



ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

MODALIDAD DE EDUCACIÓN PRESENCIAL

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

**TESIS DE INVESTIGACIÓN PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN
INFANTIL**

TEMA:

**“CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4
A 5 AÑOS, DE LOS CENTROS INFANTILES MUNICIPALES DEL CANTÓN
RUMIÑAHUI. PROPUESTA METODOLÓGICA DE MEJORAMIENTO”**

DIRECTORA: Dra. Nancy Tapia MSc.

COORDIRECTOR: Dr. Robert Barba Agila MSc.

AUTORAS:

- ✓ Patricia Díaz
- ✓ Edna Orellana

SANGOLQUÍ- ECUADOR

2010

Dra. Nancy Tapia MSc. DIRECTORA

Dr. Robert Barba MSc. CODIRECTOR

C E R T I F I C A N:

Que el informe de investigación desarrollado por la señoritas: **Patricia Díaz B. y Edna Orellana T.**, egresada de la Carrera de Educación Infantil, cuyo tema es “**CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DE LOS CENTROS INFANTILES MUNICIPALES DEL CANTÓN RUMIÑAHUI. PROPUESTA METODOLÓGICA DE MEJORAMIENTO**”, luego de una prolija revisión y análisis de su contenido y estructura, cumple con las exigencias técnicas, metodológicas y legales que establece la Escuela Politécnica del Ejército.

Con este antecedente, se permiten autorizar a la señoritas: Díaz y Orellana, para que pueda sustentar los resultados de su proyecto de investigación científica, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, mención Educación Infantil.

Dra. Nancy Tapia MSc.

DIRECTORA

Dr. Robert Barba Agila MSc.

CODIRECTOR

Sangolquí, Marzo 24 del 2010

AUTORÍA

Nosotras: Patricia Díaz y Edna Orellana, dejamos constancia de que la presente Tesis de Investigación es un trabajo original, sustentado en la metodología y en el método científico, cuyos contenidos son de nuestra completa responsabilidad.

Autorizamos a la Escuela Politécnica del Ejército, hacer uso de los resultados de la presente investigación.

Sangolquí, 24 de Marzo del 2010

.....

Patricia Díaz B.

.....

Edna Orellana T.

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo va dedicado a mis hijos que día a día fueron fuente de mi inspiración en el transcurso de la carrera y a mi querido esposo, por haber hecho lo posible que mi sueño se convierta en realidad, brindarme su apoyo incondicional, su amor y comprensión, a mis padres y hermanos por darme el aliento y enseñarme a luchar en la vida para alcanzar un propósito.

EDNA

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo va dedicado a esta fuerza infinita y motor de mi vida que es Dios.

A mis padres que día a día fueron fuente de mi inspiración y apoyo en el transcurso de mi vida y de la carrera, por haber hecho posible que mi meta en la vida profesional se convierta en realidad, a mis queridas: hermanas/o, familiares y amigos/as por brindarme su apoyo incondicional, su amor y comprensión.

PATRICIA

AGRADECIMIENTO.

Queremos dejar constancia de un sincero agradecimiento, de manera muy especial a la Master. Nancy Tapia, Directora de la Tesis, al Dr. Robert Barba Coodirector, por su colaboración y guía durante la realización de este trabajo.

Expresamos también nuestro agradecimiento al MSc. Iván Robayo , DIRECTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INFANTIL DE LA ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO, al Sr., Ing Héctor Jácome Mantilla ALCALDE DEL ILUSTRE MUNICIPIO DEL CANTÓN RUMIÑAHUI, por su intermedio nos permitió desarrollar el trabajo de investigación.

Y a todas aquellas personas que nos brindaron su apoyo incondicional para la culminación del presente trabajo.

EDNA Y PATRICIA

HOJA DE LEGALIZACION DE FIRMAS

ELABORADO POR

PATRICIA DÍAZ B

EDNA ORELLANA T.

DIRECTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INFANTIL.

Mayo. SP. IVÁN ROBAYO.

DELEGADO UNIDAD DE ADMISIÓN Y REGISTRO

Ab. CARLOS OROZCO.

Sangolquí, 13 de abril del 2010.

ÍNDICE

PORTADA.....	
..... i	
CERTIFICACIÓN.....	
.....ii	
AUTORÍA.....	
.....iii	
DEDICATORIA.....	
.....iv	
AGRADECIMIENTO.....	
.....vi	
HOJA DE LEGALIZACIÓN DE FIRMAS.....	
.....vii	
Presentación.....	1
Resumen.....	3
I. MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1 Objeto de investigación.....	4
1.1 Ubicación.....	4
1.2 Marco Referencial Institucional.....	5
1.3 Situación Actual de la Problemática.....	6
1.4 El Problema de la Investigación.....	8
1.5 Delimitación de la Investigación.....	11
1.5.1 Delimitación Temporal.....	11
1.5.2 Delimitación Espacial.....	11
1.5.3 Delimitación de las Unidades de Observación.....	11
1.6 Justificación de la Investigación.....	11
1.7 Cambios Esperados.....	13
1.8 Objetivos.....	14
1.8.1 Objetivo General.....	15
1.8.2 Objetivos Específicos.....	15
II MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 La Creatividad.....	16
2.1.1 Características y estrategias de desarrollo.....	21
a. Características.....	21
b. Estrategias.....	25
2.1.2 ¿Quiénes y Como Promover la Creatividad?.....	26
a. ¿Quiénes Promueven la Creatividad?.....	26
b. ¿Cómo Promover la Creatividad?.....	27
2.1.3 Habilidades Inventivas y Creativas.....	29
2.2 Aprendizaje Significativo.....	30
2.2.1 Factores que Influyen en el Aprendizaje.....	30
2.2.2 Aplicaciones de la Teoría de los Estilos de Aprendizaje.....	34
2.2.3 ¿Qué es el Aprendizaje Significativo?.....	36
a. Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Mecánico.....	37
b. Clases de Aprendizaje Significativo.....	38
2.2.4 Características y Ventajas del Aprendizaje Significativo.....	40

2.2.5	Requisitos para Lograr el Aprendizaje Significativo.....	42
2.2.6	Aplicaciones Pedagógicas.....	43
2.2.7	Aprendizaje Significativo y Creatividad.....	43
2.3	El Juego	46
2.3.1	Importancia del Juego.....	46
a.	Valor del Juego en la Niñez.....	48
b.	El Juego facilita el Desarrollo.....	49
c.	El Juego facilita el Aprendizaje.....	49
d.	Desarrollo a través del Juego.....	49
2.3.2	Funciones del Juego.....	51
2.3.3	El Juguete Desarrollo Físico y Psíquico del Niño/a.....	52
2.4	El Arte.....	54
2.4.1	Formas de Arte.....	56
a.	Dibujo.....	56
b.	Música.....	58
c.	Origami o Papiroflexia.....	58
	Aplicación del Origami en las Distintas Áreas.....	60
2.4.2	Valor del Arte en los niños/as.....	61
III	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	63
3	Diseño Metodológico.....	63
3.1	Tipo de Investigación.....	63
3.2	Población y Muestra.....	63
3.3	Metodología Implementada en la Investigación.....	65
3.3.1	El Método.....	65
3.3.2	Técnicas e Instrumentos.....	66
3.4	Recolección de la Información.....	66
IV	PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	67
4.1	Cuestionario de encuesta para las Educadoras.....	67
4.2	Cuestionario de Encuesta para Padres de Familia.....	77
4.3	Ficha de Observación para los Niños/as.....	86
V	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	93
5.1	Conclusiones.....	93
5.2	Recomendaciones.....	94
	PROPUESTA METODOLÓGICA DE MEJORAMIENTO	95
1.	Antecedentes.....	96
2.	Justificación de la Propuesta.....	97
3.	Objetivos.....	98
3.1	Objetivo General.....	98
3.2	Objetivos Específicos.....	98
4.	Fundamentación Teórica.....	99
	Sustentación de la Lúdica, Arte, Aprendizaje Significativo y	
5.	Creatividad.....	100
6	Manual.....	102
ÍNDICE DE CONTENIDOS:		

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

- Objeto de investigación
- 1.1 Ubicación
- 1.2 Marco Referencial Institucional
- 1.3 Situación Actual de la Problemática
- 1.4 El Problema de la Investigación
- 1.5 Delimitación de la Investigación
- 1.6 Justificación de la Investigación
- 1.7 Cambios Esperados
- 1.8 Objetivos

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

- 2.1 La Creatividad
- 2.2 Aprendizaje Significativo
- 2.3 Juego
- 2.4 El Arte

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

- 3 Diseño Metodológico
- 3.1 Tipo de Investigación
- 3.2 Población y Muestra
- 3.3 Metodología Implementada en la Investigación
- 3.4 Recolección de la Información

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

- 4.1 Cuestionario de Entrevista para las Maestras
- 4.2 Cuestionario de Encuesta para Padres de Familia
- 4.3 Registro de Observación para los Niños/as

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- 5.1 Conclusiones
- 5.2 Recomendaciones

ÍNDICE

Introducción.....	1
Presentación del Manual.....	2
1 Actividades de Desarrollo Cognitivo.....	3
¿Qué Vez?.....	4
Recupera la Mitad.....	7

El Zoológico.....	8
Nominación de Animales.....	9
Tamaño y Color.....	10
Secuencia de Tamaño.....	11
Delante y Detrás.....	12
Cantidad.....	13
Collage con Semillas.....	14
Creación de Figuras Geométricas.....	15
Memoria Auditiva y Visual.....	16
Clasificación de Objetos.....	17
Clasificación de Vestuarios.....	18
2 Actividades de Desarrollo Motriz.....	19
Pinturas Creativas.....	20
Las Profesiones.....	21
Muevo el Cuerpo.....	22
El Trencito Experto.....	24
El Rey Manda.....	25
Cestas.....	26
Pon el Aro en la Botella.....	27
Actividades de Papiroflexia: billetera, campana, vaso, ballena, máscara, flor.....	28
Actividad de Coordinación.....	35
Juego de la Malla.....	36
3 Actividades de Desarrollo de Lenguaje.....	37
Fonología.....	38
Comer cordel y caramelo.....	38
Ejercicios con la Lengua.....	39
Ejercicios con los labios.....	40
Trabalenguas.....	41
Identificación de Sonidos.....	44
Actividades con música.....	45
Adivinanzas.....	46
Fábulas.....	49
Cuentos.....	53
4 Actividades de Desarrollo Adaptativo-Social.....	56
Disfraz.....	57
Libre expresión.....	58
Pintar un Espacio.....	59
Busca tu pareja o coge la Escoba.....	60
EL Lobo y los Pollitos.....	61
Masajes.....	62
Dinámicas.....	63
Oficios.....	64
Solución de Problemas.....	65
Actividades para desarrollar hábitos de Alimentación.....	66
Las comiditas.....	66
Ratones de peras.....	67

Plátanos helados con chocolate.....	69
Hábitos de aseo.....	70
El Trencito.....	70
Aseo de la cara.....	71
Aseo de los dientes.....	73
Bibliografía.....	75
Anexos.....	78

PRESENTACIÓN

Con la presente Investigación se identifican los factores que interfieren el proceso creativo de los niño/as frente a un Aprendizaje Significativo cuyos resultados se ponen a disposición y análisis crítico de la comunidad educativa de los Centros Infantiles Municipales del Cantón Rumiñahui.

