la creatividad en los niños el aula de clase se

transforma en un sitio de formación y desarrollo académico ideal. La creatividad es una buena aliada en el proceso de formación académica.

Alcanzar la creatividad en los niños es de vital importancia para formar adultos capaces, creativos e innovadores que estén listos para ser exitosos en los diferentes espacios académicos y laborales. Cuando se fomenta la creatividad desde la edad infantil se logran personas apropiadas para sacar adelante variedad de proyectos. (Frederik Bartlett, 2011)

#### **1.6.17 Consejos para fomentar la creatividad en los niños en clase**

La creatividad es una facultad o capacidad propia que los niños pueden ir desarrollando. Por medio de la creatividad en los niños el aula de clase se transforma en un sitio de formación y desarrollo académico ideal. La creatividad es una buena aliada en el proceso de formación académica.

Alcanzar la creatividad en los niños es de vital importancia para formar adultos capaces, creativos e innovadores que estén listos para ser exitosos en los diferentes espacios académicos y laborales. Cuando se fomenta la creatividad desde la edad infantil se logran personas apropiadas para sacar adelante variedad de proyectos. (Frederik Bartlett, 2011)

#### **1.6.18 Consejos para fomentar creatividad en los niños**

1. No ridiculizar las ideas de los niños aunque parezcan no tener valor o ser absurdas. Muchas veces se limita su creatividad por la presencia de esta actitud negativa de parte de los adultos.
2. Permitirles ser jefes de sus propios juegos, ya que este es un mecanismo natural que utilizado en forma correcta da muy buenos resultados en el proceso de formación de la creatividad en los niños.



3. Ayudarles y orientarlos para que sean ellos mismos quienes encuentran la solución a los problemas sencillos, pero que para su edad son un poco complejos.
4. Emplear estímulos sensoriales como vista, oído, olfato o más que permitan la representación mental de su idea, es importante la visualización recreativa.
5. Inventar problemas para que ellos encuentren la solución, es un ejercicio mental bastante importante para mejorar la creatividad.
6. La constante formación de ideas y sus posibles soluciones en la mente del niño fortalecerá el área creatividad.
7. Dibujar rostros humanos con diferentes expresiones como alegría, tristeza, miedo, vergüenza.
8. Cortos talleres didácticos dirigidos por personas idóneas serán de mucho beneficio para los pequeños, pues reforzará su capacidad cognitiva y el área creativa.
9. Leer cuentos en clase y permitir que los niños creen historias permite que la imaginación y la creatividad de los pequeños se desarrolle de forma paulatina.
10. Los dibujos ayudan a desarrollar la creatividad en los niños, por lo cual es apropiado motivar a los pequeños a que dibujen lo que deseen.
11. La creatividad no solo se debe desarrollar de forma individual, sino también en grupo, por lo cual es importante asignar labores a un grupo de trabajo, como crear una historia entre todos. (Frederik Bartlett, 2011)

#### **1.6.19 Participación directa del docente en la formación de la creatividad de los niños**

1. El docente o director del grupo debe presentar a sus alumnos un modelo de clase creativa, este medio didáctico muestra una clase atractiva y poco tediosa a los alumnos.
2. Ver la creatividad como otra habilidad que se debe fomentar y fortalecer en los niños, para que lleguen a ser personas capaces de enfrentarse a diferentes proyectos y retos, sacándolos adelante.

3. Es importante que el maestro motive a los alumnos a ser creativos, sin importar que al principio los niños presenten ideas un poco loca para los ojos de los adultos.
4. La clase proporcionada a los niños debe presentarse por medio de un método participativo, en donde la opinión de todos tenga un valor importante. (Frederik Bartlett, 2011)

### **1.6.20 La creatividad en el proceso de aprendizaje**

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza; personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana. Además, educar en la creatividad es ofrecer herramientas para la innovación. (fdimafp., 2013)

La creatividad se puede desarrollar por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con esta idea, no podemos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el aula. (fdimafp., 2013)

La creatividad permite tener una actitud flexible y transformadora que se basa en romper las murallas o barreras para edificar la nueva escuela del futuro, cuyo principal objetivo es ser integrada, solidaria, respetuosa, reflexiva, divergente, desarrolladora y abierta y consistente con las necesidades de todos los alumnos.

El ser humano es creativo por naturaleza, por ello la creatividad se encuentra en la base de la adaptación al cambio, y consecuentemente en la base del progreso humano (hacia un cambio de paradigma). La obra creadora es fruto del potencial personal y de una actitud transformadora; no se trata de un don de la naturaleza, ni tampoco se improvisa alegremente. La capacidad de comunicación y la de

motivación son ingredientes esenciales para que la persona creativa pueda manifestar al exterior sus productos. (/fdimafp., 2013)

Por ello, la creatividad trabaja con la originalidad de los niños es por eso que ellos pueden expresar fácilmente sus pensamientos, emociones por lo tanto se requiere de fortalecer a medida que ellos crecen para canalizar los procesos de aprender y de comportamiento en su entorno. No debe de eliminar sino más bien de fortalecer esta capacidad innata de los niños.

Educar en la creatividad (según Julián Betancourt Morejón implica partir de la idea que ésta no se enseña de manera directa, sino que se propicia. Para esto es necesario tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

- **Aprender a tolerar la ambigüedad y la incertidumbre.** El profesor debe favorecer en los estudiantes una tolerancia a la ambigüedad dándoles más espacio en sus clases para pensar sobre una situación problemática y estimulándolos a reflexionar desde el principio de la clase. La incertidumbre es otro alimento de la clase creativa. Es decir, se debe crear un clima dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje donde el conocimiento que se está trabajando no se dé como inmutable y estático. La escuela necesita la incertidumbre para que el alumno se lance a explorar fuera de éste el conocimiento que no logró construir totalmente en el aula. (/fdimafp., 2013)
- **Favorecer la voluntad para superar obstáculos y perseverar.** Debemos partir siempre de dos pautas, cuando empezamos con un proyecto innovador para la educación. La primera, ser fieles a los objetivos que deseamos alcanzar; la segunda, ser conscientes de que para llegar a lograrlos se va a presentar toda una serie de barreras por derribar. Se elimina una y aparece otra y así sucesivamente, hasta alcanzar el objetivo. Hay que convertir los obstáculos en oportunidades y no en amenazas. (/fdimafp., 2013)

- Desarrollar la confianza en sí mismo y en sus propias convicciones. En los centros educativos se debe cultivar la confianza en sí mismo por medio de indicadores que no siempre sean las buenas notas y el pasar de curso. Otros indicadores que se debieran tomar pudieran ser: la apertura mental, la originalidad, el asumir riesgos, el plantearse preguntas que en determinados momentos pongan en duda el conocimiento que se está trabajando, entre otros. (/fdimafp., 2013)

En este sentido me llamó mucho la atención un video (Changin Paradigms. Cambiando Paradigmas) en el que Ken Robinson, gran experto en el desarrollo de la creatividad hace referencia, entre otras muchas cosas, a un experimento llevado a cabo con niños de diversas edades en el cual se les preguntaba sobre los usos que podía tener un clip. En edades tempranas los niños planteaban multitud de respuestas originales sin embargo, conforme iban pasando los años y los niños eran educados en un sistema donde hay una única respuesta correcta que debes memorizar para sacar buena nota y avanzar en él, las respuestas se reducían notablemente. (/fdimafp., 2013)

- **Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo.** El docente que desea lograr un clima donde los alumnos aprendan a pensar y creen mejor, debe trabajar duro. A veces los resultados alcanzados no son los esperados o no son tan gratificantes en un período corto de tiempo, pero hay que seguirle poniendo todo el empeño, ya que las huellas formadoras que se dejan en los alumnos trascienden el presente y se recogen en el futuro. (/fdimafp., 2013)
- **Invitar al alumno a trascender el presente con un proyecto futuro.** El profesor creativo constantemente se anticipa a la siguiente clase. Todavía no ha finalizado la clase y él ya está viendo qué recursos pedagógicos va a emplear para que la próxima sea de mejor calidad. Además, se acompaña de una forma

de ver la vida optimista. Esta anticipación se relaciona mucho con el disfrute por el proceso de enseñar más que por los resultados que pueda obtener. También invita a sus alumnos a creer que toda idea soñada puede ser una idea posible. Este tema está muy relacionado con el de currículum oculto. (/fdimaftp., 2013)

- **Aprender a confiar en lo potencial y no sólo en lo real.** El profesor debe confiar en las capacidades potenciales de sus alumnos y no solamente en las reales. Debe favorecer un enseñanza desarrolladora y colaborativa donde lo que el alumno puede realizar con su apoyo pueda hacerlo el día de mañana solo. (/fdimaftp., 2013)
- **Vencer el temor al ridículo y a cometer errores.** Debemos enseñar a nuestros alumnos a vencer el temor al ridículo y a cometer errores, ya que esto representa romper con reglas establecidas. En el caso del temor a cometer errores es importante aprender a reciclar los mismos como fuente de aprendizaje. Además, evitar que el alumno tenga miedo a equivocarse ante el maestro por razones como la siguiente: perder su cariño, romper con la imagen de buen estudiante, contradecir el método de aprendizaje que sigue el educador. (/fdimaftp., 2013)
- **Desarrollar tanto en los profesores como en los alumnos, una actitud diferente ante la responsabilidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.** Los alumnos deben tomar poco a poco la responsabilidad de su propio aprendizaje, en la medida en que desarrollen una motivación intrínseca en torno a esto. El docente debe facilitar y mediar las oportunidades para que los estudiantes decidan lo que necesitan saber y con qué herramientas construirlo y favorecerle la ejercitación de estrategias para lograr lo anterior. (/fdimaftp., 2013)
- **La autoridad para validar el conocimiento debe partir de un proceso social, dialógico y cooperativo.** Para esto es necesario romper con aquellas creencias

en las cuales el docente tiene la verdad acerca del conocimiento a construir y el alumno debe encontrarla bajo el control de este experto. El maestro constantemente habla y el alumno escucha y le hace sentir en las clases que está plenamente seguro de lo que enseña, que hay poco que descubrir e indagar con relación a esto. (/fdimafp., 2013)

- **La motivación intrínseca y la de logro deben estar presentes.** La primera en el sentido de que debe nacer, desarrollarse y realizarse en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, sin requerir de recursos externos. En el caso de la segunda implica desarrollar una actitud en los alumnos ante los logros que van teniendo en la escuela, que propicie el pensar no sólo en ser competentes, sino también en ser excelentes, así como disfrutar de los trabajos que realizan, pero nunca estar completamente satisfechos con los mismos. De esta manera se sigue mejorando. (/fdimafp., 2013)
- **Es necesaria la contextualización del conocimiento y de las habilidades de pensamiento crítico y creativo (paradigma contextual y cognitivista).** Contextualizar implica no concurrir en situaciones como las siguientes: se imparte tal y como se había leído en el texto básico de la asignatura que generalmente es una selección de lecturas de más de tres años de realizada y en la cual, en ocasiones, faltan las referencias de donde se tomó o no se cita de forma correcta. Se pide que se observen determinados conocimientos tal como los mencionaba un reconocido estudioso del tema. Se exigen tareas a los alumnos como si esta fuera la única asignatura que recibe, olvidando el resto de ellas. Se quiere reproducir un experimento tal como se había realizado en un país desarrollado. Se trabaja en la clase tal tema o autor porque está de moda y todos los citan. Se extrapolan técnicas creadas para una actividad docente a otra completamente diferente. (/fdimafp., 2013)

- **Las necesidades fundamentales del alumno están relacionadas con enseñarle a pensar creativa y reflexivamente, es decir, a pensar de manera excelente.** Lo que se requiere es un alumno imaginativo y que cuestione las verdades que aparecen de la voz del maestro o de los libros de textos. El alumno ha de ser un constructor de puentes imaginarios para que transiten las ideas invisibles para la mayoría y en un momento determinado se hagan visibles; ha de analizar las experiencias y los conocimientos de la realidad y sistematizarlos mediante su pensamiento crítico y creativo, con la cooperación de un educador con profundos conocimientos de grupo y de mediación. (/fdimafp., 2013)
- **Es más valioso cubrir una pequeña proporción de conocimientos a fondo que una gran cantidad de manera superficial.** Es más útil que el alumno obtenga una pequeña parcela del conocimiento que una gran cantidad, pero de manera superficial, que discuta el significado de los mismos y descubra los sentidos que pueden tener de acuerdo con su historia y su cultura. Es lo que comentaba anteriormente en la opinión personal de la técnica expositiva. (/fdimafp., 2013)

#### **1.6.21 Proceso de enseñanza- aprendizaje**

El proceso de enseñanza comienza desde que los niños se forman del vientre de su madre, porque reciben toda la información cerebral por esa razón si una madre estimula a su bebe desde su vientre ese niño tendrá toda las capacidades estimuladas y podrá desarrollar esas destrezas para que cuando el va evolucionando interactué con la realidad pueda desarrollar las capacidades pedagógicas. La escuela ofrece toda esta gama de creatividad donde el niño se comunica para poder transmitir los pensamientos, necesidades y emociones con quienes lo rodea es por eso que la escuela benéfica ya que personas preparada en la materia de la creatividad ayuda a los procesos de aprendizaje a que madure e interactué.

En el marco de un estudio realizado en 2010 por el UNICEF, se examinó el nivel de eficacia de los gobiernos de 24 países de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) para reducir «la desigualdad en el extremo inferior de la escala», es decir, la brecha entre los niños cuyo ingreso es inferior al del 90 por ciento de los niños en la sociedad, y los niños situados en la media.

De acuerdo, con las conclusiones del estudio, basado en datos correspondientes al período 2006-2008, por lo que no reflejaba ningún efecto resultante de la crisis económica y financiera posterior a 2008, en los últimos tres decenios ha habido un aumento constante de la desigualdad en el extremo inferior de la escala en la mayoría de los países de la OCDE. En lo que respecta a la enseñanza, el estudio mostró que los niños situados en el décimo percentil (por debajo del 90 por ciento) en Italia, Austria, Francia y Bélgica se estaban quedando demasiado atrás con respecto a la media, mientras que la brecha más pequeña se constató en Finlandia, Irlanda, Canadá y Dinamarca.

Por lo tanto, cuando los gobiernos y el Ministerio de Educación han fortalecido el cuidado de los niños de 3 a 4 años para que puedan tener una oportunidad de aprender pero, no solo de conocimiento sino de los procesos para la vida el hacer el sentir, eso no quiere decir que el conocimiento no se ha importante.

### **1.6.22 Características de los niños de 3 a 4 años**

**Desarrollo Cognitivo.-** Caracterización del pensamiento Posee un adecuado dominio del lenguaje Entiende más palabras de las que usa Puede construir oraciones más largas Utiliza las palabras para identificar, clasificar y comparar las cosas El empleo de las palabras es una ayuda para sus relaciones con la familia Le



encantan las rimas infantiles y le gusta repetir sonidos Le gusta inventar sus propias palabras (micorazondetiza, 2012)

**Desarrollo Socio-Afectivo.-** El mundo del niño de 3 años está constituido por su círculo familiar inmediato (padres, hermanos, abuelos). Su admiración y amor están centrados en el padre y la madre. Tiene celos de la relación de ellos y se siente excluido de ellos. Asume las diferencias sexuales. Aparecen conflictos en su identificación con el adulto: desea identificarse con el progenitor del mismo sexo. Le provoca una violenta angustia y una sensación de inseguridad el nacimiento de un hermano. Se instala el afianzamiento del yo: el niño se convierte en objeto de vivencias, se vuelve consciente de sí en su encuentro con el mundo y en su actividad en él. Es curioso, busca explicar fantásicamente aspectos de la realidad. Posee una conducta más sociable. Puede captar expresiones emocionales de los otros (alegría, enojo). Los sentimientos son más duraderos y diferenciados y se centran en las relaciones familiares. El niño experimenta frente a las cosas su propio poder y su impotencia, por este medio encuentra paulatinamente el camino para llegar a su yo. El yo social se desarrolla con otras personas y es portadora de sentimientos de simpatía y antipatía. El yo activo se desarrolla a partir de la relación con los objetos y se verifica en forma de juego, por tal razón el yo lúdico es la forma más importante del yo activo en esta etapa. Independencia y hábitos: Oscila entre la independencia que le permite jugar y la dependencia y necesidad de consuelo propias de un bebé. Comienza hacer valer sus derechos, y su conducta se caracteriza por una actitud desafiante. Realiza pequeños encargos en la casa, ayuda a la madre en sus tareas. Puede alimentarse, con cuchara, por sus propios medios y usar el vaso, maneja a su modo el tenedor. Es capaz de lavarse y secarse las manos, cepillarse los dientes. Suele resistirse a comer cuando produce alguna perturbación en la relación con los padres. Sobrelleva momentos de frustración o soledad succionando su pulgar, una sábana o frazada o llevando a cabo acciones propias de un bebé. En momentos de angustia puede no controlar esfínteres. Tiene dificultades para dormir, relacionados con sus propios temores y ansiedades. Desea

mostrar todo lo que posee para negar de ese modo sus sentimientos de pequeñez. (micorazondetiza, 2012)

**Desarrollo Físico** Aumenta el peso, y su talla entre unos 6-8 cm. por año Completa la dentición Controla esfínteres El cuerpo es funcionalmente asimétrico con un lado dominante A los 3 años la denominada -crisis del desarrollo- da lugar a una “autonomía” en el niño que antes no existía. La dependencia del adulto disminuye, lo que no significa que el niño no necesite de éste. (micorazondetiza, 2012)

**Desarrollo psicosexual.-** Le produce satisfacción jugar con su cuerpo y con sus genitales (etapa anal). Se masturba y encuentra en ella una fuente de consuelo. El acto de defecar va acompañado de cualidades agresivas. Los excrementos y orina adquieren en su fantasía poderes mágicos. Tiene miedos de sus propios excrementos. La etapa fálica comienza aproximadamente a los 3 años y medio cuando aparecen las distinciones de sexo y sus correspondientes conflictos (angustia de castración y complejo de Edipo). Experimenta gran interés por los productos de su propio cuerpo. (micorazondetiza, 2012)

**Psicomotricidad.-** Motricidad gruesa: Puede mantenerse en equilibrio con los talones juntos. Su correr es más suave y espontáneo, acelera y modera la velocidad con mayor facilidad. Da vueltas más cerradas y domina las frenadas bruscas. Inhibe mejor los movimientos involuntarios. Puede mantenerse en un solo pie durante unos segundos. Da pasos de marcha y carrera sobre las puntas de los pies. Camina hacia atrás largas distancias. Salta con los dos pies juntos desde una altura de 30cm. Patea pelotas grandes con facilidad. Se siente capaz de todo tipo de maniobras y acrobacias. Al subir las escaleras, lo hace con mayor soltura y seguridad, alternando los pies cuando baja. Empieza a manifestar predominio de su lado hábil. Les gusta pedalear un triciclo, lanzar pelotas y hamacarse. Motricidad Fina: Puede sacarse los zapatos, desabrocharse botones de adelante y de costado, pero aún se le dificulta prenderlos. Puede servir líquidos de una jarra no muy pesada a un vaso sin

derramar. Posee control de partida y llegada del dibujo, utilizando lápices y pinceles. Imita la forma de tomar el lápiz de los adultos, hace la pinza correctamente. Realiza trazos mejor definidos y controlados. No puede doblar un papel en diagonal porque es inepto en los planos oblicuos. Tiene una manipulación más fina del material de juego. Construye torres, tiene mayor dominio de la coordinación en la dirección vertical. (micorazondetiza, 2012)

**Lenguaje Y Comunicación.**- El vocabulario pasa de unas cuantas palabras a varios cientos. Las frases se hacen más largas y complicadas, incluyendo preposiciones y artículos. Aparecen el género y el número en las palabras. Utiliza formas verbales compuestas (ando y ende). Repite oraciones. Puede describir el uso de objetos cotidianos, se divierte con el lenguaje, disfruta los poemas y reconoce cuando se le dice algo absurdo. Responde a preguntas simples. Expresa a través del lenguaje sus ideas y sentimientos de ambivalencia (amor, odio). Comprende relaciones entre acontecimientos y las expresa lingüísticamente.