De los resultados obtenidos derivan una propuesta metodológica para desarrollar la creatividad, mediante actividades lúdicas de expresión artística que son un aporte al Aprendizaje Significativo.

Inicia, con el Marco Contextual, objeto de investigación, ubicación y contexto de la Red de Centros Infantiles Municipales del Cantón Rumiñahui, situación actual de la problemática, ¿cómo se origina el problema de la Investigación? y principalmente qué motivó a realizar la investigación, con objetivos claros.

El Marco Teórico comprende temas referidos a la creatividad, Aprendizaje Significativo, el Juego, y el Arte que explican en sus contenidos la importancia en la educación.

La metodología de la investigación comprende el diseño, tipo, población y muestra, donde se detalla los Centros Infantiles, educadoras, niños/as y padres de familia, que fueron considerados para el presente estudio; el método y los instrumentos para la recolección de la información.

Se aplicaron instrumentos como: guía de entrevista para las educadoras, cuestionario de encuesta para los padres de familia y registro de observación para los niños/, así se logró mediante el análisis e interpretación obtener resultados de forma cualitativo-cuantitativo.

Las conclusiones permiten conocer la situación actual de los Centros educativos investigados. Se plantean recomendaciones que son alternativas de solución a las limitaciones de las instituciones.

La propuesta metodológica, comprende un manual lúdico para desarrollar la creatividad infantil orientada a un aprendizaje significativo: incluye estrategias lúdicas y de expresión artística como apoyo a la gestión educativa de las educadoras y de los padres de familia en el hogar.

Finalmente, el Manual Lúdico cuenta con muchas actividades que fortalecerán las capacidades y destrezas de los niños/as en las distintas áreas de desarrollo. Es una contribución que las investigadoras ofrecen a las maestras y los niños/as; a los padres que aspiran a que sus hijos aprendan haciendo para no olvidar; que aprendan en un marco de libertad y autonomía personal.

RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación, es evaluar la situación actual del desarrollo de la creatividad de los niños/as, factor generador del Aprendizaje Significativo, mediante la aplicación de instrumentos de investigación, para diseñar una propuesta metodológica de mejoramiento. La investigación corresponde al paradigma Cualitativo de tipo Descriptivo, se aplicó las técnicas de observación participativa a los niños/as, entrevista a educadoras y cuestionario para los padres de familia. Se analizan un conjunto de herramientas didácticas que contribuyan al Aprendizaje Significativo de los niños/as como: juego, arte, música, y papiroflexia, los principales resultados de la investigación son: no existe un trabajo conjunto entre educadoras y padres de familia, escasa promoción de las actividades artísticas y culturales, se descuida la técnica de papiroflexia, no incentivan en los niños/as la utilización de material de reciclaje, los padres no afianzan los hábitos que aprenden los niños/as en los Centros, escasa interacción de los maestros con los niños/as. Finalmente, en la investigación realizada se pudo encontrar que en la educación actual aún existen instituciones educativas que no consideran los intereses, necesidades, habilidades, aptitudes de los niños/as, utilizando todavía una educación tradicional donde los niños/as son receptores y no transmisores de experiencias.

CAPITULO I.

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN.

1.- OBJETO DE INVESTIGACIÓN.

“CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DE LOS CENTROS INFANTILES MUNICIPALES DEL CANTÓN RUMIÑAHUI. PROPUESTA METODOLOGICA DE MEJORAMIENTO”

1.1.-UBICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1.1- UBICACIÓN

Razón Social: MUNICIPIO DE RUMIÑAHUI

Tipo de Organización: Pública

Dirección: Sangolquí, Barrio San Sebastián, Calle Montúfar N° 251 intersección España, referencia ubicación: a cinco cuadras del Banco del Pichincha.

Teléfono: 2331020 - 2337957

Fax: 2331104

N° RUC: 1760003920001

Representante Legal del Municipio del Cantón Rumiñahui: Dr. Iván Rengel

Fecha de Creación del Municipio de Rumiñahui: 31/05/1938

Centros de Desarrollo Infantiles Municipales del Cantón Rumiñahui

1.2 MARCO REFERENCIAL INSTITUCIONAL

1.2.1 INFORMACIÓN DEL “MUNICIPIO DEL CANTÓN RUMIÑAHUI”

1.2.2 MISIÓN

“El Comité de Promoción Social del Cantón Rumiñahui es un organismo destinado a cumplir responsablemente con proyectos de carácter social. Esta entidad se encuentra adscrita al Ilustre Concejo de Rumiñahui y refleja su compromiso en el esforzado trabajo que cumplen sus miembros, gracias a la ejecución de obras de carácter humano y de atención a los sectores más vulnerables y necesitados del Cantón.

El intenso impulso en el trabajo del Comité de Promoción Social lo convierte en un organismo estrechamente ligado a la optimización de la calidad de vida de los habitantes de nuestro Cantón, a través de proyectos que sistematizada y organizadamente promueven progreso e involucran a todos los actores de la sociedad, en beneficio del bien común y del desarrollo del Cantón Rumiñahui.

1.2.3 VISIÓN En esta constante, aunque, casi invisible labor, el Comité de Promoción Social ha logrado, desde su creación en el año de 1979, integrar en el trabajo social a todos los habitantes del Cantón, sus instituciones estatales y privadas, como actores participativos dentro de su gran ideal: mejorar el nivel de vida de los moradores del Cantón Rumiñahui, en especial de las clases mas necesitadas, mediante la ejecución de proyectos y actividades que procuren un desarrollo integral del ser humano, atendiendo su salud física, emocional, espiritual, y desarrollo cultural e intelectual.

Desde el año 2005, el Comité de Promoción Social se apuntala como un centro de apoyo integral, que impulsa proyectos y ejecutorias que benefician directamente a la comunidad rumiñahuense en general, y a las familias en

particular”.

Fuente: www.ruminahui.gov.ec/discursos/11-01-07.pdf

1.3.- SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA.

Según lo indagado en el Departamento Psicopedagógico del Municipio del Cantón Rumiñahui, donde se maneja aspectos de tipo educativo, manifestando que existen insuficientes proyectos relacionados al desarrollo de la Creatividad, tomando en cuenta que debería ser una prioridad para que se de un Aprendizaje Significativo en los niños/as que oscilan en edades de 4-5 años.

“Es importante mencionar a otras instituciones no gubernamentales que también brindan la factibilidad para que se realicen proyectos en el ámbito preescolar como: CDI's y CAE's que promueven la educación inicial con organizaciones populares para el Desarrollo Creativo que brindan asistencia técnica para mejorar la calidad educativa y potenciar sus habilidades”. (1)

Se han realizado proyectos basados en el Aprendizaje Significativo, que han significado un enorme avance dentro del campo de la Educación Infantil, pero siendo importante marcar un precedente en el Desarrollo de la Creatividad, que en la actualidad no se le da la debida importancia en la educación conllevando a dificultades como:

- Altos índices de problema en el aprendizaje de los niños/as porque el sistema educativo no les permite desarrollar sus habilidades dentro del pensamiento creativo con espontaneidad para pensar creativamente y actuar éticamente.
- En la motivación, son las emociones negativas que están directamente ligadas a la creatividad. Se ha puesto de manifiesto que los niños se muestran más creativos cuando experimentan emociones positivas, mientras que cuando tienen emociones negativas, sus cotas de creatividad y motivación decaen, en el entorno educativo se dan casos cuando las maestras revisan los trabajos de los niños y ellas se sienten

insatisfechas de las tareas realizadas.

(1)http://www.acjecuador.org/memoria2002_texto.html

- Los educandos acuden contentos a exponer sus actividades hechas en el aula, pero se chocan frente a frente con una realidad espantosa que es la reprobación de sus maestras que le dice las típicas frases: está mal, ¿qué hiciste?, repite, puedes hacer mejor, has como....., te ganaste una carita triste, dejando a un lado el progreso y crecimiento personal de los niños, ya que en su propio Centro Infantil se le brinda experiencias negativas y decae su estado de ánimo.

- Al coartar la curiosidad y el modo que tiene los niños para expresar el mundo que les rodea, conllevan problemas graves a futuro donde se ve afectada su personalidad; son los niños desconfiados y desvalorizados, concluyendo en las escasas posibilidades para desarrollar su pensamiento; haciéndose difícil razonar.

A nivel Cantonal el Tema de Creatividad no es tomada en cuenta para mejorar la calidad de la educación, presentándose los indicadores con las siguientes problemáticas:

“En los Centros de Desarrollo Infantiles Municipales del Cantón Rumiñahui, existe escasa predisposición por parte de las educadoras para realizar actividades que mejoren las habilidades inventivas y creativas de los niños/as, dando como resultado que los educandos no aborden satisfactoriamente la solución de problemas, no se permiten que tomen sus propias decisiones, no se les da la oportunidad y tiempo para que experimenten diversas situaciones de la vida cotidiana” (2).

Lo que los educandos aprenden y descubren por sí mismos, durante el proceso creativo, es lo más importante; por ello se debe demostrar apoyo para el proceso creativo, apreciando y ofreciendo las facilidades para que desarrollen todas sus potencialidades.

(2) Fuente: Observación de las investigadoras durante las prácticas pre-profesionales

El insuficiente conocimiento por parte de las educadoras de los Centros de Desarrollo Infantiles Municipales de Sangolquí, sobre los estilos de aprendizaje de los niños/as acarrea como consecuencia que los niños se vuelven aprendices autómatas, dependientes e incapaces de aprender a aprender, siendo más difícil aprender en cualquier circunstancia, manifestar cualquier tendencia de los estilos, no les asegura un gran número de experiencias; los educandos tienen una marcada tendencia por algún estilo y no aprovechan al máximo los puntos fuertes de los niños, olvidándose que, para seguir aprendiendo es necesario desarrollar aquellos estilos que no utilizan.

La poca preocupación de las educadoras de los Centros de Desarrollo Infantiles Municipales del Cantón Rumiñahui, en la aplicación del juego y expresión artística como medio de Aprendizaje Significativo, provoca que el niño/a tenga dificultad de expresar sus fantasías, conflictos, sentimientos, inhibiendo su verdadera personalidad, siendo el juego el lenguaje principal de los niños/as; para comunicarse con el mundo, teniendo sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.

1.4.- EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.

“A nivel nacional, el problema de la creatividad para desarrollar un Aprendizaje Significativo en los niños/as de 4 a 5 años, se evidencia en la escasa preparación de profesores y su capacitación permanente” (1).

Según Cerda, Hugo, en su libro “La Creatividad en la Ciencia y la Educación: menciona: “un niño/a a quien se reprime su creatividad, probablemente será un adulto con carencia de ésta capacidad; lo importante es dejar fluir y

fomentarla de manera natural, sin llegar a la indisciplina, porque de esto depende que cuando los niños crezcan sean personas que sobresalgan en cualquier ámbito y con las herramientas necesarias para la solución y replanteamientos de problemas.” (2)

(1) epse.cti.espol.edu.ec/documentos/Proyecto www.eloro.gov.ec/

(2) Fuente: Cerda, Hugo, en su libro “La Creatividad en la Ciencia y la Educación” Bogotá-Colombia

“En la provincia de Pichincha, aproximadamente el 90 por ciento de los niños no van a los Centros Infantiles.

Y el porcentaje de los niños que no termina la escuela primaria es muy grande no entienden lo que escriben ni lo que hacen en matemáticas.

Sólo el 18 % de los adolescentes termina la educación secundaria” (3).

”Cuando se detectan problemas conductuales en edades tempranas, no hay un seguimiento y evaluación educativa en la provincia de Pichincha en los sectores marginales-apartados, por esta razón va en auge el porcentaje de problemas en la educación inicial, no existe planes de contingencia peor aún un seguimiento psicopedagógico” (4).

Hay que tomar en cuenta dentro de las evaluaciones, el comportamiento general del niño/a en relación con: su entusiasmo, curiosidad, responsabilidad, participación, mentalidad abierta, en vez de calificar con un número, la cantidad de información que fue capaz de memorizar, repetir verbalmente o por escrito. La conducta merece un trato especial para evitar en un futuro niños con trastornos emocionales.

Al hablar de niños con problemas emocionales, es porque existe un deterioro de las condiciones externas (entorno, carácter) e internas (temperamento, hormonas) que garanticen Aprendizajes Significativos y el desarrollo afectivo, social, cultural e intelectual de las niñas y niños.

En los Centros de Desarrollo Infantiles Municipales del Cantón Rumiñahui, la

situación es similar.- Luego de haber realizado un sondeo de opiniones a través de las técnicas de la entrevista, encuesta y observación a padres, educadoras y niños, se llegó a determinar lo siguiente:

(3) <http://www.pichincha.gov.ec/download/bajadocu/doculink7037.doc>

(4) <http://www.pichincha.gov.ec/información/educación>

Durante el periodo de realización de las Prácticas Docentes se pudo observar que en los Centros de Desarrollo Infantiles Municipales de Sangolquí, los niños/as no tienen la suficiente libertad para expresar sus ideas, pensamientos, entre otras

La educadora generalmente impone actividades y tareas, lo que conlleva a un bloqueo de la creatividad; así se observó durante las actividades realizadas en el aula sobre la técnica de la pintura.

Las educadoras de los Centros de Desarrollo Infantil, al no trabajar con la expresión artística y la lúdica, impiden a los niños/as que desarrollen sus sentidos, que enriquezcan la creatividad, la imaginación y obstaculizan el aprovechamiento de la energía física-mental de maneras productivas y entretenidas. Dato obtenido en la entrevista aplicada a una maestra del Centro Infantil Municipales de Sangolquí.

“Al evadir estas herramientas indispensables: juego y del arte se esta opacando la vida interior de los niños/as; cohibiendo así expresar sus deseos, fantasías, temores y conflictos. Evitando que se enfrenten con su pasado, presente y que se preparen para el futuro. Las educadoras al no trabajar con la expresión artística y la lúdica, dificultan a los niños/as que desarrollen sus sentidos, que enriquezcan la creatividad, la imaginación”. (5)

El inadecuado entorno en el ambiente familiar y escolar trae consigo que los educadores y los padres de familia no les permiten desarrollar espontáneamente a los niños evitando así, perder el temor al ridículo y

decidirse a ser y sentirse auténtico, a la vez que le confiere al individuo la dificultad de ser receptivo frente al entorno para cuestionarse e inquietarse por la realidad, inhibiendo su curiosidad y su capacidad para percibir más allá de los moldes preestablecidos.

Se puede convertir en un obstáculo la disciplina escolar, cuando ella es entendida como un medio rígido de organización. El educador/a no procura la búsqueda de un hábito mental y desarrollar en él, la sensibilidad estética y el sentido de lo histórico de aquello que los inquieta.

(5)http://www.pichincha.gov.ec/problemas_pichincha

Se puede convertir en un obstáculo la disciplina escolar, cuando ella es entendida como un medio rígido de organización. Las educadoras no procuran la búsqueda de un hábito mental y desarrollar en él, la sensibilidad estética y el sentido de lo histórico de aquello que los inquieta.

1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

1.5.1.- DELIMITACIÓN TEMPORAL.

La presente investigación se realizó en el periodo de diciembre del 2008 - febrero 2010.

1.5.2.-DELIMITACIÓN ESPACIAL.

La investigación se realizó en los Centros Infantiles Municipales ubicados en el Cantón RUMIÑAHUI, Parroquia Sangolquí.

1.5.3.- DELIMITACIÓN DE LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN.

- Cuatro Centros Infantiles Municipales de Sangolquí.
- Seis Educadoras de los niños/as de prebásica.
- Ciento sesenta y cinco Padres de familia.
- Ciento sesenta y seis Niños/as de 4-5 años.

1.6.- JUSTIFICACIÓN.

La investigación ayudará a lograr la predisposición de las educadoras para que realicen actividades que mejoren las habilidades artísticas, inventivas y creativas de los niños en los Centros Infantiles Municipales para un Aprendizaje Significativo, permitirá que las educadoras apliquen actividades como: el juego y la expresión artística como medio de aprendizaje propio de cada niño/a.

La creatividad es la forma mas libre que el ser humano puede expresarse. Esta capacidad ayuda a los niños a enfrentar sus sentimientos, a estimular su inteligencia y a reconocerse como seres únicos con características propias, de allí la importancia de estimular la creatividad de los niños.

Una de las formas más importantes de actividad creativa es el juego, el mismo que se expresa cuando los niños/as utilizan materiales familiares en formas poco usuales, o cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos.

Los adultos subestiman el valor del juego en la vida de los niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, mental y social; también ayudan a los niños/as a expresarse y a enfrentar sus sentimientos; a desarrollar la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa en cada uno de ellos.

Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños/as con inhabilidades. Sobre esta base teórica se fundamenta la presente propuesta.

Se puede estimular la creatividad dentro del ámbito familiar, y en los Centros de Educación Inicial, dándoles así una oportunidad a los padres y educadores de compartir un tiempo con sus hijos y educandos, por lo tanto los niños irán descubriendo su propia creatividad, motivado al niño hacia una forma de aprendizaje mediante el juego y el arte entre otras actividades; estas estrategias a su vez, permitirán transformarse en Aprendizaje Significativo.

Su ejecución brindará a las educadoras y padres de familia un entorno adecuado, tanto en el ambiente familiar y escolar donde se de un desarrollo espontáneo del Aprendizaje Significativo, los niños aprendan a perder el temor al ridículo, miedo y decidirse a ser auténtico, a la vez que le confiere la posibilidad de ser receptivos, para cuestionarse e inquietarse por la realidad; estimulando su curiosidad y capacidad para percibir el entorno más allá de las apariencias y los moldes construidos social y culturalmente.

Además, desarrollará la creatividad orientada hacia el Aprendizaje Significativo en los niños/as de los Centros Infantiles Municipales de Sangolquí, mediante: una guía metodológica dirigida a las maestras responsables de la educación formal de estos niños.

Al concretar la propuesta y ejecutar se beneficiarán directamente las educadoras de los Centros Infantiles Municipales de Sangolquí porque dispondrán de un material de trabajo; y los niños disfrutarán de la libertad para poder expresar su imaginación y creatividad.

La importancia del proyecto radica en que sino se desarrolla, se puede correr el riesgo de desaprovechar los periodos óptimos del desarrollo de los niños en detrimento de su creatividad, inclusive persistirá el escaso desarrollo emocional y cognitivo, que traerá como consecuencia un bajo desarrollo académico.

El desarrollo de la presente propuesta es prioritario: para ofrecer una guía basada en el Aprendizaje Significativo, así realizar trabajos de investigación y disponer de una propuesta que se oriente hacia el aprendizaje mediante la realización de actividades relevantes y los mayores beneficiados serán los niños/as, educadoras y padres de familia.

Entre los factores que posibilitaron la ejecución de la investigación están:

- Disposición de la población y muestra de la investigación concedida por

la señora Directora de educación del Ilustre Municipio del Cantón Rumiñahui.