Lenguaje egocéntrico: El lenguaje egocéntrico no está destinado a los demás, y esto ocurre porque el niño no tiene en cuenta la capacidad de comprensión del otro. No tiende a establecer verdades sino a satisfacer deseos. Utiliza en bastantes frases el “yo” y el “mi” (antes se llamaba por el nombre). Se consideran tres estadios: – Repetición o Ecolalia: el niño repite sílabas o palabras que ha escuchado aunque no tengan gran sentido para él, las repite por el placer de hablar, sin dirigirlas a alguien. – El monólogo: el niño habla para sí mismo, como si pensase en voz alta. No se dirige a nadie, por lo que estas palabras carecen de función social y sólo sirven para acompañar o reemplazar la acción. La palabra para el niño está mucho más relacionada a la acción que en el adulto. De este hecho resaltan dos consecuencias importantes: en primer lugar, el niño está obligado a hablar mientras actúa, incluso cuando está sólo, para acompañar su acción; en segunda instancia, el niño puede utilizar la palabra para producir lo que la acción no puede realizar por sí misma, creando una realidad con la palabra (fabulación) o actuando por la palabra, sin contacto con las personas ni con las cosas (lenguaje mágico). – Monólogo en pareja o colectivo: cada niño asocia al otro su acción o a su

pensamiento momentáneo, pero sin interesarse por ser escuchado o comprendido realmente. El punto de vista del interlocutor es irrelevante; el interlocutor sólo funciona como provocador, ya que se suma al placer de hablar por hablar el de monologar ante la presencia de otros. Durante el monólogo colectivo, las frases dichas son sólo expresiones en voz alta del pensamiento de los integrantes del grupo, sin intenciones de comunicar nada a nadie.

**El juego.-** El juego característico del niño de tres años es el juego simbólico o de ficción (“hacer como si”), esta es una de las cinco conductas que caracterizan la función de representación (las otras son: la imagen mental, la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo). Los juegos simbólicos que practican espontáneamente los niños tienen las siguientes características: Se realizan en forma individual (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción (juego paralelo) No hay juego organizado ni socializado (cada uno actúa separadamente en un “monólogo colectivo”) Cada uno utiliza su propio símbolo (representan los objetos de la realidad con símbolos distintos) Los roles son casi siempre los mismos No hay coherencia, orden, sucesión lógica ni secuencias de las acciones No existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar) A medida que el niño se desarrolla, el juego simbólico va evolucionando en forma natural y paulatina, favorecido por los procesos de su pensamiento, que va superando el egocentrismo, y por su mayor nivel de socialización. (micorazondetiza, 2012)

**Expresión plástica.-** Fase inicial (pre esquemática) Transcurre entre los tres y los cinco años Aparecen representaciones comprensibles para el adulto La primera representación que aparece es la figura humana en forma de renacuajo Paulatinamente aparecen objetos de interés para el niño El niño se concentra en representar las formas, el color tiene un interés secundario Coexisten objetos reconocibles con formas incomprensibles (garabatos) En tercera dimensión modela objetos reconocibles Los niños de 3 años se encuentran en la etapa de “realismo fortuito”, donde realizan movimientos con el lápiz por simple placer motriz, de esta forma pueden descubrir por casualidad que sus trazos se parecen a algo, intentan

repetirlo y así aparece la intencionalidad. La etapa siguiente llamada “realismo frustrado y fallido” comienza recién a los 3 años y medio, allí comienzan a tener una intencionalidad de representar algo, pero se encuentran con dos obstáculos que le impiden que su representación sea igual a la realidad, uno es de orden físico y el otro de orden psíquico. (micorazondetiza, 2012)

### **1.6.23 Logros importantes del desarrollo: niños de 3 a 4 años de edad**

A continuación encontrará algunos logros que debe observar.

#### **Logros en sus movimientos**

- Salta y se para sobre un pie hasta por cinco segundos
- Sube y baja escaleras sin apoyo
- Patea una pelota hacia adelante
- Tira una pelota con la mano
- Atrapa una pelota que rebota la mayoría de las veces
- Se mueve hacia adelante y atrás con agilidad (Baby, 2015)

#### **Logros importantes con las destrezas de las manos y dedos**

- Copia formas cuadradas
- Dibuja una persona con dos a cuatro partes del cuerpo
- Utiliza las tijeras
- Dibuja círculos y cuadrados
- Empieza a copiar algunas letras mayúsculas (Baby, 2015)

#### **Logros importantes del habla**

- Comprende los conceptos de "igual" y "diferente"
- Ha dominado algunas reglas básicas de la gramática
- Habla en oraciones de cinco a seis palabras
- Habla lo suficientemente claro como para que lo comprendan los extraños
- Cuenta historias (Baby, 2015)

### **Logros importantes cognoscitivos**

- Nombra correctamente algunos colores
- Comprende el concepto de contar y puede conocer algunos números
- Enfrenta los problemas desde un punto de vista individual
- Empieza a tener un sentido claro del tiempo
- Sigue órdenes de tres partes
- Recuerda partes de una historia
- Comprende el concepto de igual/diferente
- Participa en juegos de fantasía (Baby, 2015)

### **Logros importantes sociales y emocionales**

- Se interesa en experiencias nuevas
- Colabora con otros niños
- Juega a "mamá" o "papá"
- Incrementa su creatividad en los juegos de fantasía
- Se viste y desviste
- Negocia las soluciones para los conflictos
- Es más independiente
- Imagina que muchas imágenes desconocidas pueden ser "monstruos"
- Se considera como una persona que incluye el cuerpo, mente y sentimientos
- Con frecuencia no puede distinguir entre la fantasía y realidad (Baby, 2015)

### **Supervisión médica del desarrollo**

Debido a que cada niño se desarrolla a su propia manera, es imposible indicar exactamente cuándo o cómo perfeccionará una destreza determinada. Los logros importantes del desarrollo que se enumeran en este libro le darán una idea general de los cambios que puede esperar a medida que su hijo crece, pero no se alarme si su desarrollo toma un curso ligeramente diferente. Sin embargo, alerte a su

pediatra si su hijo muestra cualquiera de las siguientes señales de posible atraso en el desarrollo para este rango de edad. (Baby, 2015)

- No puede tirar una pelota con la mano
- No puede saltar sobre un mismo lugar
- No puede manejar un triciclo
- No puede tomar un crayón entre el pulgar y los dedos
- Tiene dificultad para hacer garabatos
- No puede apilar los bloques
- Todavía se aferra o llora cuando sus padres lo dejan
- No muestra interés en los juegos interactivos
- Ignora a otros niños
- No responde a las personas externas al círculo familiar
- No participa en juegos de fantasía
- Se resiste a vestirse, dormir y usar el inodoro
- Arremete contra todos sin autocontrol cuando está enojado o molesto
- No puede copiar un círculo
- No usa oraciones de más de tres palabras
- No usa "yo" y "usted" apropiadamente. (Baby, 2015)

#### **1.6. 24 Fundamentación legal (se encuentran en anexos)**

#### **1.7 Marco conceptual (Glosario de términos)**

El propósito de tener un soporte del trabajo, se conceptualiza estos términos **Aprendizaje.-** Término que se refiere a aquellos procesos consiente que desemboca en modificaciones mentales duraderas en el individuo. Es la adquisición de una técnica adquirida simbólicamente de comportamiento, es decir un cambio de las respuestas del organismo al ambiente. (DRAE, 2014)

**Actitud.-** Habilidad natural para adquirir de manera relevante general ciertos tipos de conocimiento. (DRAE, 2014)

**Afectividad.-** Conjuntos de los fenómenos afectivos. Es el extracto psíquico que consume la capacidad individual de experimentos, sentimientos y emociones que constituye el fundamento de la personalidad. (DRAE, 2014)

**Aprendizaje.-** Actividad que sirve para adquirir alguna actividad y que modifican de manera permanente las posibilidades, habilidades de un ser vivo, acción y tiempo de aprender algo. (DRAE, 2014)

**Autoestima.-** El valor de cada uno de nosotros da nuestra propia característica, aptitudes y conductas. (DRAE, 2014)

**Capacidad.-** Actitud de inteligencia y pericia del hombre, posibilidades de desarrollar una actividad o de concluir algo se refiere expresamente a funciones y los procesos de pensamiento. (DRAE, 2014)

**Comunidad.-** Grupo natural de organismos diversos que habitan en un ambiente común en condiciones comunes de la vida. (DRAE, 2014)

**Contexto.-** Es el conjunto de entidades (cosas o acontecimientos) correlacionados de una determinada forma, cada una de estas utilidades tiene un carácter tal que otros conjuntos puedan tener los mismos caracteres y ser conectados por la misma relación, recurren casi uniformemente. (DRAE, 2014)

**Creatividad.-** Potenciar la imaginación al pensamiento simbólico y desarrollo de destrezas o habilidades manuales. (DRAE, 2014)

**Desarrollo:** Proceso por el cual se produce un avance o progreso en determinadas situaciones. (DRAE, 2014)

**Destreza.-** Adjetivo diestro lo que cae en la mano derecha. (DRAE, 2014)



**Destrezas.-** Son las capacidades de las personas para desenvolverse y resolver problema en forma autónoma. Dicha de otra manera es saber pensar, actuar y hacer. (DRAE, 2014)

**Desarrollo.-** Cambio progresivo en un organismo, dirigido siempre a obtener una condición final. (DRAE, 2014)

**Diseño.-** Delinear, trazar, proyectar hacer objetos, dibujos, pintura. (DRAE, 2014)

**Educación.-** Este término señala la transmisión y aprendizaje de las técnicas culturales ósea de señalas técnicas de uso, de producción, de comportamiento, mediante los cuales son un grupo de hombres está en situaciones de satisfacer necesidades, de proteger contra la hostilidad del ambiente físico y biológico, de trabajo y vivir en sociedad. (DRAE, 2014)

**Enseñanza.-** Acción, arte de enseñar. Instrucción, atreves de un proceso metodológico bien estructurado, para ofrecer a quienes la recibe, la posibilidad de un aprendizaje según sus necesidades e interés. (DRAE, 2014)

**Estimulo.-** Señal inducción acontecimiento, situación, condición o proceso que excita un órgano de los sentidos, provocando una respuesta o una alternativa en la conducta del organismo. (DRAE, 2014)

**Estrategias.-** Conjunto de maniobras realizadas con el propósito de obtener resultados favorables en un mediano o largo plazo. (DRAE, 2014)

**Estimulo.-** Señal inducción, acontecimiento, situación condición o proceso que exista un órgano de los sentidos, provocando una respuesta o una alteración en la conducta del organismo. (DRAE, 2014)

**Estrategia.-** El concepto procede del ámbito militar: “arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares”. La actividad del estratega consistía en proyectar,

ordenar y dirigir las operaciones militares de tal manera que se consiguiera la victoria. Implican un proceso regulable, con un conjunto de reglas, que aseguran una decisión óptima en cada momento los pasos, en este contexto, que forman una estrategia son llamados “técnicas” o “tácticas”. (DRAE, 2014)

**Estrategias metodológicas.-** Son las que el docente utiliza con el fin de enseñar. En el proceso de conocimiento y de la actividad práctica los educadores nos proponer determinados fines y nos planteamos diversas tareas. Esto nos lleva a la necesidad de hallar las vías que conducen mejor al fin propuesto, los modos eficientes de resolver las tareas planteadas. (DRAE, 2014)

**Físico motor.-** Aumenta la fuerza, la velocidad y el desarrollo muscular ayuda a las sincronización de movimientos, a la comprensión de la lateralidad a la coordinación viso-motora. (DRAE, 2014)

**Inter-aprendizaje.-** Proceso de adquirir conocimientos a través de una realidad recíproca entre educandos y entre docentes. Sobre este proceso ejerce una enorme influencia las estrategias metodológicas y el medio físico en que se desarrolla tal relación. (DRAE, 2014)

**Juego.-** Acción de jugar diversión, ejercicios. Actividad recreativa utilizada en la educación para mejorar los procesos del inter-aprendizaje. (DRAE, 2014)

**Material didáctico.-** “El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.” (DRAE, 2014)

**Métodos.-** Etimológicamente, método quiere decir “camino para llegar a un fin”. Representa la manera de conducir el pensamiento o las acciones para alcanzar un fin. Es, asimismo, la disciplina impuesta al pensamiento y a las acciones para

obtener mayor eficiencia en lo que se desea realizar. No sólo supone una sucesión de acciones ordenadas, sino que estas acciones se consideran procedimientos más o menos complejos entre los que también encontrar las mencionadas (DRAE, 2014)

**Motivación.-** Incentivo que mueva al esfuerzo, para el logro de ciertas metas, condiciones generales de una tendencia hacia determinadas acciones, la cual se ve solamente a través de sus manifestaciones. (DRAE, 2014)

**Motivar.-** Servir de los incentivo para una actividad y también promover un incentivo a una meta que responde a una actividad. (DRAE, 2014)

**Motricidad.-** Propiedad que posee los centros nerviosos de provocar la construcción muscular. (DRAE, 2014)

**Pedagogía.-** Arte de instruir o educar a niños y niñas. Todo aquello que enseñe y educa, método de enseñanza. (DRAE, 2014)

**Personalidad.-** Modalidad total de la conducta de un individuo, que no se suma a modalidad particular sino productiva de integración. (DRAE, 2014)

**Recursos Didácticos.-** “Los Recursos Didácticos son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta. (DRAE, 2014)

**Social.-** Proporcionar situaciones para el aprendizaje moral de las reglas de convivencia, partiendo de situaciones imaginarias creados mentalmente (DRAE, 2014)

**Técnica de enseñanza.-** Es el recurso didáctico al cual se acude para concretar un momento de la lección o parte del método en la realización del aprendizaje. La técnica representa la manera de hacer efectivo un propósito bien definido de la enseñanza. (DRAE, 2014)

**Técnicas.-** Se las entiende como una sucesión ordenada de acciones que se dirigen a un fin concreto, conocido y que conducen a unos resultados precisos. (DRAE, 2014)

**Técnicas lúdicas.-** Conjunto de procedimientos que utiliza el juego como base para propiciar mejores espacio para el aprendizaje. Acción de naturaleza lúdica (DRAE, 2014) que realiza el docente a fin de favorecer en el aula un ambiente adecuado y en los educando una mente positiva para aprender. (DRAE, 2014)

## **HIPÓTESIS GENERAL**

Si mejoramos las estrategias y los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños de 3 y 4 años de edad desarrollan una mejor creatividad

## **HIPOTESIS ESPECIALES**

- Si determinamos los fundamentos teóricos del aprendizaje creativo se lograra encaminar a la comunidad educativa de la escuela Fiscal Carlos Armando Romero Rodas
- Con la investigación de la influencia en la creatividad se demuestra las principales causas del desarrollo en los procesos de enseñanza en los niños de 3 y 4 años.
- Si se capacita solo a los docentes y a los representantes legales, se podrá mejorar el proceso de enseñanza y su influencia en la creatividad por parte de los docentes parvularios en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años.