- Facilidad de acceso para las investigadoras.
- Colaboración de las educadoras y padres de familia de los Centros Infantiles Municipales.
- Disposición de tiempo de las investigadoras para este fin.
- Disponibilidad de fuentes bibliográficas y electrónicas.
- Disponibilidad económica para realizar gastos con este fin.

1.7. CAMBIOS ESPERADOS.

Los resultados a obtener mediante el desarrollo de la presente investigación ayudará en primer lugar a los padres para que proyecten un adecuado trato hacia los hijos, por lo tanto a disminuir los índices de problemas conductuales en los niños, existirá en los un suficiente desarrollo emocional, por que permitirá bajar los índices de familias disfuncionales, por consiguiente se elevará los niveles de desarrollo cognitivo permitiendo en los niños un alto desarrollo académico, será de mucha ayuda en los Centros Infantiles Municipales para erradicar este problema.

Los niños son aprendices intuitivos, naturales, tiernos, dotados para aprender cosas practicas a cerca del mundo que los rodea, tanto de las personas como del mundo físico, durante los primeros años de vida; por esta razón la propuesta estará inclinada al estudio de actividades para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de edad.

La palabra “creatividad”, abarca una amplia gama de destrezas y competencias diferentes; es la forma más libre de la auto-expresión. Proveer a los niños/as los medios necesarios para ampliar sus horizontes creativos e imaginativos, beneficia todas las áreas de su crecimiento y desarrollo.

Estas experiencias ayudan a manejar diferentes circunstancias en la vida cotidiana del niño.

La creatividad no es una aptitud obvia ni fácil, sino que debe tener algún rasgo singular o raro. Entonces cuando se introduce conceptos como “inesperado” o “cambio” se empieza a tener una visión diferente de la creatividad.

1.8.- OBJETIVOS.

1.8.1.- OBJETIVO GENERAL.

- Evaluar la situación actual del desarrollo de la creatividad de los niños/as, factor generador del Aprendizaje Significativo, mediante la aplicación de instrumentos de investigación, para diseñar una propuesta metodológica de mejoramiento.

1.8.2.- OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Identificar las actividades que realiza la maestra en el aula sobre desarrollo de la creatividad, necesaria para estimular el Aprendizaje Significativo.
- Identificar las actividades que realizan los padres en el hogar sobre desarrollo de la creatividad, necesaria para estimular el Aprendizaje Significativo.
- Valorar el logro del Aprendizaje Significativo, que propicia la maestra en el desarrollo de la creatividad.
- Diseñar una propuesta metodológica para desarrollar la creatividad y el Aprendizaje Significativo.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 LA CREATIVIDAD.

La creatividad es: La capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

“En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea. Debido a esto, la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño, y debe ser estimulada. Pero cómo estimular la imaginación en nuestros hijos”. SÁTIRO, Angélica 2004

“La creatividad es la forma mas libre que tenemos de expresarnos. Esta capacidad ayuda a los niños a enfrentar sus sentimientos, a estimular su

inteligencia y a reconocerse como ser único con características peculiares” Parra y Gómez (2006)

En psicología, se le atribuyen los siguientes atributos: originalidad (considerar las cosas o relaciones bajo un nuevo ángulo), flexibilidad (utilizar de forma inusual pero razonable los objetos), sensibilidad (detectar problemas o relaciones hasta entonces ignoradas), fluidez (apartarse de los esquemas mentales rígidos) e inconformismo.”¹

En Psicopedagogía, a la creatividad se la considera como la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que favorece a la realización de proyectos, la originalidad y novedad en la resolución de problemas. “La creatividad puede incluirse en todas las áreas del currículo, pero solo cuando se considera como algo integrado en él y no como ejercicios”

Guilford y Torrance (2002)

También se considera que la creatividad es: “una forma de pensar que lleva implícita siempre una querencia por algo, sea la música, la poesía o las matemáticas. Que se nutre de un sólido e indeleble amor al trabajo: una motivación intrínseca que sustenta, al trabajo extenuador, la perseverancia ante el fracaso, la independencia de un juicio y hasta el desprecio a las tentaciones veleidosas del triunfo cuando llega”²

Hablar de capacidad, nos remite al mundo de lo que puede ser, al terreno de la energía potencial, de las potencialidades. La creatividad es como un músculo, si no se usa, se atrofia y la posibilidad de que no se desarrolle y quede en pura potencialidad aumenta, cuando nos regimos por el ritmo de la rutina y la inercia, cuando nos dejamos vencer por lo establecido y no nos aventuramos a pensar de una manera diferente, sin tener en cuenta lo siguiente:

- Que la creatividad está latente en todas las personas, en grado mayor que al que generalmente se cree.
- Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y lo no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.

(1) Microsoft © Encarta © 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

(2) Romo, Manuela. Psicología de la Creatividad. pág. 131.

- Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento.

Muchas de las mejores ideas nacen, cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos. La inspiración, surge durante un período de "incubación", como cuando un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando.

La creatividad se manifiesta, como el descubrimiento de algo nuevo en un contexto. El descubrimiento involucra discontinuidad, que no es más que un salto no alcanzable por la vía del pensamiento tradicional.

Esta categoría remite al ámbito educativo y válida la posibilidad de plantear el desarrollo de la capacidad creativa, a través de la acción pedagógica, ya que hablar de descubrimientos, no es sólo a nivel social, también a nivel personal o individual; cuando un niño halla una conexión, una relación que antes en su experiencia no había obtenido.

La creatividad está distribuida normalmente, es decir, todos somos creativos por naturaleza, en cada instante de nuestras vidas y con la experiencia, dan soluciones nuevas y útiles que ayudan a salvar situaciones que se presentan. Por ello, es muy importante tener en cuenta, que no existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien todos presentan ciertas similitudes.

Algunas de esas similitudes se indican a continuación:

- Manifiestan una gran curiosidad intelectual.
- Disciernen y observan de manera diferenciada.
- Tienen en sus mentes, amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas.
- Demuestran empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.
- La mayoría pueden ser introvertidos.
- No están pendientes de lo que los otros piensan sobre ellos y se hallan

bastante liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.

- No son conformistas en sus ideas, pero tampoco anticonformistas. Son más bien, auténticamente independientes.
- Poseen capacidad de análisis y síntesis.
- Poseen capacidad de redefinición, es decir para reacomodar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.

La creatividad entonces, no es patrimonio exclusivo de los artistas y genios, es una posibilidad inherente a la naturaleza humana, y todo hombre puede desarrollarla, en la medida en que lleva a la práctica lo que piensa, resuelve problemas, busca soluciones y obtiene un resultado nuevo o de valor, ya sea para él o para la sociedad.

¿Pero qué es lo que determina que unos logren ser más creativos que otros? Sin lugar a dudas el medio, la calidad de las experiencias educativas y las actividades que realiza cada persona, determinan el desarrollo de su creatividad o la mutilación de sus posibilidades latentes, por tanto, se puede decir, que la creatividad, no sólo se desarrolla en el individuo, sino que también tiene un desarrollo social.

Si bien es evidente, que cada persona tiene aptitudes diferenciales específicas, que dan la posibilidad potencial de desarrollar unas u otras capacidades. Estas sin embargo, no se hacen efectivas fuera del medio social. En este sentido, la creatividad es un componente de la personalidad y tiene sus orígenes y características sociales.

Todo lo que los niños/as necesitan, para ser verdaderamente creativos, es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Las experiencias creativas, les ayudan a expresar y enfrentar sus sentimientos, fomenta el crecimiento mental, porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas.

La habilidad de ser creativo, ayuda a consolidar la salud emocional de los niños/as, por ello, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. Lo más satisfactorio para ellos, es el poder expresarse completa y libremente.

Para satisfacer las necesidades de ser creativos y de expresión propia, debemos asegurarnos de proveerles actividades basadas en sus intereses e ideas, debemos aprender a escucharles, ofrecerles el material necesario, darles el tiempo suficiente para explorar los materiales y para seguir sus ideas, sin olvidar de darles tiempo para que hablen de estas ideas con otras personas.

Las actividades creativas, ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de los niños/as, ofrecen también oportunidades excelentes para individualizar los actos, como educador/a y enfocar en cada uno de los niños/as, que lo importante en cualquier actividad creativa, es el proceso de la expresión propia.

Para fomentar el proceso creativo, debemos animar a los niños/as a hacer sus propias decisiones, dándoles oportunidades frecuentes y tiempo para que experimenten y exploren los materiales expresivos. Lo que los niños/as aprenden y descubren de sí mismos, durante el proceso creativo, es lo más importante; por ello se debe demostrar apoyo para el proceso creativo, apreciando y ofreciendo apoyo para los esfuerzos de los niños/as.

La independencia y el control, son componentes importantes en el proceso creativo, especialmente cuando se está trabajando con los niño/as con inhabilidades.

Argumentando lo anterior, se manifiesta que todo individuo tiene una creatividad innata, la misma que se desarrolla de acuerdo al ambiente, las experiencias y actividades que haya realizado a lo largo de su vida. La creatividad, es la capacidad de resolver problemas, plantear otros y hacer algo

al respecto; cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución, se produce un cambio.

Es un pensamiento que está integrado por una secuencia de ideas que se enlazan entre sí para llegar a un fin; el ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, y tener resultados positivos, eso se llama creatividad; pero para el desarrollo de ésta, es indispensable tener una motivación o necesidad.

Entonces la creación, en cualquiera de sus formas, es un proceso complejo, de cálculo consciente e inconsciente y por tanto de surgimiento de intuiciones y razonamientos lógicos. Pero este proceso no es posible sin el juego de la representación, sin la capacidad de fantasear, de sentir intuitivamente, de imaginar y sin la necesidad de información.

Por lo tanto, los miembros de una organización educativa, tienen la obligación de fomentar un proceso, que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción.

2.1.1 CARACTERÍSTICAS Y ESTRATEGIAS DE DESARROLLO.

a.- CARACTERÍSTICAS:

La creatividad tiene dos características definitorias.