## **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Los procesos de enseñanza aprendizaje en niños de 3 y 4 años

## **VARIABLE DEPENDIENTE**

Desarrollo de la creatividad

## 1.8 Formulación de la hipótesis y variables

**Cuadro N° 1 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	DEFINICIONES OPERATIVAS	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS/PREGUNTAS	INSTRUMENTOS
La estrategia que aplican los docentes no incide en los procesos de enseñanza y su influencia en la creatividad.	Procesos de enseñanza aprendizaje niños de 3 y 4 años	El proceso enseñanza-aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que, en su interacción con un sustrato	Pedagógico, lúdico y no escolarizado en un 80%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer realmente la situación del alumno</li> <li>• Cambio de comportamiento</li> <li>• Conocer lo que se quiere lograr del alumno</li> <li>• Organización</li> <li>• Espacio</li> <li>• Tiempo</li> <li>• Actividades</li> <li>• Proceso de interacción profesor-alumno</li> <li>Docentes</li> </ul>	<p>¿Considera que el aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento?</p> <p>¿Cuáles son los elementos básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>¿Cree usted que el proceso de enseñanza produce un conjunto de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Recursos didácticos</li> <li>• Estímulos de la creatividad</li> </ul>

		material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo logra el aprendizaje.			transformaciones sistemáticas en los niños?	
HIPOTESIS	VARIABLES	DEFINICIONES OPERATIVAS	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS/PREGUNTAS	INSTRUMENTOS
Si mejoramos los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños de 3 y 4 años podemos desarrollar la creatividad.	Desarrollo de la creatividad en los Procesos de enseñanza aprendizaje niños de 3 y 4 años	La creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Es decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en	Psicológico, Social y Pedagógico con un 70%.  Estimulación en un 85%.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estímulo</li> <li>• Cantidad de niños</li> <li>• Programas de acuerdo al tiempo</li> <li>• Aspecto social</li> <li>• Aspecto Afectivo</li> <li>• Estimulación</li> <li>• Actividad Motrices</li> <li>• Aspecto intelectuales</li> </ul>	<p>¿La estimulación temprana ayuda en las capacidades de los niños de 3 a 4 años?</p> <p>¿La intervención temprana es crucial, en las aptitudes desarrolladas en los niños de 3 a 4 años que constituyen la base para el aprendizaje?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje activo</li> <li>• Estimulación temprana</li> <li>• Planificación educativa</li> <li>• Recursos</li> <li>• Evaluar</li> </ul>

		<p>todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es "algo" que todos tenemos en diferente medida.</p>			<p>¿El niño cuenta a las etapas de crecimiento, cada una necesita diferentes estímulos?</p> <p>¿Es importante que la estimulación tenga un sentido para los niños?</p> <p>¿Considera que la creatividad debe trabajarse mediante la estimulación para que los niños desarrollen las habilidades y destrezas?</p>	
--	--	--	--	--	--	--

Elaborado por: **Lcda. Mariuxi Yesenia Méndez Alejandro** y **Lcda. Mariana Justina Díaz Villón**  
 Fuente: (Reyes, 2012)

<p>La mala influencia en la creatividad, y el uso excesivo de la tecnología, son la principal causa en los procesos de enseñanza en los niños de 3 y 4 años.</p>	<p>Tecnología</p>	<p>Es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.</p>	<p>Uso de la tecnología en la gestión educativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad tecnológica en los procesos de enseñanza-aprendizaje</li> <li>• Reforzar los saberes de la Tecnología.</li> <li>• Los recursos materiales y energéticos del entorno Familiar, escolar y social</li> </ul>	<p>¿Considera que la tecnología influye en la creatividad?                  ¿Cree que los procesos de enseñanza y tecnología ayudan a mejorar la educación de calidad?                  ¿Considera que los niños de 3 a 4 años deben aprender con la red interactiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje activo</li> <li>• Sistema educativo</li> <li>• Red interactiva</li> <li>• Planificación educativa</li> <li>• Recursos</li> <li>• Evaluar</li> </ul>
<p>Si se capacita solo a los docentes y nada a los representantes legales, entonces no se podrá mejorar</p>	<p>Habilidades y destrezas</p>	<p>(Contreras, 2009) en la literatura inglesa "la palabra skill significa habilidad, destreza, pericia, arte o técnica, y la palabra ability, significa habilidad capacidad, talento, aptitud o dote". En estos</p>	<p>Adquisición a través del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Idea de la relación Capacidad y Habilidad</li> <li>• La situación motriz y por la toma de decisiones implicadas en los procesos de aprendizaje</li> <li>• La adquisición</li> </ul>	<p>¿Considera que la capacidad de aprendizaje se desarrolla a través de la creatividad de los niños?                  ¿Cree usted que la estimulación del pensamiento acompañada de la creatividad mejora el aprendizaje de los niños?                  ¿Considera que el aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades como proceso de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis</li> <li>• Evolución</li> <li>• Capacidad de aprendizaje</li> <li>• Energía</li> <li>• Tiempo</li> <li>• Acción</li> <li>• Competencias</li> <li>• Habilidad</li> <li>• Resultados</li> <li>• Certeza</li> <li>• Eficacia</li> <li>• Flexibilidad</li> <li>• Adaptabilidad</li> </ul>



<p>el proceso de enseñanza y su influencia en la creatividad por parte de los docentes parvularios en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años.</p>		<p>significados se puede resaltar como hecho importante, que entre ambos solamente coincide la palabra habilidad, mientras que en los otros elementos se presentan diferencias</p>		<p>de una competencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las características de eficacia, flexibilidad y adaptabilidad</li> <li>Relación entre Habilidades Básicas y Específicas</li> </ul>	<p>Desarrollo ayudan a la comunidad educativa?</p> <p>Cree usted que con las habilidades básicas, a su vez, por medio de procesos educativos y de interacción social altamente determinados por el contexto y la cultura, se constituyen en la base indispensable para el aprendizaje de habilidades Específicas?</p>	
<p>Cuando se trabaja con la influencia de la creatividad de los niños de 3 a 4 años junto a una deficiencia en el proceso de</p>	<p>Estrategias didácticas</p>	<p>Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontánea de aprendizaje y de enseñanza,</p>	<p>Secuencia de actividades planificadas y organizada sistemáticamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades.</li> <li>El conocimiento de las estrategias de aprendizaje</li> </ul>	<p>¿Cómo afecta el mal uso del lenguaje en los niños de 3 a 4 años?</p> <p>¿Considera que los sistemas de comunicación en el proceso de aprendizaje ayudan en el proceso de enseñanza en los niños de 3 a 4 años?</p> <p>Considera que las habilidades y destrezas de los niños influye con la creatividad?</p> <p>¿Considera importante que en el proceso de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación</li> <li>Técnicas estratégicas</li> <li>Lenguaje</li> <li>Ideas</li> <li>Información</li> <li>Contenidos</li> <li>Imagen</li> <li>Arte</li> <li>Ilustraciones</li> <li>Creatividad</li> </ul>

<p>enseñanza, entonces la baja calidad de la educación no será satisfactoria.</p>		<p>como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.</p>		<p>empleada por los alumnos y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje</li> <li>• La actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.</li> </ul>	<p>enseñanza la creatividad es un factor esencial en los niños de 3 a 4 años?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento</li> <li>• Desarrollo cognitivo</li> <li>• Observación</li> <li>• Motivación</li> <li>• Habilidades</li> <li>• Educando</li> <li>• Aprendizaje</li> <li>• Destrezas</li> <li>• Orientación</li> </ul>
---	--	--	--	--	---	--

Elaborado por: **Lcda. Mariuxi Yesenia Méndez Alejandro** y **Lcda. Mariana Justina Díaz Villón**

## **1.9 Aspectos metodológicos de la investigación**

En este proyecto se trabaja en la planeación y organización de los pasos y procesos de cómo se aplicará los instrumentos de la investigación y procedimientos para analizar resultados que nos den favorable para la mejor enseñanza de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años.

### **1.9.1 Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación se focaliza en la validez de la búsqueda de la información para poder tener una estructura y resultados favorables para realizar la descripción y argumentación de la parte metodológica adoptadas según el tema.

Esta investigación es no experimental porque el objeto de estudio no existe condiciones ni estímulos esta es observable en su ambiente natural. Por esta razón se recoge a través de la observación y cumple un rol de estructura que son variables que brindan la oportunidad de saber qué es lo que se desea buscar en su contexto natural para analizarlo con posterioridad.

### **1.9.2 Tipo de estudio**

La modalidad de esta investigación es de proyecto factible basado en la investigación de campo.

**1.9.3 Proyecto Factible.-** Esta modalidad es aquella que cuenta con el respaldo de la comunidad educativa del Sector de la 42 y la bpues beneficia a los niños de 3 y

4 años de la Escuela de Educación Básica Completa “Carlos Armando Romero Rodas” y se convierte en factibilidad porque los niños del sector viven crisis económicas, afectivas y sociales que afecta el crecimiento y desarrollo en la primera infancia.

Por esta razón, en currículo en el aprendizaje activo va a beneficiar en todos los entornos tanto familiar, escolar y social de los niños para brindar una vida integral para la sociedad.

**1.9.4 Investigación de Campo.-** Esta investigación es considerada de campo porque es realizada en el lugar de los hechos es decir en la institución educativa donde se suscita el problema.

El currículo se aplica para la zona vulnerables del sector de la 42 y la b por esta razón ofrece a través de la enseñanza- aprendizaje mejorar y activar hábitos de conocimientos y sociales de acuerdo a la realidad que viven los niños de este sector y permitir mejorar los sistemas para poder interactuar y tener la oportunidad de activar y desarrollar las habilidades y destrezas que ellos pueden lograr a medida que crecen.

Por ello, es necesario recordar que este campo se limita sin olvidar el entorno donde queda la situación problemática ya que es donde se recoge la esencia y la raíz de las necesidades de los niños principalmente en las familias de donde ellos provienen.

## **1.10 Tipos de investigación**

Este proyecto está dentro del paradigma cualitativo y los tipos de investigación explicativo, descriptivo y bibliográfico.

**1.10.1 Paradigma Cualitativo:** Esta investigación será cualitativa porque se analizan los hechos que ocurren en el sector de la Flor de Bastión y principalmente en la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas”, y cuando se tome la muestra podrá realizar el análisis de las necesidades que viven cada uno de los niños y con diferentes situaciones. Es más desde dentro, es decir comparte los hechos o fenómenos, vive las expectativas.

Es de carácter interpretativo, generalmente sobre la vida de las personas o grupos pequeños. Se refiere a muchos aspectos articulares por la que se conoce como ideográfica. El investigador se convierte en el instrumento de medida, porque todos los datos son filtrados por él. Es más subjetiva porque el investigador filtra los datos según su criterio.

**1.10.2 Investigación Descriptiva:** Esta investigación será descriptiva porque recogerá la información de hechos, personas y situaciones a través de las encuestas y tabular la problemática dando oportunidad a describir cada aspecto del proceso que se encuentre en la comunidad educativa, documentos y en su entorno de acuerdo a la muestra de estudio que se realizó a la población.

**1.10.3 Investigación Bibliográfica:** Permite conocer, comparar y deducir los distintos enfoques, criterios de diversos autores dirigidos a la relación del proceso en el aprendizaje de niños de 3 y 4 años de la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas”.

## 1.11 Población y Muestra

**1.11.1 Población.-** Es un grupo de personas u objetos que poseen una característica en común para la realización de una investigación.

Por lo tanto, la Población de estudio de esta conformada por la autoridad de la institución Educativa, 20 Docentes, 580 Representantes legales y Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas”.

### Cuadro N° 2 Población

ITEMS	ESTRATOS	POBLACIÓN
1	Director	1
2	Docentes	20
3	Representantes legales y Padres de Familia	580
<b>Total Poblacional</b>		<b>601</b>

Elaborado: Lcda. Mariuxi Yesenia Méndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón  
Fuente: Escuela Completa Carlos Armando Romero Rodas

**1.11.2 Muestra:** Es una técnica de recolección de datos que permite investigar a través de una fracción de la población todo el conglomerado tener en cuenta que las partes son iguales al todo. Es una especie de subgrupo de la población sujeta a crítica y verificación, los rasgos y características de la parte deben ser igual al todo.

Sin embargo, se establece que la parte de ese conjunto se focalice en la edad de los niños de 3 y 4 años para saber qué pasa con estas familias que los niños viven y asisten por primera vez a la escuela en la etapa de la educación inicial y que los docentes puedan aplicar la metodología y mejorar los sistemas de cada niños es por esta razón que se realizara el estudio muestra para saber que problemática

se focaliza más en las situaciones que se presentaran al recoger la muestra de estudio.

La muestra será no probabilística estratificada de la siguiente manera:

**Cuadro N° 3 Muestra**

ITEMS	ESTRATOS	MUESTRA	
1	Director	1	Entrevista
2	Docentes	20	Encuesta
3	Representantes legales y padres de Familia	232	Encuesta
<b>Total Muestra</b>		<b>253</b>	

Elaborado: Lcda. Mariuxi Yesenia Méndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón  
Fuente: Escuela Completa Carlos Armando Romero Rodas

## 1.12 Métodos de investigación

**1.12.1 Deductivo.-** La investigación de este trabajo se realizará con los conceptos de juegos lúdicos y estrategias de enseñanza para desarrollar las habilidades y destrezas cognitivas, motora y socio-afectiva a través de la creatividad de los niños de 3 y 4 años que asisten a la Escuela Completa Carlos Armando Romero Rodas. Aplica de lo particular a lo general.

**1.12.2 Inductivo.-** En el proceso de trabajo de razonamiento por esta razón interviene todos los procesos mentales que se recoge a través de la observación particular se realiza un análisis general a toda la institución. a través de las siguientes fases: observación, comparación, abstracción y generalización. De esta manera, se obtiene la información necesaria para validar la aplicación de estrategias

metodológicas utilizando al juegos didácticos en el desarrollo motriz mediante lo recurso del medio.

En este trabajo de titulación se trabaja con ambos métodos por que realiza la recopilación de la información de la institución. Estos datos serán procesados para verificar y analizar la información y poder dar resultados donde se plantea las reglas para tener veracidad científica fundamentada en las leyes.

### **1.13 Fuentes y Técnicas para la recolección de información**

Los instrumentos de la investigación son los siguientes:

**Observación.-** Este instrumento servirá de aportación al estudio y al análisis de la problemática que se realiza en la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas”, Consiste en observar atentamente el hecho y registrar para su posterior análisis para el proceso investigativo.

Definitivamente, este instrumento servirá de soporte en el trabajo de la recopilación ya que se requiere de formular un análisis cualitativo de acuerdo a las circunstancia de la problemática y beneficiara cuando se realicen las encuestas ya que se puede observar todo el proceso de la recopilación a través de este instrumento.

**Encuesta.-** En este manejo de instrumento técnico de investigación servirá para recoger la muestra o información que se hará al director, docentes y representantes legales. Técnica utilizada para obtener los datos de varias personas cuyas opiniones son importantes para el respectivo procesamiento y análisis.



Por ello, permite recoger la información clara y precisa ya que al tener opciones permitirá responder de acuerdo a las necesidades que se plantea para poder tabular con precisión la problemática que pasa en el entorno escolar y brindar posibles soluciones a la parte familiar, educativa y social.

#### **1.14 Tratamiento de la información**

En los procesamientos de la recolección de la información serán a través de las técnicas de la observación y a través de las encuestas, datos que se debe cumplir con los registros, clasificación, tabulación, codificación de las encuestas.

En el análisis se pueden aplicar técnicas, lógicas, inducción, deducción, análisis, síntesis o estadísticas descriptivas. Buscar información bibliográfica, Consultar en el internet para que la investigación científica tenga soporte en documentación en libros, textos. Para el procedimiento de la investigación se seguirá los siguientes pasos:

Seleccionar los temas de investigación. Recolección de Información Bibliográfica, planteamiento del Problema que enfoca la situación donde se reflejan las causas que provocan las consecuencias del problema. Con el soporte del Marco Teórico en la parte científica y metodológica permitirá establecer el diseño de la investigación para establecer parámetros reales de acuerdo a los hechos.

Preparar Documentos para la Recolección de Datos y aplicar la Encuesta para Recolectar la Información y permitir hacer el análisis e Interpretación de los Resultados para poder Concluir y brindar recomendaciones para poder ofrecer una propuesta de acuerdo a las necesidades que se presentan en el entorno escolar.

### 1.15 Resultados e Impactos esperados

En este capítulo del análisis se presentan los resultados de la Investigación de campo aplicada a Director, Docentes y Representantes legales de la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “ Carlos Armando Romero Rodas”, En las siguientes hojas se observa los cuadros, gráficos y análisis de cada una de las preguntas de las encuestas aplicadas donde se explican los resultados alcanzados.

Las encuestas fueron elaboradas con la escala de Likert, las preguntas fueron sencillas y de fácil comprensión para los encuestados, éstas cumplieron con la finalidad de investigar acerca del proceso de enseñanza y su influencia en la creatividad de los niños de 3 y 4 años de la Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas”, La información se procesó mediante sistema computacional Microsoft Word y Excel que permite la elaboración de cuadros y gráficos, para una mejor interpretación del lector.

Cuando se realiza estos cuadros y gráficos es a través de las preguntas que se realizaron en la escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Carlos Armando Romero Rodas”, al director, docentes y representantes legales mediante encuesta. Se procede a realizar un análisis personal de cada pregunta en forma cuantitativo y cualitativo para poder sacar la discusión de los resultados. Al finalizar el capítulo se observará la discusión de los resultados.

## CAPÍTULO II

### ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DIAGNÓSTICO

#### 2.1 Análisis de la situación actual

En este trabajo de investigación se toma en cuenta la racionalidad, cuantitativa, que pretende explicar y predecir hechos a partir de relaciones causa-efecto que se busca descubrir el conocimiento. Se busca la neutralidad, que debe reinar la objetividad. Se centra en aspectos observables que se pueden cuantificar en el momento del análisis.

La búsqueda de interpretar cuantitativamente pretende comprender e interpretar la realidad, los significados las intenciones de un contexto familiar y escolar que se busca construir nuevo conocimiento en el desarrollo del proceso de enseñanza y su influencia en la creatividad de los estudiantes de la Escuela Completa “Carlos Armando Romero Rodas”.

En esta investigación implica ser socio crítico, que pretende ser motor de cambio, transformación social, emancipadora de las personas, utilizar a menudo estrategias de reflexión sobre la práctica por parte de los propios investigadores y se busca el cambio social. El investigador es un sujeto más, comprometido en el cambio en la búsqueda de soluciones.

Ante este estado de cosas se puede partir de la premisa de que todos los tipos de investigación que se aplicó en este trabajo investigativo son potencialmente válidos en el campo educativo. Revisar las investigaciones realizadas se comprobó

que se utilizan metodologías y técnicas cuantitativas: proceso-producto; como cualitativas: estudios observacionales, análisis de contenido.

Junto a ellas, también se debe considerar otros métodos y técnicas como el enfoque sistémico analiza la naturaleza de los sistemas, componentes, funciones, procesos, interacciones, resultados, de las familias dando oportunidad la investigación-acción que se caracteriza por ser una actividad emprendida de manera cooperativa por grupos con objeto de transformar la realidad circundante mediante la actuación reflexiva sobre ella, sin pretensiones de generalización de las conclusiones en el momento de los seminarios- talleres que recibirá la escuela.

## **2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencia y perspectivas**

En este punto del trabajo de investigación se muestra los diferentes puntos de la situación entre los proceso de enseñanza y el análisis de la creatividad cómo influye en el aprendizaje de los niños en el desarrollo operativo del infante, en los Programa curriculares en los Proceso de desarrollo y crecimiento, donde permite que los niños aprende Aprendizaje activo y aprendizaje de enseñanza de lo que es capaz de aprender, ese Aprendizaje significativo, que lo estimulan con Actividades lúdicas y recreativas, que es el proceso de Aprender a aprender y donde los niños se estructura en un Esquema de conocimientos en la Construcción del aprendizaje y de la enseñanza para los niños.

La encuesta, herramienta está dirigida a la Escuela Completa “Carlos Armando Romero Rodas”. de la ciudad de Guayaquil en puntos estratégicos en los niños de 3 a 4 años. La recolección de la información estuvo a cargo de dos personas quienes previo a un diálogo establecido con los docentes, padres de familia y toda la comunidad educativa. Es aquí donde se determinará las principales variables que influyen en la creatividad infantil al momento de adquirir una relación interpersonal. A continuación se muestra la interpretación y análisis de los datos obtenidos:

Favorece el aprendizaje Apela a la creatividad y Desarrollo de las cualidades del infante Construcción del sentido del ánimo y de las habilidades y destrezas en los niños de 3 a 4 años que recurre a la imaginación como fuente de ideación. Ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual, fantasioso. Realiza múltiples conexiones y analogías. Acontece lo insólito, lo nuevo, lo desconocido, lo original. Realiza múltiples conexiones y analogías. Acontece lo insólito, lo nuevo, lo desconocido, lo original. Es organizado, conservador, planificador, lógico, analista, detallista. Mente y expresión.

### **2.3 Presentación de resultados y diagnóstico**

En este capítulo se presentan los resultados de la investigación de campo aplicada a la directora, docentes, estudiantes, padres y representantes legales de la Escuela Completa “Carlos Armando Romero Rodas”. El análisis de la investigación es parte del estudio de la relación de los resultados con el planteamiento del problema, las variables, las preguntas directrices y los instrumentos de recolección de datos. En la siguiente hoja se observan los cuadros, gráficos y análisis de cada una de las preguntas de la encuesta.

Las encuestas fueron elaboradas con la escala de Liker las preguntas fueron sencillas y de fácil comprensión para los encuestados, este proceso describe y analiza los resultados obtenidos. La entrevista al director, estas encuestas fueron aplicadas a 20 docentes y 232 representantes legales de dicha institución, la información se procesó mediante sistemas de computación Microsoft Word y Excel, donde se elaboraron cuadros y gráficos al finalizar la discusión de los resultados y las respuestas a las preguntas.

## ENTREVISTA A DIRECTOR

**1.- ¿Cree usted que la Educación Inicial tiene como propósito desarrollar sobre los procesos de enseñanza y su influencia en la creatividad por parte de las maestras parvularia en el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años.**

Sí, porque es una regla o normas que se dan en el desarrollo del currículo inicial y brinda la oportunidad de estimular a los niños a temprana edad

**2.- ¿La institución dirige a través del currículo educativo programas que estén dirigidos a la creatividad de los niños de 3 a 5 años?**

Si, desde que los niños ingresan a la escolaridad las maestras parvularias están definitivamente activadas en el proceso de aprendizaje y con la experiencia brinda a los niños a través de los juegos lúdicos a desarrollar las habilidades y destrezas.

**3.-¿La institución motiva a los docentes a trabajar con la creatividad en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años?**

Si porque ellos con herramientas didácticas y la experiencia desarrollan en los niños ese aprendizaje significativo donde quedara en cada uno de los niños para la formación de la vida.

**4.- ¿Considera que los docentes tienen los suficientes recursos didácticos para realizar los procesos de enseñanza y su influencia en la creatividad por parte de las maestras parvularias en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años?**

Si porque cuenta ese proceso de desarrollar esas habilidades y destrezas para demostrar que ellos pueden lograr estimular a los niños a los logros de aprendizaje y estimular para desarrollar la creatividad infantil de cada uno de ellos.

**5.- ¿Cree Usted si la institución educativa ofrece un programa de orientación a los padres beneficiara a la comunidad educativa? Por qué**

Si porque los padres son los primeros que deben aprender a mejorar el proceso de comunicación, aprendizaje en cada uno de los hijos.

## ENCUESTA A DOCENTES

### ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA COMPLETA “CARLOS ROMERO RODAS”

1.- ¿Los docentes utilizan recursos didácticos para el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 a 4 años?

#### Cuadro N° 4 Recursos Didácticos

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	18	90%
3	En su mayor parte	2	10%
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

#### Gráfico N° 1



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

#### Análisis

Los docentes manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 90% en que los recursos didácticos dirigido a los estudiantes para que desarrollen la creatividad en los niños de 3 a 4 años. El 10% En su mayor parte comento estar de acuerdo. Por lo tanto es necesario que las instituciones tengan recursos necesarios para activar y poder transferir los conocimientos y mejorar las destrezas y habilidades que los niños necesitan para crecer armónicamente. (Justina, 2015)



## 2.- ¿Considera que el proceso evolutivo de los niños de 3 a 4 años es solamente en el entorno familiar, escolar y social?

**Cuadro N° 5 Proceso Evolutivo de los niños de 3 a 4 años**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	20	100%
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Gráfico N° 2



**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Análisis

Los docentes manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 100% en que los niños de 3 a 4 años desarrollen la creatividad deben trabajar en el proceso evolutivo que se relaciona con el entorno familiar, escolar y social. (Villón, 2015)

### 3.- ¿Considera usted que los procesos de enseñanza y su influencia en la creatividad mejoraría en el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años?

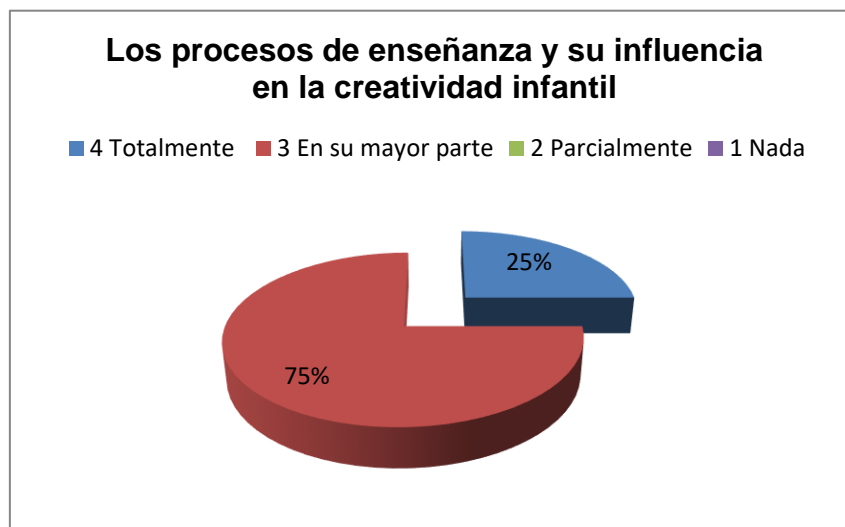
**Cuadro N° 6** Los procesos de enseñanza y su influencia en la creatividad infantil

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	5	25%
3	En su mayor parte	15	75%
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

#### Gráfico N° 3



**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

#### Análisis

Los docentes manifestaron estar En su mayor parte en un 75% en que los procesos de enseñanza y su influencia en la creatividad infantil que se trabajan en los aprendizajes de los niños a través de las diferentes estimulaciones. Es importante que las maestras parvularia tomen en cuenta que todas las etapas evolutivas de los

niños de 3 a 4 años en esencial para la parte funcional concreta del desarrollo y crecimiento del niño. (Justina, 2015)

#### 4.- ¿La creatividad influye en el proceso de aprendizaje para los niños de 3 a 4 años?

##### Cuadro N° 7 La creatividad infantil

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	20	100%
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

##### Gráfico N° 4



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

##### Análisis

Los docentes manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 100% en que la creatividad infantil influye en el proceso de aprendizaje para los niños de 3 a 4 años y que los docentes deben estimular a través del aprendizaje. (Justina, 2015)

## 5.- ¿Considera que las docentes parvularia deben estar preparadas en los programas curriculares en la Educación Inicial?

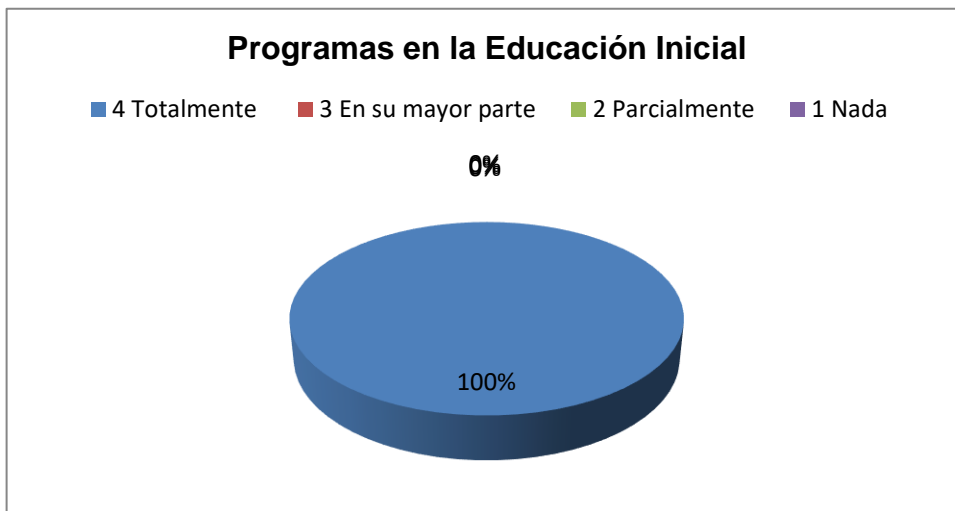
**Cuadro N° 8 Programas en la Educación Inicial**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	20	100%
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 5**



**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Análisis

Los docentes manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 100% en que los programas en la Educación Inicial están dirigidos a los niños de 3 a 4 años para que estimulen la creatividad a través de los procesos de aprendizajes. Este proceso es integral toma en cuenta potenciar todas las áreas de aprendizaje y así activar las destrezas y habilidades de los niños. (Justina, 2015)

**6.- ¿Los recursos didácticos dedicados para la escuela son adecuados para cumplir los propósitos planteado en la influencia de la creatividad a través de los procesos de aprendizaje?**

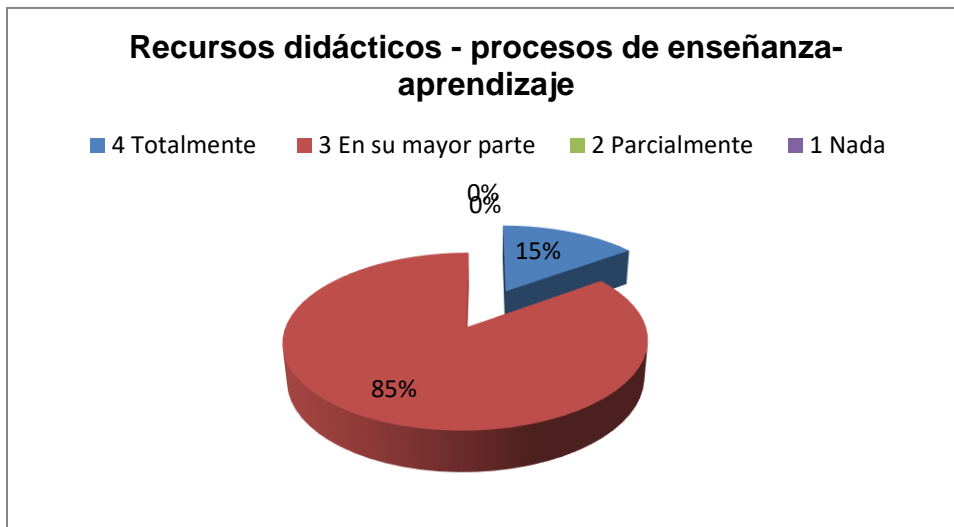
**Cuadro N° 9 Recursos didácticos- procesos de enseñanza-aprendizaje**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	3	100%
3	En su mayor parte	17	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 6**



**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Análisis**

Los docentes manifestaron estar En su mayor parte en un 85% en que el recursos didácticos- procesos de enseñanza- aprendizaje dirigido a los niños de 3 a 4 años, que permite ambientes de aprendizaje y los niños adquieren experiencia, se relacionan con los demás, permite interactuar y comunicar donde brinda oportunidad de experimentar con la realidad ya que los materiales didácticos son concretos. (Justina, 2015)

**7.- ¿Los recursos que la institución educativa tiene están dedicados a la estimulación de la creatividad en los niños de 3 a 4 años para cumplir con los propósitos trazados?**

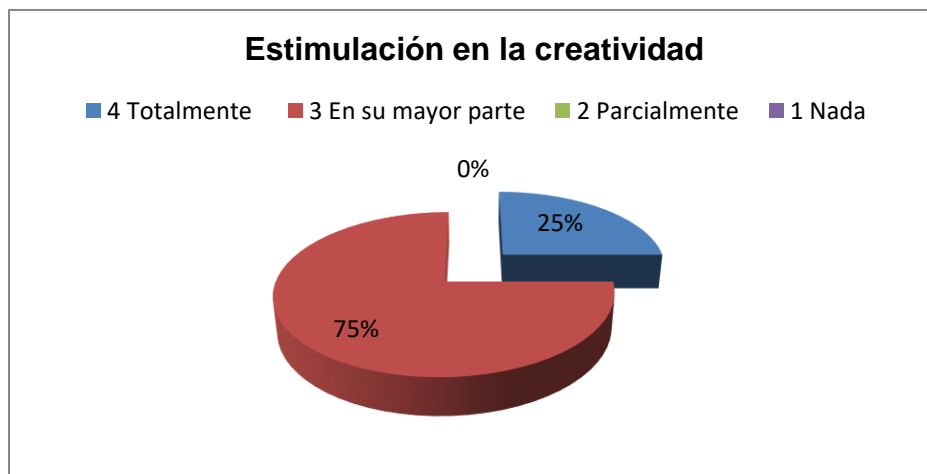
**Cuadro N° 10 Estimulación en la creatividad**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	5	100%
3	En su mayor parte	15	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 7**



**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Análisis**

Los docentes manifestaron estar En su mayor parte en un 75 % en que la estimulación en la creatividad dirigida a los niños de 3 4 años para que la estimulación sea acorde a los niños es a través de la parte sensorial, es decir, que necesita trabajar los sentidos. El 25% Totalmente de acuerdo a las necesidades de estimular. Aunque los porcentajes son más y menos ambos docentes llegan acuerdos a trabajar con la parte sensorial a través de la estimulación. (Justina, 2015)

**8.- ¿Considera usted que las aula de la escuela tiene como motivación para estimular la creatividad en los niños de 3 a 4 años?**

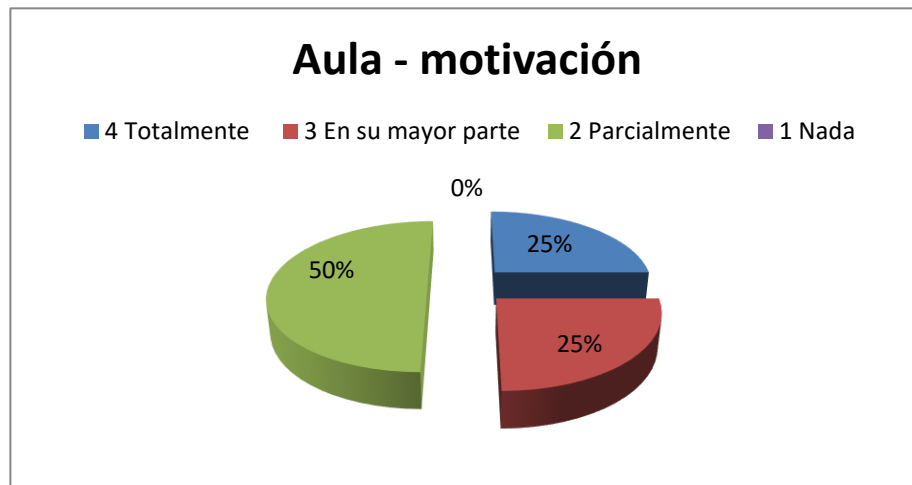
**Cuadro N° 11 Aula- Motivación**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	5	25%
3	En su mayor parte	5	25%
2	Parcialmente	10	50%
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 8**



**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Análisis**

Los docentes manifestaron estar Parcialmente de acuerdo en un 50% que las aulas estén motivadas para enseñar a los niños. El 25% Totalmente de Acuerdo y en su mayor parte. Por lo tanto la motivación no solo es a través personal sino que debe interactuar con su entorno tanto familiar, escolar y social que los niños viven. (Villón, 2015)

## 9.- ¿Existen estrategias pedagógicas y académicas para ejecutar programas de creatividad para los niños de 3 a 4 años en la educación inicial?

**Cuadro N° 12 Estrategias pedagógicas, académicas - creatividad**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	20	100%
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Gráfico N° 8



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Análisis

Los docentes manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 100% en que las estrategias pedagógicas, académicas dirigidas a los niños de 3 a 4 años para que fluya la creatividad en la construcción del pensamiento de los niños y desarrollen las habilidades y destrezas. (Justina, 2015)



### 10.- ¿Los docentes presentan en las diferentes actividades lúdicas como desarrollar la creatividad en los niños de 3 a 4 años a través de los procesos de enseñanza activa?