- Implica un pensamiento autónomo, no fortuito, ni controlado por determinado esquema fijo, o agente exterior, sino totalmente autodirigido.
- Está orientada hacia la producción de una nueva forma, en el sentido de que el pensador no era consciente de dicha forma, antes de iniciar esta peculiar línea de pensar.

De aquí, surge la importancia de desarrollarla, ya que, así el niño/a aprenderá a enfrentar una pluralidad de situaciones, a apartarse de lo establecido, a percibir los problemas que se presentan en sus estudios y en su propia vida,

aprendiendo a contemplarlos desde una diversidad de puntos de vista, defendiéndolos con propiedad, para crear varias alternativas de solución.

En este sentido y según la autora Marta Martínez Llantada (1990) "el proceso de creación no es un acto breve sino prolongado y complejo, en el cual son igualmente importantes los saltos intuitivos así como las investigaciones cuidadosas, minuciosamente largas"³. En la formación de nuevas ideas, se da la valoración del grado de posibilidad de realización de esas ideas.

Mientras que algunos autores contraponen la lógica y la intuición en el proceso creador, ambas juegan un papel importante cuando el sujeto se ve enfrentado a solucionar un problema.

El proceso creativo, implica una reestructuración de la realidad, una desestructuración de la misma, y una reestructuración en términos nuevos. En este sentido se habla de seis etapas fundamentales del proceso: "El cuestionamiento, el acopio de datos, la incubación, la iluminación, la elaboración, la comunicación"⁴ (Rodríguez 1989)

Etapas del cuestionamiento: consiste en percibir algo como problema, en tomar distancia de la realidad. El cuestionamiento es fruto del interés cultivado, del fomento de hábitos de reflexión y de la capacidad para percibir más allá de lo que aparentan ser los fenómenos.

Etapas de acopio de datos: Es un requisito indispensable en el proceso creativo, pues, una imaginación sin información no se potencia plenamente.

Etapas de incubación e iluminación: Están muy relacionadas y representan "la digestión inconsciente de ideas". Es un período silencioso, aparentemente estéril, pero en realidad, de intensa actividad. En el arte es la forma deseada, y en la vida es la opción por una alternativa, un cambio en las costumbres, una ruptura, entre otras.

(3) ³ Martínez Llantada, Marta. "La Creatividad en la Escuela".

(4) ⁴ Rodríguez, Mauro. "Manual de la Creatividad".

Etapa de elaboración: Es el paso de la idea luminosa a la producción de una realidad visible. Es el momento de exponer un producto, un resultado que puede ser objeto de nuevas creaciones.

Etapa de comunicación: Consiste en dar a conocer el trabajo realizado. La culminación del proceso con la comunicación de los resultados, es una forma de expresar el trabajo que se lleva dentro de sí, es compartir y transmitir un saber particular a un entorno social.

Desde el punto de vista didáctico, es muy importante comprender el proceso creativo. Este se inicia, aproximándose a lo conocido, a lo familiar y motivando el asombro, la inquietud, la formulación de una hipótesis, la pregunta ante un vacío existente, para un individuo o para un grupo.

El proceso creativo, implica una transformación que parte de una vivencia, una inquietud significativa para que se generen procesos y se den nuevas formas de pensamiento y de actuación, formas que deben reflejar la perspectiva propia de cada observador que analiza la realidad, la interroga, la inquiere.

Junto con lo anterior, *BRONSTEIN, Verónica Estrada* en su libro "Niños Creativos" (2001), propone la existencia de varios niveles en la producción creativa, pues si bien en todo proceso creativo se transita por las etapas anteriormente descritas, los productos creativos difieren de acuerdo con niveles cada vez más complejos. Para la autora "los niveles creativos son: expresivo, productivo, inventivo, renovador y la creatividad suprema"⁵.

Los niveles de Creatividad demuestran que esta nace en el nivel expresivo, y que requiere del mismo para su pleno desenvolvimiento y obtiene sus máximas expresiones en el nivel supremo.

Nivel expresivo: Se caracteriza por la espontaneidad y la libertad; se da un predominio de la presencia de lo divergente, de lo intuitivo y del sentido común.

(⁵) . *BRONSTEIN, Verónica Estrada* en su libro : "Niños Creativos"

La ausencia de este nivel, impediría hablar de ser creador. A medida que se pasa de la niñez a la adolescencia y de ésta a la madurez, se tiende a perder el nivel expresivo en la educación y en la vida cotidiana.

Desde el punto de vista del nivel expresivo, el paso del preescolar a la primaria, de la primaria a la secundaria y de esta última a la universidad, es con frecuencia traumática; debido a una imposición de tareas y actividades del educador hacia el niño/a, empleando así, una educación tradicional, donde se considera a los niños/as receptores y no transmisores de experiencias.

Mientras que en el preescolar todo tiende a ser lúdico y expresivo, en los siguientes niveles se pierde esta finalidad y se encauza la educación más hacia la importancia del rendimiento académico, el resultado generalmente es la homogeneidad y por consiguiente, la falta de creatividad.

Nivel productivo: Se incorporan prácticas y conocimientos relacionados con técnicas e informaciones precisas, con el objetivo de lograr productos y generar mejores resultados. No es necesario reprimir la libertad y la espontaneidad; se trata de adquirir conocimientos básicos y estrategias diversas, a partir de la percepción de problemas específicos, ampliando la visión existente.

Nivel inventivo: Trabaja con algunos componentes, que establecen relaciones nuevas y permiten interpretaciones simbólicas, maneras distintas de ver los problemas. Es necesario en esta fase, favorecer los procesos divergentes, para estimular el surgimiento de soluciones, que a partir del conocimiento se pueden encontrar. En esta fase se han producido inventos como el teléfono, una vacuna, la rueda, el reloj, otras.

Nivel renovador: Supone una comprensión profunda de los principios fundamentales del asunto en cuestión, ya sea en la cultura, en las artes, en las ciencias o en cualquier espacio. Sólo tras la definición de esos principios, se puede llegar a los cambios importantes que una innovación conlleva.

Nivel supremo: Busca de igual forma, realizar una reestructuración de experiencias, asumiéndolas para reorganizarlas. Las capacidades de abstraer y

sintetizar, son importantes en ese nivel, más que en los otros niveles descritos, dada la intención de generar nuevas ideas, para confrontarlas con la realidad y luego divulgarlas.

En este nivel, se modifica el orden en las relaciones o se incorporan elementos nuevos, se logra finalmente cambiar los significados de las realidades comprometidas con el asunto, por medio de una visión renovadora que debe comunicarse y darse a conocer socialmente.

Cada nivel, debe ser respetado y comprendido en sí mismo y en su interrelación, sin dejar de tener en cuenta las fortalezas y debilidades, para que al estimular la creatividad de los niños, el docente lo haga de una manera integral, paulatina, continua y equilibrada.

De esta manera, el educador/a conocerá claramente las diferentes posibilidades en la creación, de manera que conduzca a los niños/as a la producción de expresiones en diferentes niveles.

b.- ESTRATEGIAS:

A continuación se sugiere algunas estrategias para desarrollar la creatividad en los niños/as:

- Pedir al niño/a, que verbalice una lista de todos los objetos útiles con los que puede entrar en contacto durante un determinado tiempo. Hágale seleccionar aquellos artículos que presenten una considerable fricción (o problemas, dificultades, entre otras.) en términos de función o apariencia.
- Presentar a la clase un objeto común, tal como una tapa de un recipiente plástico, y pedir funciones alternativas para las que podría servir.
- Hacer que los niños/as adivinen la finalidad de algún objeto a partir de un mínimo de claves verbales o gráficas. Por ejemplo, si el objeto conocido es una taza, dibuje en el pizarrón un asa incompleta, agregando parte tales como el resto del asa, o un lado, hasta que el

niño/a adivine el artículo.

- Permitir que el niño/a redefina o rediseñe artículos examinando las características del objeto, por ejemplo un collage, sobre un tema de la naturaleza. La lista de atributos generados por los niños podría incluir tapas, líneas horizontales y verticales, hojas, textura del papel, nombres de personajes, color, pliegues, fechas importantes, otras.
- Pedir a los niños/as que realice asociaciones entre ideas o artículos relativamente inconexos. Las asociaciones servirán como puntos de partida para desarrollar ideas para almacenar, unidades de funciones combinadas y otras relaciones que sugieran un perfeccionamiento permanente.
- Hacer que los niños/as sugieran (oral o gráficamente) mejoras para un objeto de uso cotidiano.
- Alentar a los niños/as a ser receptivos a las ideas de otros.

2.1.2 ¿QUIÉNES Y CÓMO DEBEN PROMOVER EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD?

a.-¿QUIÉNES PROMUEVEN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD?

Tanto los padres como los educadores/as de educación inicial, deben colaborar en la obra de la verdadera educación que consiste, en educar a los niños/as para que sean pensadores, y no meros receptores de los pensamientos de otros hombres. Tienen la responsabilidad de observar y ejercitar la empatía con los niños/as, entender sus motivaciones internas y participar en su mundo mágico, para descubrir una infinidad de posibilidades y aprender de ellas.

Esto incluye precisamente el desarrollo de la creatividad.

Un niño/a que se le reprime su creatividad, probablemente será un adulto con carencia de ésta; lo importante es dejar fluir y fomentarla de manera natural, sin llegar a la indisciplina, porque de esto depende que cuando crezcan sean

personas que sobresalgan en cualquier ámbito y con las herramientas necesarias para la solución y replanteamientos de problemas.

Se debe tomar en cuenta, que tanto el ambiente familiar como escolar, son esenciales para el bienestar mental y emocional de los niños/as, también son importantes para el desarrollo de la creatividad; si el entorno es hostil, no tendrán ánimos para desarrollar su creatividad positivamente, se sentirán reprimidos por falta de atención y amor.