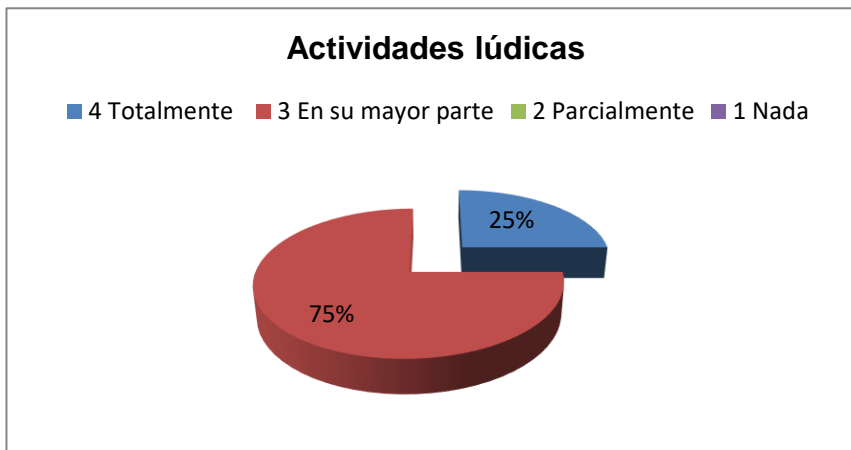
**Cuadro N°1 3 Actividades lúdicas**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	5	100%
3	En su mayor parte	15	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	20	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 10**



**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Análisis

Los docentes manifestaron estar en su mayor parte en un 75% en que las actividades lúdicas dirigido a los niños a través del juego para desarrollar diferentes destrezas y habilidades en la escuela. Es importante porque los niños traen la experiencia de su casa aprendida a través de los padres. (Justina, 2015)

## ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES Y PADRES DE FAMILIA

### 1.- ¿Considera que los padres de Familia deben participar en la educación de los hijos?

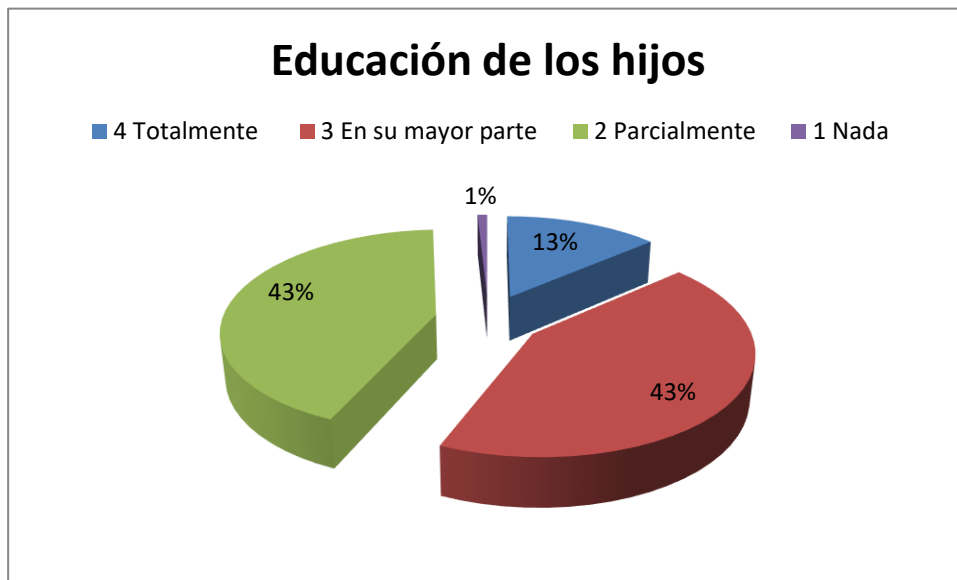
**Cuadro N° 14 Educación de los hijos**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	32	100%
3	En su mayor parte	100	0
2	Parcialmente	100	0
1	Nada	2	0
	Total	232	100%

Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 11**



Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Análisis

Los representantes legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 43% en su mayor parte y un 13% Parcialmente, pero un 1% Nada. Los padres de familia tienen confusión en cómo saber educar a los hijos y manifiesta estar seguro que es responsabilidad de la escuela. (Justina, 2015)

## 2.- ¿Usted como representante legal estimula a su hijo en casa para que pueda desarrollar la creatividad?

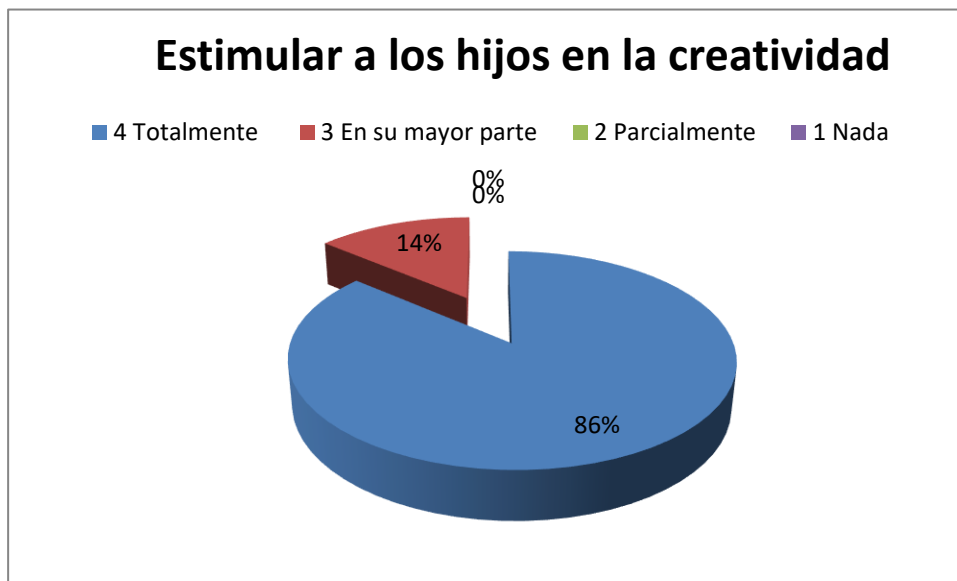
**Cuadro N° 15 Estimular a los hijos en la creatividad**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	200	100%
3	En su mayor parte	32	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 12**



**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Análisis

Los representante legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 86% en que la estimulación a los hijos sobre la creatividad en la infancia de los niños de 3 a 4 años. El 14% en su mayor parte está interesado. Es necesario que la estimulación se realice a temprana edad, para que los niños desarrollen destrezas y habilidades. (Justina, 2015)

### 3.- ¿Considera usted que las docentes parvularia estimulan a su hijo a través de estrategias pedagógicas durante el proceso enseñanza- aprendizaje?

**Cuadro N° 16 Estimulación a través de las estrategias pedagógicas**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	220	100%
3	En su mayor parte	12	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 13**



**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

#### **Análisis**

Los representantes legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 95% y el 5% en su mayor parte comentaron que la estimulación que los docentes deben hacer a través de las estrategias pedagógicas es para facilitar la formación y aprendizaje de los niños de 3 a 4 años. Estos docentes cuando están preparados teóricamente ayudan a mejorar la calidad de enseñanza y aprendizajes. (Justina, 2015)

**4.- ¿Considera usted que la institución educativa debe orientar a los padres en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el enfoque de la creatividad?**

**Cuadro N° 17 Proceso de enseñanza - Creatividad**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	232	100%
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 14**



**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Análisis**

Los representantes legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 100% en que el proceso de enseñanza y la creatividad son herramientas necesarias ya que el docente a tener conocimiento en el aprendizaje y la experiencia enriquece ese aprendizaje significativo que es para la vida. (Justina, 2015)

**5.- ¿Considera que la escuela tiene suficientes recursos didácticos para que su hijo pueda ser estimulado en la creatividad?**

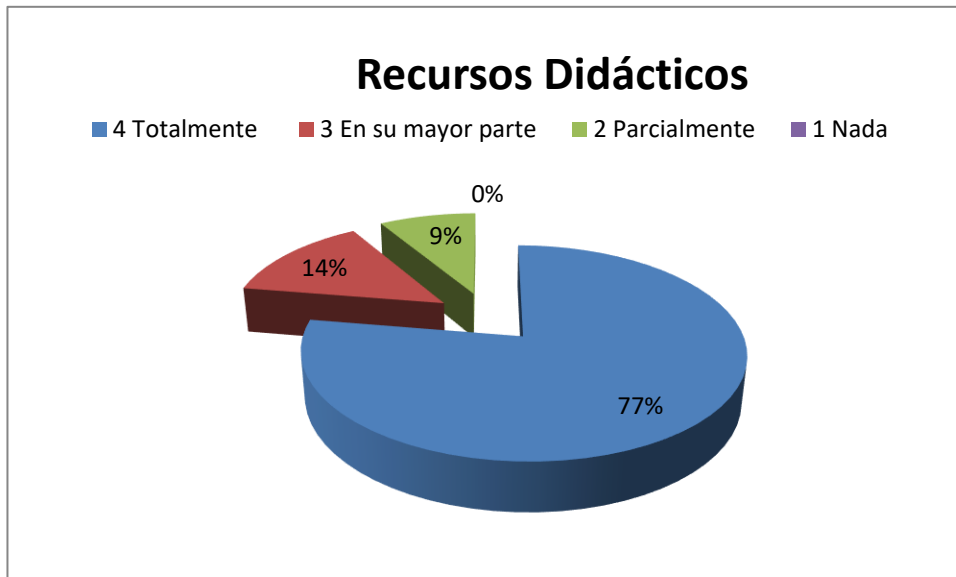
**Cuadro N° 18 Recursos didácticos**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	180	100%
3	En su mayor parte	32	0
2	Parcialmente	20	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 15**



**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Análisis**

Los representantes legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 77%, el 14% en su mayor parte consideran que necesitan recursos didácticos y el 9% Parcialmente. Por lo tanto la mayoría de los padres dicen que es necesario tener recursos didácticos para que los niños realicen una creatividad de acuerdo a la realidad de su entorno. (Justina, 2015)

## 6.- ¿Considera usted que los padres de familia son los primeros educadores de los hijos?

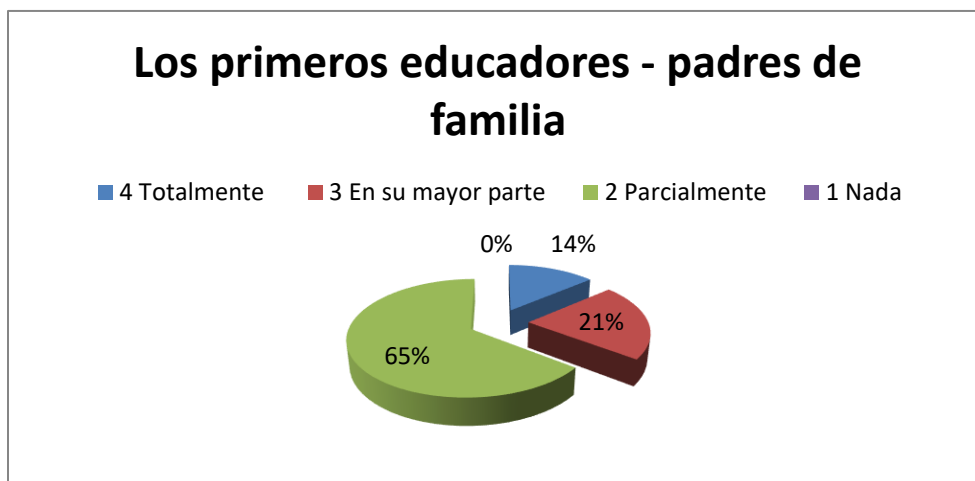
**Cuadro N° 19 Los primeros educadores – los padres de familia**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	232	100%
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Lcda. Mariuxi yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 16**



Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Lcda. Mariuxi y esenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Análisis

Los representantes legales manifestaron estar Parcialmente en un 65%, el 21% en su mayor parte y un 14% Totalmente. La educación de los padres no manifestó que sean ellos los que eduquen en el aprendizaje. Sin embargo, comentaron que ayudan en una forma parcial pero, que si gustaría recibir información de la escuela. (Justina, 2015)

**7.- ¿Considera que la motivación ayudaría a su hijo a desarrollar la creatividad en los juegos y deportes en los momentos recreativos?**

**Cuadro N° 20 La motivación en la infancia**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
4	Totalmente	32	100%
3	En su mayor parte	50	0
2	Parcialmente	150	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 17**



**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Análisis**

Los representantes legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 100% en que la motivación infantil si ayuda a desarrollar la creatividad en los niños porque los niños siempre tienen deseo de hacer algo y esa necesidad hacen que ellos quieran lograr a través del juego que en la escuela estimulan y de los materiales didácticos que la escuela tiene también, suma la experiencia del entorno de los niños dando oportunidad de poder desarrollar la creatividad a temprana edad. (Justina, 2015)



**8.- ¿Considera que la escuela debe orientar a los padres en los procesos de enseñanza de aprendizaje de los hijos a través de la creatividad infantil?**

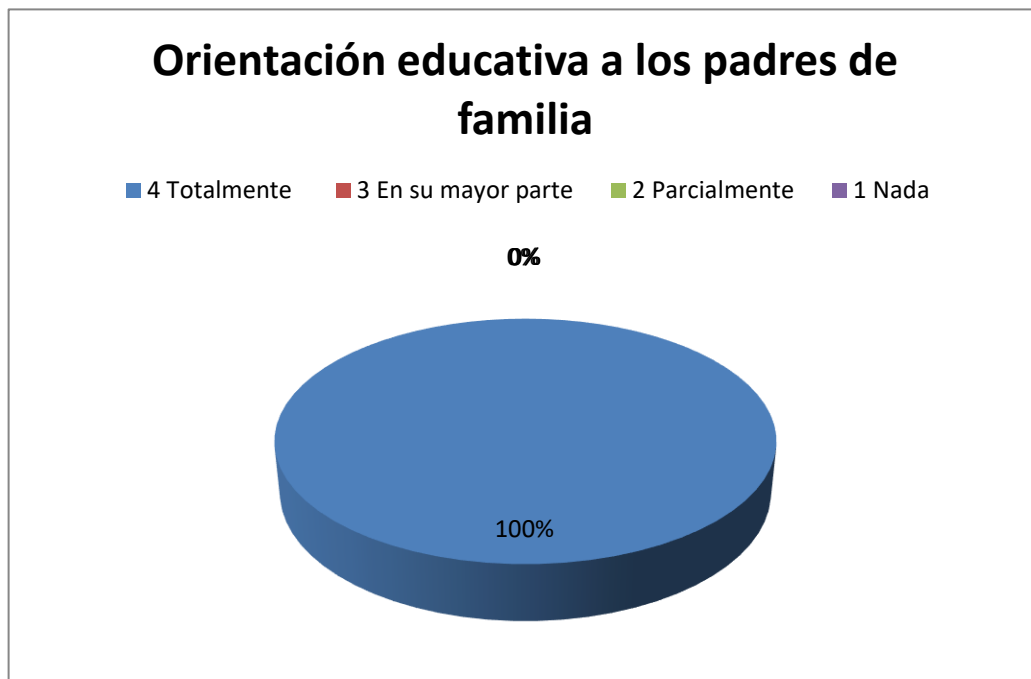
**Cuadro N° 21 Orientación educativa a los padres de familia**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	232	100%
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 18**



Fuente: Encuesta a Representantes Legales

Elaborado por: Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Análisis**

Los representantes legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 100% que ellos necesitan orientación pedagógica para poder orientar a los hijos en el proceso de aprendizaje. (Justina, 2015)

**9.- ¿Considera que a través de los rincones que diseña la docente parvulario su hijo desarrolla la creatividad?**

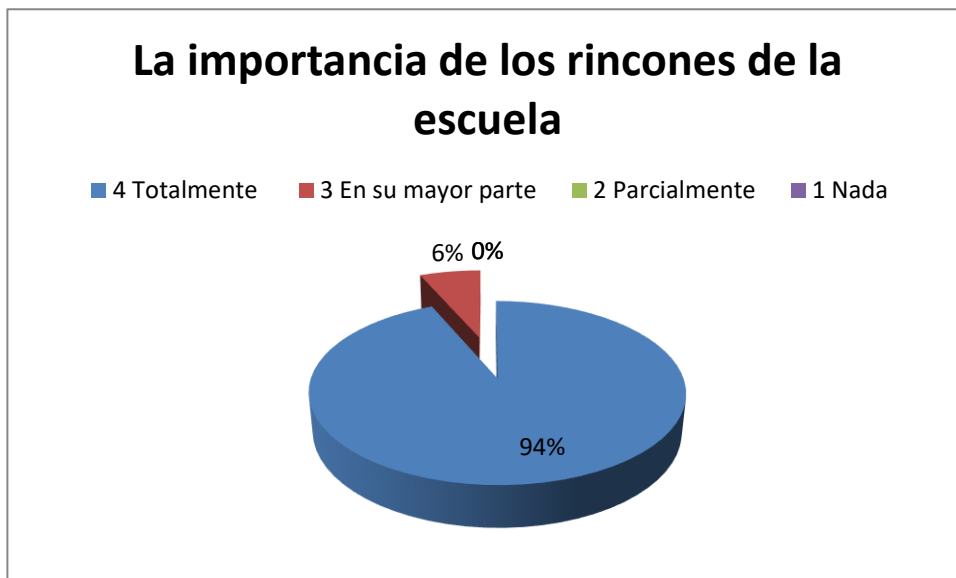
**Cuadro N° 22 La importancia de los rincones en la escuela**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	217	100%
3	En su mayor parte	15	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 19**



**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Análisis**

Los representantes legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 94% y el 6% en su mayor parte. Es importante porque los niños de 3 a 4 años desarrollan la parte sensorial- motora y pre-operacional donde el aprendizaje se construye a través de los sentidos y de las propias experiencia que los niños viven a diario. (Justina, 2015)

## 10.- ¿Cree usted que los juegos lúdicos que utiliza la maestra desarrolla la creatividad de los hijos?

**Cuadro N° 23 Juegos lúdicos**

No	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
4	Totalmente	232	100%
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	Total	232	100%

**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

**Gráfico N° 20**



**Fuente:** Encuesta a Representantes Legales

**Elaborado por:** Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro y Lcda. Mariana Justina Díaz Villón

### Análisis

Los representantes legales manifestaron estar Totalmente de Acuerdo en un 100% en que los juegos lúdicos ayudan a la integración, a la comunicación, cognitivamente a desarrollar la mente y mejora el aprendizaje. (Justina, 2015)

## 2.4 Verificación de hipótesis

La hipótesis planteada al inicio de esta Tesis de Grado fue la siguiente:

**a.- Se conoce específicamente el proceso de enseñanza y su influencia en la creatividad infantil.**

Este material muestra un estudio completo de cuáles son los componentes que forman parte del proceso de enseñanza en la creatividad y como la influencia puede mejorar el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años. De esta manera se focaliza que todo niño puede desarrollar las habilidades y destrezas.

**b.- Descripción de los procesos de aprendizaje y su influencia a través de la creatividad en los niños de 3 a 4 años.**

Se desarrolló un material didáctico en donde se da a conocer en forma detallada el manejo de las opciones de los procesos de enseñanza- aprendizaje específico utilizado en los prototipos, así como su configuración y el detalle de los parámetros que intervienen en una conexión entre la imaginación, estimulación en la comunicación . La forma como se crean los procesos de la creatividad o imaginación de los niños de 3 a 4 años

**C.- Significado integral de los docentes que presentan en las diferentes actividades lúdicas como desarrollar la creatividad en los niños de 3 a 4 años a través de los procesos de enseñanza activa.**

En este proceso se analizó las diferentes actividades lúdicas la cual formalmente se trata de desarrollar la creatividad de los niños de 3 a 4 años. Que este proceso de aprendizaje debe ser activo para poder desarrollar habilidades y destrezas.

**d.- Descripción de los recursos que la institución educativa para observar las estrategias o herramientas que los docentes utilizan en la estimulación de la creatividad en los niños de 3 a 4 años para cumplir con los propósitos del proceso de enseñanza**

el desarrollo de la educación inicial fortalece en la estimulación de las actividades lúdicas de los niños de 3 a 4 años permitiendo mejorar las habilidades y destrezas para poder tener una educación integral es decir que se toma en cuenta los saberes, saber, saber hacer, saber ser.

## CAPÍTULO III

### PROPUESTA DE CREACIÓN

#### 3.1. TÍTULO

### **DISEÑO Y EJECUCIÓN DE SEMINARIO TALLER PARA DOCENTES Y REPRESENTANTES LEGALES.**

#### 3.2 Justificación

Este trabajo de proyecto está enfocado en mejorar los procesos de aprendizaje de los niños por esta razón se necesita trabajar a través de la creatividad para activar y concientizar que se debe trabajar en una técnica o instrumento de procesos de paso a paso para que los niños de 3 a 4 años puedan mejorar en todos los aspectos cognitivos, emocional, social y motriz. (Villón M. Y., 2015)

Permite que los docentes y Representantes Legales también procedan a este aprendizaje que es integral porque la influencia de la creatividad a través de estos procesos o estrategias ayuda a desarrollar las destrezas y habilidades y así pueda interactuar en todo momento con su entorno. (Villón M. Y., 2015)

La educación Inicial a dado grandes pasos agigantados a mejorado la estimulación en los niños que esa creatividad sea activa a través de juego y de poder desarrollar de acuerdo a su ritmo esto permite al docente que se integre e interactuar en los procesos de conocimiento pedagógicas y académica para poder dar una 3educacion de calidad. (Villón M. Y., 2015)

El docente tendrá la oportunidad de aprender estrategias, didácticas para poder organizar dentro del aula un plan de acuerdo a la edad de los niños. De acuerdo a las necesidades de su edad. Esto permite conocer al docentes herramientas para poder transferir a los niños y que ellos sean los protagonista de sí mismo dando oportunidad a esa armonía intelectual, corporal y actitudinal de los niños. (Villón M. Y., 2015)

La trascendencia de esta propuesta es que a través de brindar capacitaciones a la comunidad educativa los resultados permitan mejorar el sistema educativo actual de la institución. Por lo tanto, los docentes y Los Representantes Legales en el futuro moren los procesos de enseñanza a través de las estrategias didácticas. Beneficiando con esto al proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de 3 a 4 años ya que esto apoya al logro de los objetivos de la investigación. Así permitirá como soporte a otras instituciones educativas que trabajan en la educación inicial. (Villón M. Y., 2015)

Sera pertinente porque mantendrá el enfoque integral de todo conocimiento y en las estrategias del proceso de aprendizaje tratando de mejorar la calidad de la educación de acuerdo a las normas y fundamentaciones legales que solicita el gobierno del Ecuador. (Villón M. Y., 2015)

Beneficiará a los niños de 3 a 4 años que asisten a la escuela a nivel de la educación inicial, adquiriendo herramientas para la vida y así lograr desarrollar las capacidades intelectuales, sus destrezas y habilidades. (Villón M. Y., 2015)

A través de las capacitaciones los docentes también resultan beneficiados porque adquieren nuevos conocimientos que permitirá mejorar ese proceso de enseñanza para los estudiantes y su estilo de educador tendrá otra expectativa de

organizador, y saber manejar herramientas activa donde permite mejorar la calidad de su profesión y de su entorno. (Villón M. Y., 2015)

### **3.3 Objetivos de la propuesta**

#### **3.3.1 Objetivo general**

Estimular el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes y representantes legales para construir un conocimiento a través de la influencia de la creatividad para poder transferir herramientas a los niños de 3 a 4 años de la Escuela Completa “Armando Romero Rodas”. (Villón M. Y., 2015)

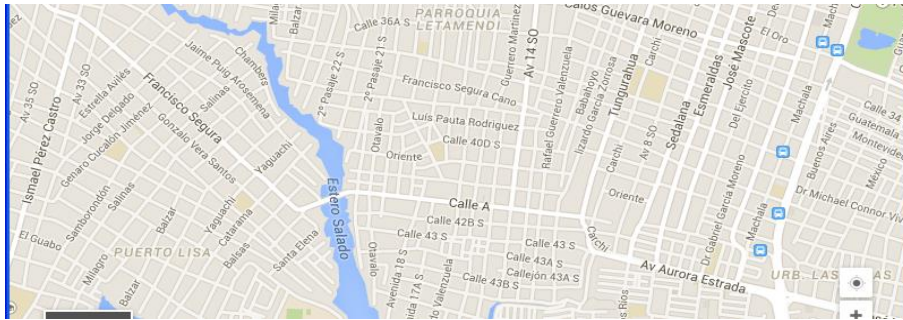
#### **3.3.2 Objetivos específicos**

- Valorar la creatividad como un factor de desarrollo personal y social, y como un recurso para la solución de problemas. (Villón M. Y., 2015)
- Desarrollar habilidades de autoconocimiento destinadas a reconocer potencialidades y superar los bloqueos que impiden la expresión de la creatividad. (Villón M. Y., 2015)
- Utilizar recursos del pensamiento creativo para abordar la experiencia personal y escolar con apertura y capacidad de propuesta (Villón M. Y., 2015)

### **3.4 Ubicación Sectorial y Física**

Como se describió en el capítulo anterior la Escuela Completa “CARLOS ARMANDO ROMERO RODAS”, queda en la 42 y la b en la parroquia Febres cordero en la zona Sur-Oeste de la ciudad de Guayaquil. (Villón M. Y., 2015)





### 3.5 Plan de la propuesta

Este trabajo de propuesta será a través de capacitación, adiestramiento, procedimientos, preparación para emergencias, ejecución de tareas, registro de datos. Se presenta todo el proceso de capacitación. (Villón M. Y., 2015)

- Estimulo motivacional en el proceso de enseñanza.
- Conceptualización en el Marco de la Educación Inicial.
- Conocimiento de si mismo
- Conocimiento del ambiente
- Comunicación
- Actitudes, Normas y Valores.
- Dimensiones de la creatividad
- Exigencias didácticas para la estimulación y el desarrollo de la creatividad (Villón M. Y., 2015)

## TÍTULO

# DISEÑO Y EJECUCIÓN DE SEMINARIO TALLER PARA DOCENTES Y REPRESENTANTES LEGALES.



## DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### CAPACITACIONES A DOCENTES

<b>Capacitaciones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estimulo motivacional en el proceso de enseñanza.</b></li> <li>• <b>Conceptualización en el Marco de la Educación Inicial.</b></li> <li>• <b>Conocimiento de sí mismo</b></li> <li>• <b>Conocimiento del ambiente</b></li> <li>• <b>Comunicación</b></li> <li>• <b>Actitudes, Normas y Valores.</b></li> </ul>
<b>FECHA:</b>	4 al 30 de noviembre del 2014
<b>PARTICIPANTES</b>	Directores, Docentes y Representantes Legales
<b>RESPONSABLES</b>	Lcda. Mariuxi Yesenia Menéndez Alejandro Lcda. Mariana Justina Díaz Villón
<b>LUGAR:</b>	Escuela Completa "Armando Romero Rodas"
<b>OBJETIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar estrategias motivacionales técnicas de la parte del razonamiento para el desarrollo del pensamiento y fomentar comprensión en los procesos de enseñanzas.</li> <li>• Desarrollar las habilidades en los procesos y técnicas para interpretar y resolver problemas de la institución Educativa</li> <li>• Seleccionar métodos adecuados para el desarrollo de una mejor forma las habilidades y destrezas a nivel personal y de docencia para la integración de los procesos de enseñanza.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar actitudes de orden perseverancia capacidades de investigación para desarrollar del pensamiento y contribuir al desarrollo del entorno social y natural.</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámica innovadora.</li> <li>• Tic de razonamientos desarrollo del pensamiento crítico de los participantes.</li> <li>• Activa e innovadora.</li> <li>• Frases motivadoras y contenido sobre el desarrollo de las habilidades</li> <li>• Debatir cómo desarrollar las habilidades en los obreros en la búsqueda de alternativas</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Infocus</li> <li>• Papelógrafo</li> <li>• Marcadores</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual y grupa</li> <li>• la participación de los involucrados en la toma de decisiones.</li> <li>• Reflexión final que permite integrar lo debatido e evaluándose la actividad que además puede constituir el punto de partida del próximo taller.</li> </ul>

Elaborado por: (Villón M. Y., 2015)

## CAPACITACIÓN N° 1

<b>Tema: ESTIMULO MOTIVACIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA</b>			
<b>Fecha: 5 de marzo del 2014</b>			
<b>Participantes:</b> Director, Docentes y Representantes Legales			
<b>Responsables:</b> Lcda. Mariuxi Yesenia Mendoza Alejandro / Lcda. Mariana Justina Díaz Villón			
<b>Lugar: Escuela Completa “ Carlos Armando Romero Rodas”</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Aplicar los estímulos en los procesos de enseñanza para poder activar las destrezas en la comunidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de estimulación en la motivación.</li> <li>• Dinámica innovadora.</li> <li>• Funciones del comité</li> <li>• Analizar las condiciones de las diferentes actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• INFOCUS</li> <li>• PAPELOGRÁFO</li> <li>• MARCADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual</li> <li>• Participación grupal</li> </ul>

Elaborado por: (Villón M. Y., 2015)

## ESTIMULO MOTIVACIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA

El proceso de estimulación de la actividad cognoscitiva de los estudiantes no puede dejarse a la espontaneidad en la dirección de la enseñanza-aprendizaje. Directivos, maestros y estudiantes deben proceder de forma consensuada sobre las estrategias de intervención dirigidas a la potenciación de este proceso desde todas las asignaturas. No se trata de ofrecer “recetas” o “parámetros” que desde la dirección del aprendizaje nos permitan la valoración del tránsito del estudiantes por los diferentes componentes de esta actividad, de lo que se trata es de buscar la mayor integralidad posible en el tratamiento del contenido de las diferentes asignaturas, desde una concepción pedagógica considerar todos los componentes de la Didáctica y sobre la base de las relaciones entre los sujetos que intervienen en este proceso, determinar las cualidades que de ellas se derivan como un estadio superior de desarrollo en la dirección del aprendizaje.

Algunas consideraciones sobre los sujetos que enseñan y aprenden en el proceso de estimulación motivacional

En su condición de sujetos sociales y psicológicos los estudiantes son portadores de personalidad, en la cual se apoyan para ejercer las funciones reguladoras y autor reguladoras de su actuación en los diferentes contextos de su vida. Al propio tiempo, en sus relaciones contextuales y sociales esas funciones se actualizan para promover el desarrollo de la personalidad.

En el contexto escolar, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo de los estudiantes se canaliza como resultado de un complejo proceso

de transmisión y apropiación cultural intencionalmente organizado y estructurado. El aprendizaje se constituye así en instrumento del desarrollo a partir de su relación con la enseñanza, que a la vez se apoya en sus mecanismos para determinar los contenidos y condiciones del desarrollo. La unidad dialéctica entre enseñanza y aprendizaje en el proceso pedagógico es la que crea, conduce y estimula el desarrollo.<sup>1</sup>



Fuente: [https://www.google.com.ec/search?q=la+creatividad+en+los+ni%C3%B1os&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=CzAMVaPfofPdsASv\\_4HIDw&ved=0CAYQ\\_AUoAQ](https://www.google.com.ec/search?q=la+creatividad+en+los+ni%C3%B1os&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=CzAMVaPfofPdsASv_4HIDw&ved=0CAYQ_AUoAQ)

<sup>1</sup><http://www.rieoei.org/deloslectores/2433Moreno.pdf>



Fuente: [https://www.google.com.ec/search?q=ESTIMULO+MOTIVACIONAL+EN+EL+PROCESO+DE+ENSE%C3%91ANZA&biw=1920&bih=901&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ei=pzAMVbL0KdTbsASe8YHwBQ&ved=0CAYQ\\_AUoAQ#imgdii=\\_&imgcr=reaV](https://www.google.com.ec/search?q=ESTIMULO+MOTIVACIONAL+EN+EL+PROCESO+DE+ENSE%C3%91ANZA&biw=1920&bih=901&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ei=pzAMVbL0KdTbsASe8YHwBQ&ved=0CAYQ_AUoAQ#imgdii=_&imgcr=reaV)

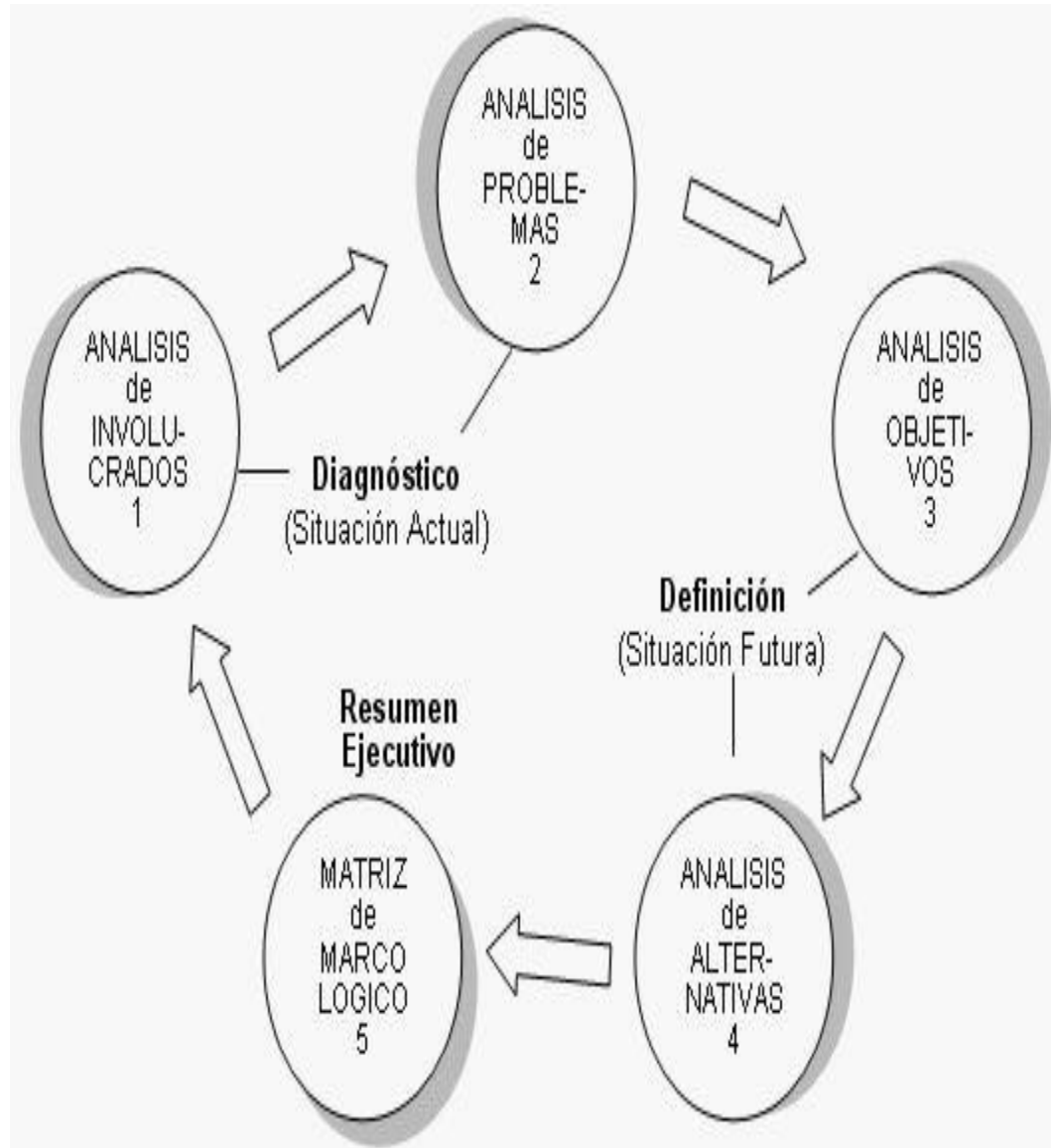


## CAPACITACIÓN N° 2

<b>Tema: CONCEPTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA EDUCACIÓN INICIAL</b>			
<b>Fecha: 5 de marzo del 2014</b>			
<b>Participantes:</b> Director, Docentes y Representantes Legales			
<b>Responsables:</b> Lcda. Mariuxi Yesenia Mendoza Alejandro / Lcda. Mariana Justina Díaz Villón			
<b>Lugar: Escuela Completa “ Carlos Armando Romero Rodas”</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
<p>Aplicar los conceptos en el marco de la Educación Inicial</p> <p>Para conocer los procesos de aprendizaje y poder guiar a la comunidad educativa y su entorno social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la Educación Inicial.</li> <li>• Procesos evolutivos de los niños de 3 a 4 años.</li> <li>• La socialización en el proceso del desarrollo de los niños.</li> <li>• El manejo de las estrategias y procesos para aprender.</li> <li>• Fundamentaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• INFOCUS</li> <li>• PAPELOGRÁFO</li> <li>• MARCADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual</li> <li>• Participación grupal</li> </ul>

Elaborado por: (Villón M. Y., 2015)

# CONCEPTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA EDUCACIÓN INICIAL



Fuente: [https://www.google.com.ec/search?q=CONCEPTUALIZACI%C3%93N+EN+EL+MARCO+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+INICIAL&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=5jIMVeqVGMmegwSXnoDIDg&ved=0CAYQ\\_AUoAQ&dpr=1#im](https://www.google.com.ec/search?q=CONCEPTUALIZACI%C3%93N+EN+EL+MARCO+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+INICIAL&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=5jIMVeqVGMmegwSXnoDIDg&ved=0CAYQ_AUoAQ&dpr=1#im)

# La importancia de la educación inicial

En el nivel inicial, el niño se prepara para su futuro escolar y logra adaptarse adecuadamente a este sistema de vida que durará por muchos años.