A continuación se describen algunas razones para que, tanto padres como educadores/as participen en el desarrollo de la creatividad:

- Hoy se exige con mayor énfasis, que los nuevos profesionales se distinguan por su elevada creatividad. Asimismo, en el futuro ya no se hablará de "manos de obra" sino de "mentes de obra", porque las actividades laborales que hoy ejecutan las "manos de obra" la realizarán las computadoras o robots; y las acciones más eficientes que realicen las computadoras dependerá de las eficientes mentes humanas.
- El desarrollo de la creatividad, es una tarea que le compete también al hogar.
- Desarrollar en los educadores/as, la capacidad de pensar creativamente, transmitiendo estos pensamientos al hogar, como parte de la actividad educativa.
- La educación en el aula, debe complementarse con la educación en el hogar. La labor docente no es perfecta del todo, pero mejorará si los padres y madres o familiares, colaboran en este proceso educativo.

b.- ¿CÓMO PROMOVER EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD?

Para esto es de vital importancia, considerar que existen niños/as con un temperamento pasivo y otros que demuestran su creatividad de manera activa, siendo éstos los que se rebelan ante los sistemas y las reglas, prefiriendo adquirir sus conocimientos de manera libre. Esto puede originar problemas para padres y educadores/as, pero si éstos hacen uso de la creatividad y

toman como regla básica que "aprender es divertido", muchas de las dificultades podrán superarse.

La mejor manera de ayudar a los niños/as a desarrollar la creatividad es con el ejemplo. El comportamiento de los padres en el hogar y de los educadores/as en las aulas es esencial, ya que los niños/as necesitan un ambiente adecuado donde no sólo se motive y se les apoye; los adultos también deben tener actitudes positivas que demuestren que ser creativo, es correcto y aporta grandes beneficios.

Cuando se llega a la edad adulta se pierde la alegría, la frescura y la capacidad de asombro que distingue a los niños/as. Los problemas y el estrés son grandes enemigos de la creatividad, por ello es importante, adquirir una actitud mental positiva para cambiar patrones negativos. Lo que parece ser insignificante puede ser grandioso, lo cotidiano se vuelve monótono porque se deja de apreciar el contenido.

Un buen método para recobrar al niño/a que todos tenemos dentro, es involucrarse en el mundo infantil con la mente abierta, porque los niños/as descubren y redescubren, no hay límites para su ingenio, imaginación y sorpresa.

Por otra parte, es importante compartir con los niños/as el entorno cotidiano desde una perspectiva creativa; por ejemplo un paseo a un parque o jardín, observar juntos la naturaleza, asombrarse de ella, darse cuenta de los diferentes tipos de vegetación, colores, tamaños, olores, entre otras.; incluso hacer una historia de algo que les llame la atención.

Lo importante es darse un tiempo para compartir con los niños/as la creatividad interna y externa, porque esos momentos no sólo son valiosos para los niños/as, sino también para los padres y educadores.

Además de lo expuesto anteriormente, existen otros elementos que ayudan al desarrollo de la creatividad:

- Demostrarle que es creativo para que sienta que lo es.
- Reconocer e interesarse por cualquier muestra creativa, para demostrar la confianza que tiene en sí mismo.
- Escucharle con atención y paciencia sus inquietudes, intereses, sueños y fantasías, de tal manera que se sienta aceptado y libre para la comunicación abierta.
- No juzgar su particular forma de percepción, ya que una persona que tiene su creatividad despierta, suele ver las situaciones, objetos, otras.; de manera diferente.
- No imponerle reglas, ya que estas pueden inhibir su creatividad natural.
- Respetar su autonomía, sin que esto quiera decir que se va a dejar al niño/a libre de supervisión.
- Participar en su mundo creativo.
- Proporcionarle toda clase de juego y ejercicios que motiven su creatividad.

2.1.3 HABILIDADES INVENTIVAS Y CREATIVAS.

Toda persona tiene la capacidad y la disposición para realizar alguna actividad en particular, sin ningún problema, ejecutando, cada una de éstas, con habilidad y destreza.

Una de las formas más importantes de actividad creativa para los niños/as, es el juego, que se expresa cuando utilizan materiales familiares de formas poco usuales, y cuando los niños/as interpretan papeles y los juegos imaginativos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños/as, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños/as expresarse, y enfrentar a sus sentimientos.

También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual de la expresión creativa de cada niño/a. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños/as con inhabilidades.

Otra forma, es el fenómeno estético, que constituye una parte vital del fenómeno de construcción del pensamiento. La actividad artística permite a los niños/as:

- Desarrollar capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y categorización de las imágenes, los sonidos, las formas;
- Relacionarse con el mundo que los rodea y con ellos mismos de una forma afectivamente productiva;
- Desafiar y desarrollar sus posibilidades de crear;
- Disfrutar del mundo artístico y expresarse desarrollando su imaginación.

Durante el crecimiento, los niños/as crean diferentes formas de juego, los mismos que contribuyen al desarrollo de su creatividad, mediante el dibujo, la música, construcción, dramatización, entre otras.

Los hábitos de autonomía están prácticamente adquiridos. Son propensos a los temores irracionales y nocturnos (miedo a la oscuridad, a los animales). Presentan cierta inmadurez y fragilidad emocional. En cuanto al juego, prefiere el juego social.

2.2 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

2.2.1 FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE.

El aprendizaje es un proceso que dura toda la vida. Aprender implica cambiar y a menudo, estos cambios van acompañados de miedo, ansiedad y resistencia. En el momento en que sabemos algo que antes desconocíamos o podemos hacer algo que antes éramos incapaces de realizar, entonces podemos pensar que hemos hecho un aprendizaje.

No sólo aprender dentro de un contexto formal, con actividades estructuradas y de forma consciente, también lo hacemos en instituciones no planificadas, a través de las experiencias de nuestra vida cotidiana. El aprendizaje es una experiencia personal ligada al desarrollo humano y está influido por los cambios biológicos y psicológicos de cada individuo. Esto supone que cada uno de nosotros puede adoptar un estilo de aprendizaje que corresponda con nuestras propias capacidades.

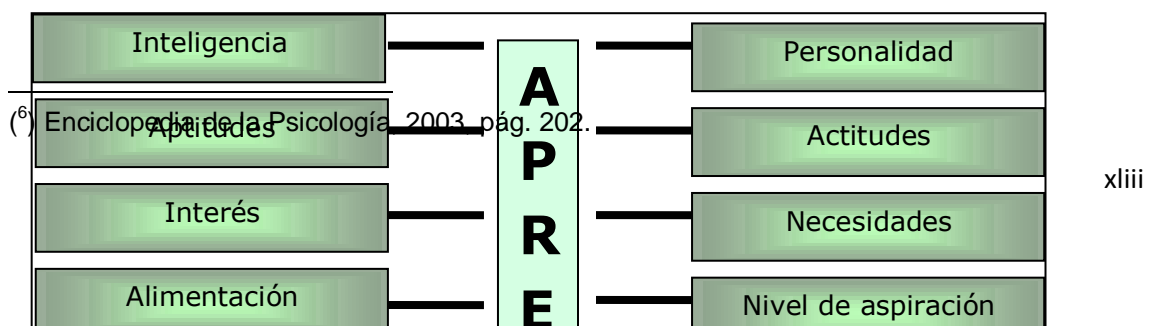
Si se acepta que el aprendizaje está ligado a la experiencia personal, podremos deducir la importancia que tiene el saber utilizar cada experiencia para aprender; es decir, se trata de saber identificar las oportunidades de aprendizaje que se nos presentan diariamente, para convertirlas en experiencias de aprendizaje.

En el aprendizaje intervienen factores biológicos, fisiológicos y socio-ambientales que condicionan la evolución y la calidad del proceso y, consecuentemente la capacidad de adaptación al medio de acuerdo con la experiencia y los conocimientos adquiridos. (Cuadro 1) FUENTE: Enciclopedia de la Psicología

Cada persona tiene un estilo de aprendizaje diferente, de ahí que las respuestas y comportamientos de cada uno varíen. Los estilos de aprendizaje, son aquellas características que describen la manera de aprender de cada persona. “La teoría de los estilos de aprendizaje, pone de relieve la importancia del aprendizaje a través de la experiencia, como un proceso circular estructurado en cuatro fases:

1. Tener una experiencia.
2. Repasarla
3. Sacar conclusiones
4. Planificar los pasos a seguir.”⁶

APRENDIZAJE Y SUS FACTORES



Dicho proceso, tiene lugar a lo largo de toda la vida y puede iniciarse a partir de cualquier fase del ciclo. Ninguna de estas fases, desligadas de las demás, sería suficiente para hablar de aprendizaje; sin embargo la mayoría de las personas tiene preferencias por alguna de ellas en detrimento de las otras.

Los estilos de aprendizaje, son la clave para entender las diferentes preferencias de las personas cuando aprenden. Cada fase del proceso está relacionada con un estilo de aprendizaje que determinará la forma de asimilar la información, la toma de decisiones y la solución de problemas.

Existen cuatro estilos de aprendizaje: Activo, Reflexivo, Teórico y Pragmático. Si se tienen todos ellos más o menos en un mismo grado de preferencia, es más fácil aprender en cualquier circunstancia. Manifestar una tendencia por el estilo activo asegura un gran número de experiencias; ser reflexivo o teórico significa que una vez que hayamos experimentado o hecho algo, lo revisaremos y llegaremos a una conclusión, que nos permita modificar o repetir la estrategia utilizada en un futuro; tener un estilo pragmático es señal de que seremos capaces de planificar la próxima experiencia.