Hablando en lenguaje psicoanalítico: en esta edad el infante y su "YO" no pueden desarrollarse más que en relación con los demás, y en esta interacción del Yo con OTROS, es donde podemos encontrar una respuesta a la **"evolución psicológica."**

El centro de Estimulación Temprana o el trabajo planeado y organizado realizado por la madre en el hogar, fortalecerán el desarrollo sensorial del infante, su desarrollo motor, social y su lenguaje.



Fuente: [https://www.google.com.ec/search?q=CONCEPTUALIZACI%C3%93N+EN+EL+MARCO+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+INICIAL&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=5jIMVeVGMmegwSXnoDIDg&ved=0CAYQ\\_AUoAQ&dp](https://www.google.com.ec/search?q=CONCEPTUALIZACI%C3%93N+EN+EL+MARCO+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+INICIAL&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=5jIMVeVGMmegwSXnoDIDg&ved=0CAYQ_AUoAQ&dp)



**25 DE MAYO**

## **DÍA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

FELIZ DÍA A TODOS LOS MIEMBROS DE NUESTRA RED SOCIAL, HOY LA EDUCACIÓN INICIAL CUMPLE 80 AÑOS EN EL PERÚ GRACIAS A EMILIA BARCIA BONIFATI QUE CREÓ EL PRIMER JARDÍN DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA CIUDAD DE IQUITOS. RECIBAN UN CALUROSO ABRAZO DE TODO EL EQUIPO DE MAESTRAS DE INICIAL, QUE PASEN UN LINDO DÍA!!

Fuente:[https://www.google.com.ec/search?q=educaci%C3%B3n+inicial&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=KkEMVbeQJom6ggSCj4S4Bg&sqi=2&ved=0CAYQ\\_AUoAQ#imgdii=\\_&imgrc=6f6dWwoksFbP1M%253A%3BIQVw2RYV-1K9m](https://www.google.com.ec/search?q=educaci%C3%B3n+inicial&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=KkEMVbeQJom6ggSCj4S4Bg&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAQ#imgdii=_&imgrc=6f6dWwoksFbP1M%253A%3BIQVw2RYV-1K9m)

### CAPACITACIÓN N° 3

<b>Tema: CONOCIMIENTO DE SI MISMO</b>			
<b>Fecha: 6 de marzo del 2014</b>			
<b>Participantes::</b> Director, Docentes y Representantes Legales			
<b>Responsables:</b> Lcda. Mariuxi Yesenia Mendoza Alejandro / Lcda. Mariana Justina Díaz Villón			
<b>Lugar: Escuela Completa “ Carlos Armando Romero Rodas”</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Establecer un autoconocimiento de las personas y del entorno para poder canalizar los diferentes aspectos y mejorar el sistema educativo, familiar y social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los diferentes procesos de la personalidad.</li> <li>• Cuidar y proteger como poder implementar las nuevas técnicas y estrategias para dirigir una buena comunicación.</li> <li>• Como saber identificar los procesos evolutivos y de crecimiento de los niños de 3 a 4 años.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• ENFOCUS</li> <li>• PAPELOGRÁFO</li> <li>• MARCADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual</li> <li>• Participación grupal</li> </ul>

Elaborado por: (Villón M. Y., 2015)

## CONOCIMIENTO DE SI MISMO

EDUCACIÓN INICIAL	
I ciclo	II ciclo
<b>R E L A C I O N  C O N S I G O  M I S M O</b>	<b>P E R S O N A L  S O C I A L</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollo de la psicomotricidad</li> <li>▪ Construcción de la identidad personal y autonomía</li> <li>▪ Testimonio de vida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Construcción de la identidad personal y autonomía</li> <li>▪ Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática</li> <li>▪ Desarrollo de la psicomotricidad</li> <li>▪ Testimonio de la vida en la formación cristiana</li> </ul>

Fuente: [https://www.google.com.ec/search?q=educaci%C3%B3n+inicial&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=KkEMVbeQJom6ggSCj4S4Bg&sqj=2&ved=0CAYQ\\_AUoAQ#imgdii=\\_&imgrc=6f6dWwoksFbP1M%253A%3BIQVw2RYV-1K9m](https://www.google.com.ec/search?q=educaci%C3%B3n+inicial&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=KkEMVbeQJom6ggSCj4S4Bg&sqj=2&ved=0CAYQ_AUoAQ#imgdii=_&imgrc=6f6dWwoksFbP1M%253A%3BIQVw2RYV-1K9m)

## CAPACITACIÓN N° 4

<b>Tema: CONOCIMIENTO AMBIENTE</b>			
<b>Fecha: 6 de marzo del 2014</b>			
<b>Participantes::</b> Director, Docentes y Representantes Legales			
<b>Responsables:</b> Lcda. Mariuxi Yesenia Mendoza Alejandro / Lcda. Mariana Justina Díaz Villón			
<b>Lugar: Escuela Completa “ Carlos Armando Romero Rodas”</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Establecer un autoconocimiento de las personas y del entorno para poder canalizar los diferentes aspectos y mejorar el sistema educativo, familiar y social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los diferentes procesos de la personalidad.</li> <li>• Cuidar y proteger como poder implementar las nuevas técnicas y estrategias para dirigir una buena comunicación.</li> <li>• Como saber identificar los procesos evolutivos y de crecimiento de los niños de 3 a 4 años .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• ENFOCUS</li> <li>• PAPELOGRÁFO</li> <li>• MARCADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual</li> <li>• Participación grupal</li> </ul>

Elaborado por: (Villón M. Y., 2015)

## CONOCIMIENTO DEL AMBIENTE



Fuente: [https://www.google.com.ec/search?q=CONCEPTUALIZACI%C3%93N+EN+EL+MARCO+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+INICIAL&biw=1920&bih=901&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ei=5jIMVeqVGMmegwSXnoDIDg&ved=0CAYQ\\_AUoAQ&dpr=1#tb](https://www.google.com.ec/search?q=CONCEPTUALIZACI%C3%93N+EN+EL+MARCO+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+INICIAL&biw=1920&bih=901&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ei=5jIMVeqVGMmegwSXnoDIDg&ved=0CAYQ_AUoAQ&dpr=1#tb)



## CONOCIMIENTO DEL AMBIENTE

En esta área se abordan contenidos conceptuales del mundo natural y cultural en los que vive inmerso el hombre, la interrelación estrecha que los vincula, la responsabilidad que ese conocimiento le impone y en cuyas manos está la conservación de los recursos inherentes a la preservación de la vida.

La construcción del conocimiento de los fenómenos de la Naturaleza hará énfasis en las relaciones que se juegan entre sus elementos y los modos culturales de cómo el hombre se apropia de ellos.

Ese relacionamiento es cambiante a través de los tiempos y no siempre ha determinado un mejoramiento de las condiciones de vida, sino que en muchos casos ha sido y es causa de graves deterioros en los ecosistemas.

Partiendo del entorno próximo avanzará en el conocimiento de la Naturaleza y sus ciclos. Esto favorecerá la construcción de la noción de tiempo, el conocimiento de aspectos fisiológicos, anatómicos, de comportamiento de los seres vivos y del medio físico. Se destacará la relación que estos aspectos guardan con el ambiente y la capacidad de las especies para su desarrollo (cambio de piel, hibernación) y más allá de los cuales se corre el riesgo de extinción.

Las necesidades de los seres vivos, cómo se busca su satisfacción, los modos de vivir y de reproducirse, las semejanzas y diferencias entre las especies serán conceptos que sustentarán lo actitudinal, siendo primordial “el respeto por todas las formas de vida”.

Los procedimientos de la ciencia, en relación a la comprensión e interpretación del mundo natural y social en el cual el niño se desarrolla, integran lo que denominamos

metodología científica, entendida como un itinerario o camino hacia la construcción de los conocimientos. Este camino incluye un conjunto de procesos sistemáticos y creativos, donde coexisten fases de:

- Creación
- Diseño experimental y experimentación
- Interpretación y comunicación de los resultados
- Interacción con el contexto social y científico de la época.

La observación libre constituye un elemento muy importante en la motivación de los niños. Durante ella, en forma individual o en compañía de otros, no sólo utilizan sus cinco sentidos sino que manipulan, estiman tamaños, controlan variables, comparan, clasifican, identifican propiedades y cambios.

La enseñanza de los procedimientos de la ciencia vacía de contenidos conceptuales carece de sentido. Cuando los niños interactúan libremente en el medio que los rodea se encuentran en problemas que intentan solucionar, adelantan predicciones y dan explicaciones personales basadas en las concepciones e ideas que han ido construyendo desde su nacimiento acerca de los fenómenos naturales y sociales.

Cuanto más temprano en la vida de los niños sea el contacto con los aspectos conceptuales, epistemológicos, metodológicos y axiológicos de la ciencia, más exitosos serán los resultados de la enseñanza obtenidos en el futuro de dichos niños, si es que creemos verdaderamente que el aprendizaje es un proceso evolutivo de construcción personal y colectiva.

El aporte que la enseñanza de las Ciencias Experimentales puede realizar en la Educación Inicial es trabajar a partir de las representaciones inmediatas que los niños tienen sobre los fenómenos del mundo natural, facilitando y promoviendo su

organización en estructuras más complejas, preparatorias de la formación de los conceptos y los conceptos científicos.<sup>2</sup>



Fuente:[https://www.google.com.ec/search?q=conocimiento+del+ambiente&biw=1366&bih=657&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=0CAYQ\\_AU](https://www.google.com.ec/search?q=conocimiento+del+ambiente&biw=1366&bih=657&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AU)

---

<sup>2</sup>[http://www.oei.es/inicial/curriculum/programa3\\_5anos\\_uruguay.pdf](http://www.oei.es/inicial/curriculum/programa3_5anos_uruguay.pdf)

## CAPACITACIÓN N° 5

<b>Tema: COMUNICACIÓN</b>			
<b>Fecha: 6 de marzo del 2014</b>			
<b>Participantes: Director, Docentes y Representantes Legales</b>			
<b>Responsables: Lcda. Mariuxi Yesenia Mendoza Alejandro / Lcda. Mariana Justina Díaz Villón</b>			
<b>Lugar: Escuela Completa “ Carlos Armando Romero Rodas”</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Establecer un autoconocimiento de las personas y del entorno para poder canalizar los diferentes aspectos y mejorar el sistema educativo, familiar y social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los diferentes procesos de la personalidad.</li> <li>• Cuidar y proteger como poder implementar las nuevas técnicas y estrategias para dirigir una buena comunicación.</li> <li>• Como saber identificar los procesos evolutivos y de crecimiento de los niños de 3 a 4 años.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• ENFOCUS</li> <li>• PAPELOGRÁFO</li> <li>• MARCADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual</li> <li>• Participación grupal</li> </ul>

Elaborado por: (Villon.M,Y 2015)

## COMUNICACIÓN

Conocimiento del ambiente comprende los siguientes contenidos estructuradores-organizadores

- C1- Conocimiento físico y las relaciones en el espacio
- C2- Conocimiento social y las relaciones entre las personas y las formas de organización.
- C3 La vida y sus procesos
- C4- Construcción de la noción de tiempo

### FUNDAMENTACIÓN DEL ÁREA

La comunicación la entendemos como el proceso que posibilita el intercambio y la construcción de significados entre sujetos.

Según Gardner, los seres humanos somos capaces de conocer el mundo de siete modos diferentes: a través del lenguaje, del análisis lógico matemático, de la representación espacial. Del pensamiento musical, del uso del cuerpo. Para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos.

Estas diferencias desafían un sistema educativo que supone que todo el mundo puede aprender los mismos contenidos del mismo modo.

El niño pequeño es un aprendiz intuitivo, natural, que dotado para aprender los sistemas simbólicos, desarrolla teorías prácticas acerca del mundo físico y del mundo de las demás personas durante los primeros años de vida.

Se buscará facilitar las expresiones como manifestación de sentimientos, emociones, ideas y deseos, desde y hacia el individuo como medio de sensibilización, goce estético y guía de comprensión universal.

La expresión se enmarcará en torno a un proyecto significativo dando cabida a la reflexión con un enfoque holístico e integrador donde ésta armonice con el pensamiento. La sensación y las representaciones.

El lenguaje, considerado como un sistema de representación que se desarrolla y estructura por medio de un proceso interpersonal. es un elemento clave del proceso de comunicación. Pero además, tiene el papel de regulador de las relaciones humanas.

Diferenciando dos formas de lenguaje: verbal y no verbal, se reconoce en el niño la existencia de una etapa de comunicación no verbal (la sonrisa, el llanto, los movimientos corporales).

Estos y otros comportamientos no verbales que aparecen con posterioridad en procesos más complejos de abstracción y simbolización (el juego, el dibujo), acompañan luego el lenguaje verbal, interactúan con él y lo enriquecen y personalizan.

El lenguaje ya no es mera representación del pensamiento, ni sólo un instrumento de comunicación. La intención y la actuación han pasado a primer plano.

De aquí la necesidad de introducir al niño en la formación de la competencia comunicativa, que es evidentemente social y que se logra a través de:

- La habilidad discursiva o capacidad de producir una situación comunicativa adecuada a la intención y al contexto

- La capacidad de producir textos coherentes y acordes a las conversaciones
- Formatos y portadores
- La habilidad lingüística o capacidad del manejo del lenguaje oral y escrito
- La habilidad lógico-matemática o capacidad de conocer objetos y materias y establecer relaciones cuantitativas, capacidad de organizarse en el espacio y en el tiempo y capacidad de representaciones.

La tecnología de la comunicación por su parte en las últimas dos décadas del siglo XX ha dado un salto cualitativo, que crea y operativiza nuevas modalidades de relacionamiento comunicacional, que convierte en obsoleta la linealidad de los esquemas semiológicos en uso: emisor-medio-mensaje-receptor, apostando a la Multidireccional de los mensajes.

El área de comunicación incluye como novedad la introducción del lenguaje audiovisual dado que nuestros niños crecen en un medio tecnológico, por lo cual es prioritario que aprendan tempranamente a interactuar adecuadamente con otros medios, revalorizando no obstante, la importancia de los vínculos de la comunicación humana.

La construcción de ese lenguaje multimedia, los contenidos y valores del lenguaje icónico, los medios de comunicación individual como estructura significativa, el poder de seducción de la imagen por su efecto directo sobre la emocionalidad, su influencia sobre las pautas de conducta cultural, son algunos de los temas que nos inducen a señalar como fundamental el hecho que no dilatemos más su abordaje.

El desarrollo de la informática y el uso de técnicas computacionales con capacidad de automatizar el manejo de grandes volúmenes de información, las potencialidades del video interactivo y los modelos de simulación con la creación de

la realidad virtual, no pueden ser hoy motivos de perplejidad pedagógica. Tampoco debemos tomar la tecnología como un deslumbrante juguete o como una nueva y todopoderosa magia, operando como panacea universal, sino como lo que es: un conjunto de herramientas creadas (computadora, video, TV, fotocopidora, retroproyector, etc.) y recreadas (cámara fotográfica de revelado instantáneo, cámara de video, CD, wolkman,.) bajo el dominio de la inteligencia del hombre para su propia felicidad.

Una comunicación integral requiere de la interacción familia institución ya que permite dotar a la propuesta pedagógica de pertinencia y significación por la aceptación del código de comunicación del niño, generado en su historia personal social.

A través de él expresa su identidad y la autenticidad de la comunicación cultural de la cual procede.

La familia y la escuela son ejes básicos y centros de recursos en términos de cambio, donde se pueden instituir nuevas formas de vida individual, familiar, grupal y comunitaria.

La institución debe dar reconocimiento legítimo al código de comunicación del niño y su familia, pues si el código escolar no lo valora, ellos rechazarán a la escuela, inhabilitando el proceso educativo y la relación familia-escuela.<sup>3</sup>



---

<sup>3</sup>[http://www.oei.es/inicial/curriculum/programa3\\_5anos\\_uruguay.pdf](http://www.oei.es/inicial/curriculum/programa3_5anos_uruguay.pdf)



## CAPACITACIÓN N° 6

<b>Tema: ACTITUDES, NORMAS Y VALORES</b>			
<b>Fecha: 6 de marzo del 2014</b>			
<b>Participantes::</b> Director, Docentes y Representantes Legales			
<b>Responsables:</b> Lcda. Mariuxi Yesenia Mendoza Alejandro / Lcda. Mariana Justina Díaz Villón			
<b>Lugar: Escuela Completa “ Carlos Armando Romero Rodas”</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Establecer un autoconocimiento de las personas y del entorno para poder canalizar los diferentes aspectos y mejorar el sistema educativo, familiar y social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los diferentes procesos de la personalidad.</li> <li>• Cuidar y proteger como poder implementar las nuevas técnicas y estrategias para dirigir una buena comunicación.</li> <li>• Como saber identificar los procesos evolutivos y de crecimiento de los niños de 3 a 4 años.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• ENFOCUS</li> <li>• PAPELOGRÁFO</li> <li>• MARCADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual</li> <li>• Participación grupal</li> </ul>

Elaborado por: (Villón M. Y., 2015)

## ACTITUDES, NORMAS Y VALORES.

El papel de los creadores en el desarrollo de la cultura

- El proceso Creativo
- Las producciones culturales: sus autores y coautores
- Autores y espectadores ante la obra creada

El compromiso cívico en un universo multimedia

- Compromiso Cívico y Propiedad Intelectual
- Un marco de convivencia para crear

La propiedad intelectual en el contexto de una cultura participativa

- Los ciudadanos como consumidores y productores de conocimiento
- Compartir el conocimiento y la cultura en un universo digital
- La difusión de la creación intelectual en la red

Los valores y actitudes que fundamentan la vida en sociedad

Para vivir en sociedad es necesario respetar las normas de convivencia que nos permiten construir un universo compartido con las personas que nos rodean. Esas normas se construyen desde una cultura compartida y varían de unos lugares a otros dependiendo de los valores de cada comunidad. Vamos a reflexionar sobre ello.

Muchas de las normas morales que seguimos en nuestra vida cotidiana están basadas en valores que tienen importancia para nosotros. Algunos filósofos y pedagogos, como Fernando González Lucini o Adela Cortina, que han analizado el tema de las normas, la ética y la educación en valores, nos dicen que las actitudes

que tomamos responden a unas normas de conducta que decidimos seguir y que están guiadas por nuestros valores.

**Para comprender la relación entre normas, actitudes y valores, debemos comenzar por preguntarnos ¿Qué son los valores? ¿y las actitudes?**

## **Los valores y las normas**

El término 'valor' se refiere a cualidades que poseen ciertos objetos o determinadas acciones, gracias a las cuales son consideradas preferibles o más acordes con nuestros principios morales. Dice Adela Cortina *que los valores son cualidades que nos permiten acondicionar el mundo, hacerlo habitable* (Adela Cortina, 2000).

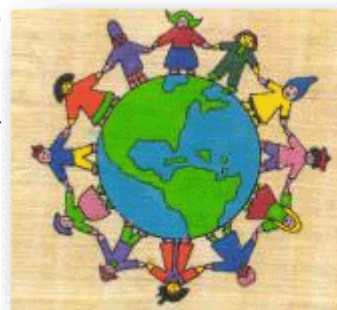
De este modo, un valor es algo que 'vale' para nosotros. Y en ese sentido, Juan Delval explica que:

Los valores suelen ser socialmente compartidos, aunque también pueden ser individuales y una persona puede valorar positivamente cosas que para sus conciudadanos carezcan de valor. (Juan Delval, 1994)



Siguiendo las aportaciones de Juan Delval, los valores morales determinan las normas de conducta que indican cómo nos debemos comportar ante diferentes situaciones.

Ser solidario o egoísta, defender la igualdad o discriminar a otras personas, ser tolerante o intolerante, respetar a los demás... puede determinar las normas de conducta que seguimos en situaciones sociales. Por eso, la conducta moral depende de los valores de los que partimos, de tal forma que valores y normas están estrechamente relacionados.



La sociedad trata de implantar en las personas valores comunes, y el hecho de compartirlos es beneficioso para la convivencia del grupo. Por eso, los valores no sólo determinan las normas morales que rigen nuestro comportamiento, sino que las normas jurídicas que predominan en una sociedad también están influidas por los<sup>4</sup>

### Valores y actitudes

Hemos visto cómo los valores determinan las normas que rigen nuestro comportamiento. Las actitudes que tomamos ante diferentes situaciones en nuestra vida cotidiana se han estudiado muy profundamente desde la psicología. Juan García Madruga explica cómo se manifiestan en tres tipos de respuestas:

- Las respuestas **afectivas**, basadas en los sentimientos que hacen reaccionar a una persona y tomar una actitud en una situación determinada;
- Las respuestas **cognitivas**, basadas en las creencias y valores que una persona tiene como referencia en su vida. Las creencias que las personas tienen sobre sí mismas y el mundo que les rodea originan las actitudes; y
- Las respuestas **conductuales**, basadas en una dimensión más fisiológica, en el comportamiento que tenemos en una situación. Por ejemplo, una

---

<sup>4</sup>[http://web.educastur.princast.es/proyectos/proyecto\\_pi/t2n1s2.php?sec=1](http://web.educastur.princast.es/proyectos/proyecto_pi/t2n1s2.php?sec=1)

- actitud positiva hacia un objeto permite predecir conductas favorables hacia él.<sup>5</sup>



Fuente: [https://www.google.com.ec/search?q=ACTITUDES,+NORMAS+Y+VALORES.&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=1DwMVeuvM8ynNsyNhMAI&ved=0CAYQ\\_AUoAQ#imgdii=FRNXE\\_W49eBDWM%3A%3BySZyohbnZCPIQM%3BF](https://www.google.com.ec/search?q=ACTITUDES,+NORMAS+Y+VALORES.&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=1DwMVeuvM8ynNsyNhMAI&ved=0CAYQ_AUoAQ#imgdii=FRNXE_W49eBDWM%3A%3BySZyohbnZCPIQM%3BF)

<sup>5</sup>[http://web.educastur.princast.es/proyectos/proyecto\\_pi/t2n1s2.php?sec=1](http://web.educastur.princast.es/proyectos/proyecto_pi/t2n1s2.php?sec=1)

## CAPACITACIÓN N° 7

<b>Tema: DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD</b>			
<b>Fecha: 6 de marzo del 2014</b>			
<b>Participantes::</b> Director, Docentes y Representantes Legales			
<b>Responsables:</b> Lcda. Mariuxi Yesenia Mendoza Alejandro / Lcda. Mariana Justina Díaz Villón			
<b>Lugar: Escuela Completa “ Carlos Armando Romero Rodas”</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Establecer un autoconocimiento de las personas y del entorno para poder canalizar los diferentes aspectos y mejorar el sistema educativo, familiar y social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los diferentes procesos de la personalidad.</li> <li>• Cuidar y proteger como poder implementar las nuevas técnicas y estrategias para dirigir una buena comunicación.</li> <li>• Como saber identificar los procesos evolutivos y de crecimiento de los niños de 3 a 4 años.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• ENFOCUS</li> <li>• PAPELOGRÁFO</li> <li>• MARCADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual</li> <li>• Participación grupal</li> </ul>

Elaborado por: (Villón M. Y., 2015)

# DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD

## Cómo desarrollar la creatividad de los preescolares

Creado por Geo romero, Oscar Ávila

La creatividad se puede definir como el proceso de crear ideas originales y usar el pensamiento abstracto para encontrar soluciones a los problemas. La creatividad en los niños puede medirse por el número y variedad de soluciones en respuesta a una situación (fluidez de ideas). Por ejemplo, los niños a quienes se les pide que hagan una lluvia de ideas de todas las maneras posibles para llenar un vaso con agua están participando en un ejercicio de fluidez de ideas. La fluidez de ideas es la base para la solución creativa de problemas, una habilidad necesaria para el éxito de los niños. Además, los estudios demuestran que niños de preescolar son especialmente receptivos a este desarrollo creativo. Por lo tanto, es una buena idea exponer a los niños en la edad preescolar a la oportunidad creativa. Sigue estos pasos para ayudar a desarrollar la creatividad den preescolares<sup>6</sup>



<sup>6</sup><http://es.wikihow.com/desarrollar-la-creatividad-de-los-preescolares>

## CAPACITACIÓN N°8

<b>Tema: EXIGENCIAS DIDÁCTICAS PARA LA ESTIMULACIÓN Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD</b>			
<b>Fecha: 6 de marzo del 2014</b>			
<b>Participantes::</b> Director, Docentes y Representantes Legales			
<b>Responsables:</b> Lcda. Mariuxi Yesenia Mendoza Alejandro / Lcda. Mariana Justina Díaz Villón			
<b>Lugar: Escuela Completa “ Carlos Armando Romero Rodas”</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Establecer un autoconocimiento de las personas y del entorno para poder canalizar los diferentes aspectos y mejorar el sistema educativo, familiar y social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los diferentes procesos de la personalidad.</li> <li>• Cuidar y proteger como poder implementar las nuevas técnicas y estrategias para dirigir una buena comunicación.</li> <li>• Como saber identificar los procesos evolutivos y de crecimiento de los niños de 3 a 4 años.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• ENFOCUS</li> <li>• PAPELOGRÁFO</li> <li>• MARCADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación individual</li> <li>• Participación grupal</li> </ul>

Elaborado por: (Villón M. Y., 2015)



# EXIGENCIAS DIDÁCTICAS PARA LA ESTIMULACIÓN Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

El sistema educativo tiene que estar orientado hacia el futuro, se tiene que educar hoy, pensando que esos conocimientos se pondrán en práctica mañana, en este sentido es necesario intensificar los “desbloques” de la creatividad. Han sido muchos los planteamientos que se ponen en consideración de una u otra forma, de cómo la educación debería favorecer la creatividad desde la niñez, siendo necesario alentar y valorizar el ensayo y el error y más que ello, el ensayo y el acierto, de esta manera ayudar al niño y adolescente a encontrar su vocación y liberarse del miedo, de los tabúes, de los dogmatismos y convencionalismos, para ello es conveniente proponer estrategias que estimulen la producción del pensamiento creativo.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> [http://www.chubut.edu.ar/descargas/secundaria/congreso/ACCESO/R1658\\_Wilmar.pdf](http://www.chubut.edu.ar/descargas/secundaria/congreso/ACCESO/R1658_Wilmar.pdf)



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=EXIGENCIAS+DID%C3%81CTICAS+PARA+LA+ESTIMULACI%C3%93N+Y+EL+DESARROLLO+DE+LA+CREATIVIDAD&biw=1920&bih=901&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=vj8MVYmIG4jzggTlulPoBw&ved=0>

### 3.6. Conclusiones

- Educar en la creatividad es orientarse al desarrollo personal y mejora profesional de la práctica educativa de todos los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto histórico social dirigido a la integración educativa basado en el modelo constructivista actual y la pedagogía activa.
- La creatividad nos permite tener una actitud flexible y transformadora que propone romper las murallas o barreras para edificar la nueva escuela del futuro, cuyos principales apellidos sean: integrada, solidaria, respetuosa, reflexiva, divergente, desarrolladora, abierta y consistente con las necesidades de todos los niños y niñas de 3 y 4 años que están prestos a aprender cosas nuevas.
- La creatividad constituye un potencial personal y grupal que se proyecta a cualquier actividad profesional y humana, en su desarrollo implica calidad, está estrictamente vinculada al proceso de descubrimiento de algo nuevo, producir a partir de lo ya dicho o reorganizar la información en función de la asimilación consciente del contenido curricular basado en experiencias significativas que permitan un descubrimiento de talentos.
- Los docentes y padres de familia deben capacitarse para poder desarrollar y potenciar la imaginación y la creatividad de los estudiantes de 3 y 4 años desde el hogar y la escuela que son el entorno inmediato de los niños.

### 3.7 Recomendaciones

- El docente debe considerar que la integración es importante para los niños, para su progreso escolar, aplicando procesos de enseñanza que influyan en la creatividad de los niños, en su entorno escolar, familiar y la comunidad. Para crear vínculos que les den autonomía.
- El modelo educativo que se practique debe estar basado en la creatividad que propicie un sistema de actividades y comunicación donde el pensamiento reflexivo y el creativo se desarrollen a la par, siendo esta el punto de partida para la construcción del conocimiento nuevo.
- La Institución Educativa debe involucrar a todos los autores del proceso educativo sobre las actividades de enseñanza y la influencia de la creatividad de los niños de 3 a 4 años que favorezcan el futuro triunfo en el beneficio escolar, para bienestar individual y grupal debido a que aprenderán a partir de asambleas y luego incursionarán en el sistema escolarizado.
- Diseñar y ejecutar seminarios talleres dirigidos a docentes y representantes legales para que puedan estar al tanto de los trabajos aplicados en este currículo y contribuir al desarrollo de la creatividad, de manera efectiva valorando el esfuerzo propio y ajeno.

## Bibliografía

1. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad, Academia, La Habana, 2010.
2. "La creatividad una ciencia del futuro", en A. Mitjás, M. J. Betancourt, R. P. Solís y S. De la Torre, Pensar y crear: Estrategias, programas y métodos, Academia, La Habana, 2009, pp. 3-17.
3. Psicología y creatividad: apuntes y reflexiones, Universidad de Guadalajara, Guadalajara, 2009.
4. Atmósferas creativas 1: juega, piensa y crea, Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad Aplicada, México, 2010.
5. El juego como estrategia educativa, Dirección de Educación Física de Puerto Vallarta, Puerto Vallarta, 2009.
6. M. D. Valadez, "La creatividad en la escuela una necesidad en nuestro tiempo", Boletín Creatinforma, núm. 16, octubre-noviembre, 2010, p. 3.
7. De Sánchez, M., "Programa Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. (DHP)", Revista Intercontinental de Psicología y Educación, 5 (2), 2010, pp. 207-236.
8. Mitjás, A., Creatividad y personalidad. Implicaciones metodológicas y educativas, Pueblo y Educación, La Habana, 2011.
9. Moll, L. (comp.), Vygotsky y la educación. Connotaciones y aplicaciones de la psicología sociocrítica en la educación, Aique, Buenos Aires, 2010.
10. Vygotski, L. S., Pensamiento y lenguaje, Pueblo y Educación, La Habana, 2010.
11. Gardner, H. Mentas creativas. Una anatomía de la creatividad. Barcelona: Paidós. 2009, p.126.
12. Trigo, E., 2009. Creatividad y motricidad. Barcelona: INDE. Publicaciones. (2009, p. 25).
13. Menchén, F. 2009. Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. p. 62.
14. Monreal, C. 2009 Qué es la creatividad. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva. p. 46
15. Corbalán, j., Martínez, f., y Donolo, D. 2009. Manual Test CREA. Inteligencia creativa. p. 13-14.
16. Ministerio de Educación, 2009. Pedagogía, p. 226.

17. Petrovski A, V. Psicología pedagogía de las edades, 1977. p. 227.
18. Orientaciones Metodológicas 7. grado, 1987. p. 7.
19. Betancourt Morejón, J. La creatividad y sus implicaciones ¿por qué?, ¿para qué y cómo alcanzar la calidad?, 2010. p.5.
20. Mitjans, Albertina. La escuela y el desarrollo de la creatividad.2010.
21. González Valdés, A. Prycrea: Pensamiento reflexivo y creatividad, 2010.p. 10.
22. Chibás Ortiz, F. La motivación para crear en marcos de la educación: Algunas reflexiones y apuntes críticos, 2010. p .31.
23. Betancourt Morejón, J. La creatividad y sus implicaciones ¿por qué?, ¿para qué y cómo alcanzar la calidad?,2009.
24. Borroto Carmona, Gerardo. Creatividad y trabajo manual. 2009. 8h. Informe de Investigación. Pedagogía 97. Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona".
25. Calviño, Manuel. "Tipos de organización funcional para el trabajo grupal". Educación. La Habana. No. 94, may- ago. 2009.
26. Chibas, O. F. (2010). Creatividad + Dinámica de grupos = ¡Eureka! Edit Pueblo y Educación. La Habana, Cuba
27. Chibás Ortiz, F. La motivación para crear en marcos de la educación: Algunas reflexiones y apuntes críticos, 2010.
28. Corbalán, J., Martínez, F., y Donolo, D. (2010). Manual Test CREA. Inteligencia creativa.
29. García Ramírez, Lizardo Y. Autoperfeccionamiento docente y creatividad-13h. Informe de investigación. Pedagogía 97. Instituto Central de Ciencias pedagógicas. 2010
30. Gardner, H. Mentas creativas .Barcelona: Paidós. 2009.

## Citas Bibliográficas

- (s.f.). ( Danilo A. Act. 2009:89).
- (s.f.). (Lonka, K.; Joran, E y Bryson, M.,1996;Miras, 2010). .
- (s.f.). (María Victoria Peralta(2010) )”.
- (s.f.). (María Victoria Peralta) (2010) .
- (Saviani, 2008: 9), . (s.f.).
- (Wilson, 2010:282). (s.f.).
- Aguirre, Alonso y Vitoria (2009:80), . (s.f.).
- Alejandro, L. M. (2015). Guayaquil.
- Arrieta Milan Ramiro (2011) . (s.f.).
- Arrison, Arkansas. (2009) . (s.f.).
- (s.f.). Asimismo, Klimenko (2008:78) .
- Carla, M. (2009:2). . (s.f.).
- De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud (WHO: 2008), . (s.f.).
- (s.f.). Donoso López Marjorie (2014).
- En 1970, David Weikart . (s.f.).
- (s.f.). Escuela de Educación Básica Completa Fiscal “Agustín Castro Espinoza”,.
- Fundación de Investigación Educativa HighScope David Weikart en 1970. (s.f.).
- Giorgio Nardote, Tiziana (2008) . (s.f.).
- (s.f.). Gomero, G. y Moreno J. (2001:163). .
- (s.f.). J. De Zubiría (2009:89) .
- (s.f.). Juan Amos Comeniu (1592-1670), .
- (s.f.). Julian de Zubiria (2009:123) .
- (s.f.). María Victoria Peralta (2010) .
- (s.f.). María Victoria Peralta(2010) .

Para Alejandro O'Donnell (2010) . (s.f.).

(s.f.). *Para Ana Bergua Burrel (2008)* .

*Para Arrison, Arkansa. (2009)* . (s.f.).

(s.f.). *Para Louise Akin (2008)* .

(s.f.). *Para M<sup>a</sup> Lourdes de Torres Aured (2007)* .

*Para Manual Merck. (2009)* . (s.f.).

(s.f.). *Salkind N. (2002:216)* .

Según Alejandro O'Donnell (2010) . (s.f.).

Según Chávez Orosco, J. (. (s.f.).

(s.f.). *Según De la Torre (2006:318)*, .

(s.f.). *Según establece Vygotsky (1982:11-12)*, .

(s.f.). *Según las Recomendaciones alimenticias para los estadounidenses del año (2005)*, .

(s.f.). *Sierra Bravo R. (2009: 164)*.

(s.f.). *Tafur R. (2005: 264)*.

(s.f.). *Tamayo Mario. (2002:114)*. .

(s.f.). *Torres Loayza Fernando Xavier*.

Villón, L. M. (2015).