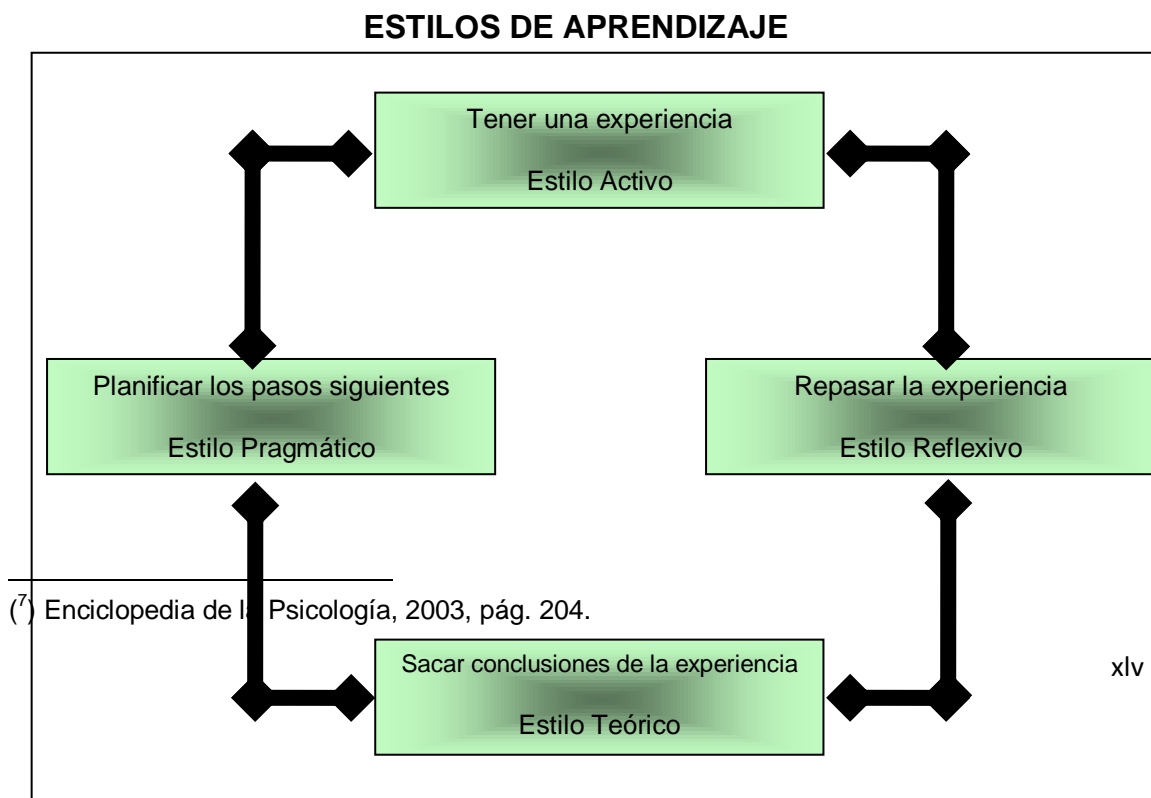
Por todo esto, quienes tengan una marcada tendencia por algún estilo deberán aprovechar al máximo los puntos fuertes del mismo sin olvidar que, para seguir aprendiendo, les será necesario desarrollar aquellos estilos que no utilizan.

Estos estilos, en conjunto, son “los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven de indicadores, relativamente estables, de cómo las personas perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje.”⁷

Cada estilo de aprendizaje tiene su punto fuerte, que se corresponde con las distintas fases del ciclo: experiencia, revisión, conclusiones y planificación.

(Cuadro 2)

Estilo Activo: Las personas con preferencia a este estilo, se implican plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias; tienen mentalidad abierta; no son escépticas y emprenden con entusiasmo cualquier tarea nueva; son entusiastas, arriesgadas y espontáneas; viven el presente y les gusta tener nuevas experiencias; son muy activas; les gusta trabajar en equipo y generan ideas; participan y se interesan por los asuntos de los demás; son protagonistas, líderes y por ello centran a su alrededor todas las actividades; saben improvisar; son competitivas y divertidas.



(Cuadro 2) FUENTE: Enciclopedia de la Psicología.

Estilo Reflexivo: Estas personas, por lo general, suelen considerar cada experiencia desde diferentes perspectivas y ponderar las diversas alternativas; les gusta recopilar datos y analizarlos antes de sacar conclusiones; son prudentes y siempre consideran las posibles alternativas antes de realizar un movimiento; no soportan trabajar bajo la presión del tiempo y suelen ser lentos; disfrutan observando el comportamiento y la actuación de los demás, sin intervenir hasta que han hecho suya la situación; son observadoras, receptivas y analíticas; acostumbran a ser pacientes, detallistas y prudentes; suelen mostrar un aire ligeramente distante a su alrededor.

Estilo Teórico: Las personas con preferencia a este estilo, adoptan e integran las observaciones dentro de teorías lógicas y complejas; son extremadamente lógicas y objetivas; plantean la resolución de problemas en etapas, siguiendo un orden racional; tienden a ser perfeccionistas; les gusta analizar y sintetizar; integran los hechos en teorías coherentes; son profundas en su sistema de pensamiento cuando han de establecer principios, teorías y modelos; se divierten estableciendo hipótesis; consideran que cualquier cosa para ser buena ha de ser lógica; buscan la racionalidad y la objetividad; huyen de lo ambiguo y de lo subjetivo.

Estilo Pragmático: Estas personas suelen tener como punto fuerte, la aplicación práctica de las ideas; les gusta experimentar; descubren el aspecto positivo de las ideas y aprovechan la primera oportunidad para experimentarlas; disfrutan aplicando aquello que han aprendido; actúan rápidamente y con seguridad en aquellas ideas y proyectos que les atraen; son realistas cuando han de tomar una decisión o resolver un problema; aportan soluciones a los problemas; para ellos.

Lo bueno, para ser bueno ha de funcionar; son prácticos, directos y eficaces; son realistas, técnicos decididos, positivos y claros; dan muestras de tener seguridad en si mismo.

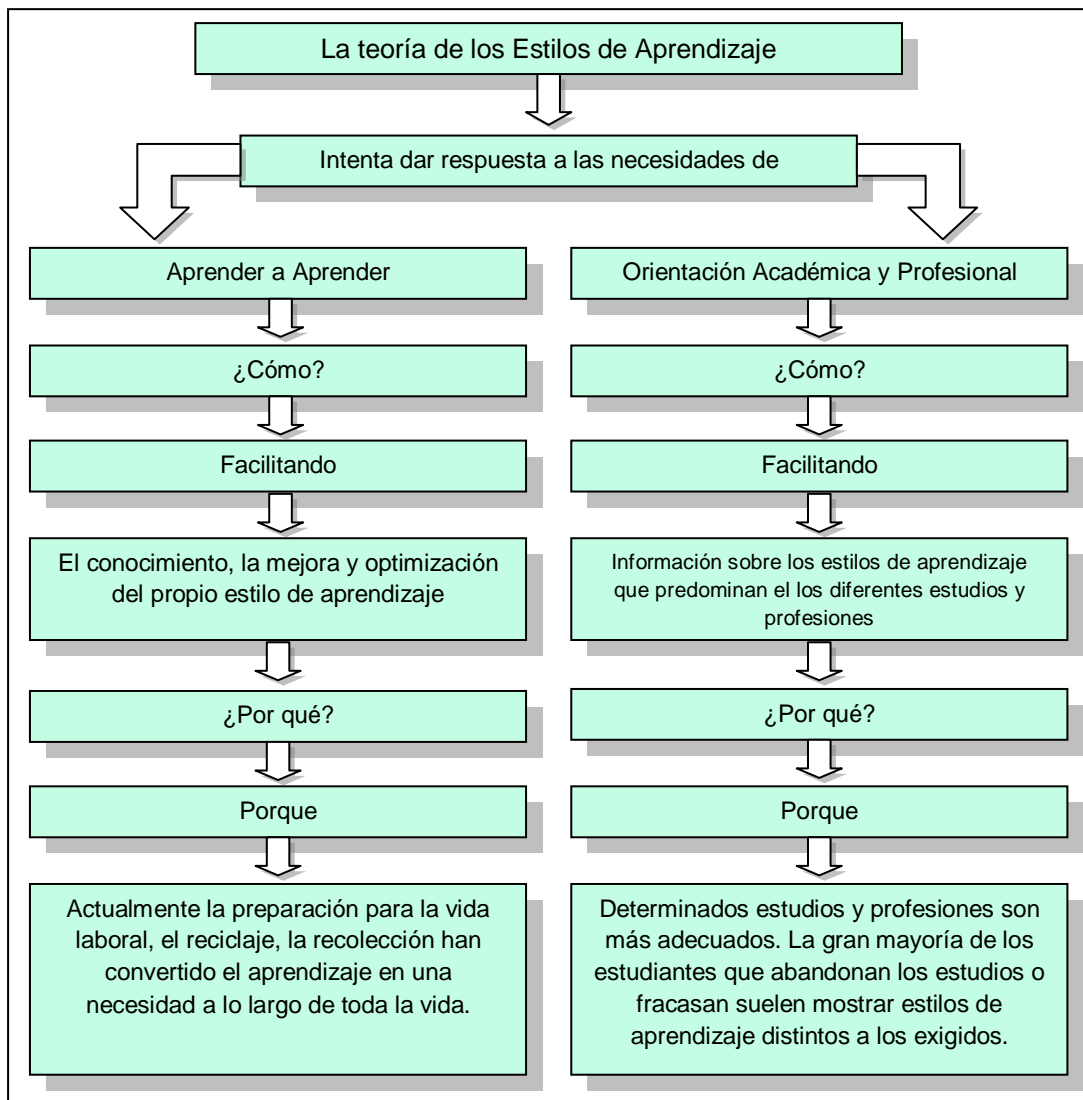
2.2.2 APLICACIONES DE LA TEORÍA DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE.

La teoría de los estilos de aprendizaje, que nace de las nuevas corrientes pedagógicas, encuentra su aplicación práctica en el desarrollo de la metodología de aprender a aprender y en la orientación profesional, que facilitan el mayor aprovechamiento de las capacidades individuales, es decir, que intenta contribuir a la identificación del aprendizaje, así como enseñar a los individuos a aprender a aprender. *(Cuadro 3)*

La idea de aprender a aprender, a llamado mucho la atención convirtiéndose en un punto importante para los defensores de la educación permanente (teóricos del Currículo, psicólogos cognitivos, reformadores de la educación), mantienen que aprender a aprender, es un objetivo prioritario de la etapa de la enseñanza obligatoria y piensan que a los niños/as y jóvenes, se les debe enseñar a aprender con eficacia y se les debe inculcar la disposición de seguir aprendiendo.

Hoy en día, las instituciones educativas están modificando su orientación y dejando a un lado la transmisión de conocimientos a los educandos, de manera mecánica y repetitiva sin demasiada reflexión. Ahora se plantea la necesidad de aprender a aprender de forma deliberada y sistemática, donde cada sujeto ha de responsabilizarse de su propio proceso de aprendizaje, transformándose en agente activo del mismo.

APLICACIÓN PRÁCTICA BASADA EN LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE



(Cuadro 3) FUENTE: Enciclopedia de la Psicología.

Aprender a aprender, ayuda a planificar el trabajo; a elegir los métodos más adecuados para realizar diferentes tareas; a valorar las diferentes alternativas; a reflexionar sobre los procesos seguidos; otros., es decir, ayuda a adquirir estrategias para planificar; a examinar las propias realizaciones para identificar las causas de las dificultades; a verificar, evaluar, revisar y ensayar.

Ser capaz de elegir y preparar la estrategia adecuada para cada momento y situación, forma parte de lo que se puede considerar un buen aprendizaje. La

persona que ha aprendido a aprender sabe cómo planificar y controlar su proceso de aprendizaje, entre otras muchas cosas; conoce sus puntos fuertes y débiles como aprendiz; sabe describir su estilo de aprendizaje; supera las situaciones de bloqueo; aprovecha a lo máximo una clase, una charla, entre otras., es decir, se conoce y conoce sus posibilidades y regula su proceso de aprendizaje.

2.2.3 ¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?

En los momentos, en que el Sistema Educativo enfrenta cambios estructurales, se hace necesario que los educadores sean poseedores de conocimientos, que permitan desenvolvernos al tono de los cambios dentro de nuestras aulas, de manera que propicie en los niños/as aprendizajes realmente significativos y que promuevan la evolución de su estructuración cognitiva.

En este sentido, se presenta un resumen de la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel exponiendo sus características e implicaciones para la labor educativa, se remarca la diferencia entre el Aprendizaje Significativo y Mecánico, con la finalidad de diferenciar los tipos de aprendizaje y su respectiva asimilación en la estructura cognitiva.

Ausubel plantea, “que el aprendizaje del niño/a, depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.”⁸

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia, conocer la estructura cognitiva del niño; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas, que permiten conocer la organización

(8)Ausubel, libro: Aprendizaje Significativo 1983, pág 15.

de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una tarea que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los niños comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

a.- APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y APRENDIZAJE MECÁNICO.

“Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo sustancial y no arbitrario (no al pie de la letra) con lo que el niño/a ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender, que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del niño/a, como una imagen, un símbolo significativo, un concepto o una proposición.”⁹

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe, de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar, si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

El aprendizaje mecánico, contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsunsores adecuados, de tal forma que la nueva

(9)Ausubel,Libro: " Aprendizaje Significativo1983",pág 18

información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre existentes, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, cuando, "el niño carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo"¹⁰

Obviamente, el aprendizaje mecánico no se da en un "vacío cognitivo" puesto que debe existir algún tipo de asociación, pero no en el sentido de una interacción como en el aprendizaje significativo. El aprendizaje mecánico puede ser necesario en algunos casos, por ejemplo en la fase inicial de un nuevo cuerpo de conocimientos, cuando no existen conceptos relevantes con los cuales pueda interactuar, en todo caso, el aprendizaje significativo debe ser preferido, pues, este facilita la adquisición de significados, la retención y la transferencia de lo aprendido.

Finalmente, Ausubel no establece una distinción entre aprendizaje significativo y mecánico como una dicotomía, sino como un "continuo", es más, ambos tipos de aprendizaje pueden ocurrir concomitantemente en la misma tarea de aprendizaje (Ausubel; 1983); por ejemplo la simple memorización de fórmulas se ubicaría en uno de los extremos de ese continuo (aprendizaje mecánico) y el aprendizaje de relaciones entre conceptos, podría ubicarse en el otro extremo (Ap. Significativo).

Cabe resaltar que existen tipos de aprendizaje intermedios que comparten algunas propiedades de los aprendizajes antes mencionados, por ejemplo aprendizaje de representaciones o el aprendizaje de los nombres de los objetos.

b.- CLASES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

(10)www. Eduteca. Com "Ausubel y Aprendizaje Significativo"

1. Representacional: Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en el aprendizaje de vocabulario, previo a la formación de conceptos, tal como ocurre en el niño/a pequeño o en el aprendizaje de una lengua extranjera. Se refiere al vocabulario que representa conceptos, este tipo de Aprendizaje Significativo es el que está más cercano al repetitivo; sin embargo, contiene un mínimo de significación. Es decir, consiste en la atribución de significados a determinados símbolos.

2. Conceptual: Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos"¹¹, partiendo de ello, podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones. Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos: formación y asimilación.

En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño/a adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes.

De allí que los niños/as aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños/as. El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño/a amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño/a podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

3. Proposicional: Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple

(11) Ausubel; Libro de "Aprendizaje Significativo" 1983: pág 61

asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. Tiene lugar a partir del momento en que el niño/a relaciona el nuevo concepto con los ya existentes. "Las proposiciones son dos o más conceptos ligados en una unidad semántica..."¹² por ejemplo, la luna es un satélite de la tierra. Por lo tanto este tipo de aprendizaje sólo es posible a través de la asimilación. Dicha asimilación puede integrarse mediante uno de los siguientes procesos:

- **Por diferenciación progresiva.** Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el niño/a ya conocía. Por ejemplo, el niño/a conoce el concepto de triángulo y al conocer su clasificación puede afirmar: "Los triángulos pueden ser isósceles, equiláteros o escalenos".
- **Por reconciliación integradora.** Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el niño/a ya conocía. Por ejemplo, el niño/a conoce los perros, los gatos, las ballenas, los conejos y al conocer el concepto de "mamífero" puede afirmar: "Los perros, los gatos, las ballenas y los conejos son mamíferos".
- **Por combinación.** Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos. Por ejemplo, el niño/a conoce los conceptos de rombo y cuadrado y es capaz de identificar que: "El rombo tiene cuatro lados, como el cuadrado".

2.2.4 CARACTERÍSTICAS Y VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

a.- CARACTERÍSTICAS.

David P. Ausubel recalca la expresión Aprendizaje Significativo para contrastarla con el Aprendizaje Memorístico o mecánico. Así, afirma que las características del Aprendizaje Significativo son:

(12)Novak,"Libro de Psicología Aplicada" 1985 pág.70.

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del niño/a.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del niño/a por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior, es producto de una implicación afectiva del niño/a, es decir, el niño/a quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.
- La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

A diferencia del Aprendizaje Significativo, el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del niño/a.
- El niño/a no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- El niño/a no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por la educadora.

b.- VENTAJAS.

El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico:

- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del niño/a mediante reacomodos de la misma para

integrar a la nueva información.

- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar claramente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es guardada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Es activo, pues depende de la asimilación deliberada, de las actividades de aprendizaje, por parte del niño/a.
- Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del niño/a (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorístico y significativo son los extremos de un continuo, en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes. Muchas veces, aprendemos algo en forma memorista y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros; o lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto, pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación.

2.2.5 REQUISITOS PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario que se cumplan tres condiciones:

- Significatividad lógica del material: El material que presenta el educador/a al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
- Significatividad psicológica del material: Que el niño/a conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe

poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario, se le olvidará todo en poco tiempo.

- Actitud favorable del niño/a: ya que el aprendizaje no puede darse si el niño/a no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el educador/a sólo puede influir a través de la motivación.

2.2.6 APLICACIONES PEDAGÓGICAS.

- El educador/a debe conocer los conocimientos previos del niño/a, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, al conocer lo que sabe el niño/a ayuda a la hora de planificar.
- Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido, sino la forma en que se presenta a los niños/as.
- Considerar la motivación como un factor fundamental para que el niño/a se interese por aprender, ya que el hecho de que el niño/a se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con la educadora, hará que se motive para aprender.

El educador/a siempre debe utilizar ejemplos, también puede hacerlo por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

2.2.7 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y CREATIVIDAD.

En un inicio, los conceptos de educación y creatividad juntos, pueden parecer incompatibles, puesto que en un contexto social tradicional, la educación implica normatividad, disciplina, método, lógica, lo cual, aparentemente, se contradice con la creatividad que en el mismo contexto podría ser un sinónimo

de juego y peor aún, el juego donde la irresponsabilidad implica una negativa marcada y percibida por los educadores tradicionales.

Esta concepción forma parte de los paradigmas en educación que poco se han ido transformando.

El concepto de creatividad, en la actualidad, se mantiene marginado, por una serie de preconceptos y concepciones falsas, que conducen a creer que sólo se manifiesta en ciertas personas excepcionalmente diferentes, y por supuesto, en los currículos escolares la creatividad es una especie de asignatura de corte informal, que no requiere de ningún tipo de acreditación.

El aprendizaje significativo, es un tipo de aprendizaje que puede ocurrir en el salón de clases. No obstante, la enseñanza en el salón de clases está organizada por prioridades con base en el aprendizaje por recepción y repetición, que aunque no es excluyente el aprendizaje de tipo significativo, conduce a que el conocimiento, plasmado en programas donde los contenidos declarativos resultan sobrevalorados en relación con los contenidos procedimentales y los actitudinales, se le presente a un niño como grandes volúmenes de material de estudio.

Lo anterior, se contradice con el hecho real que los docentes no solo enseñan contenidos declarativos en el pizarrón con lecturas y elaboración de tareas por transcripción de conceptos e imágenes, aunque así lo parezca, sino que también enseñan con nuestra forma de ver la vida, nuestras actitudes y valores; de igual manera, los niños/as aprenden en el salón de clase.

El aprendizaje significativo implica, que los niños/as se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender. Tales cualidades en los aprendices, son elementos básicos para desarrollar sus propios procesos de elaboración de significados nuevos, en el sentido que el niño seleccione, organice y transforme la información que recibe de diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o

conocimientos previos.

Así, aprender un contenido quiere decir que el niño le atribuye un significado, construye una representación mental, corporal y emocional, a través de imágenes, proposiciones verbales o escritas, expresión plástica, corporal o musical, como se propone en las técnicas de creatividad, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental, como marco explicativo de dicho conocimiento.

En ese contexto, el niño/a es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje, él es quien reconstruye los saberes de su grupo cultural y puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre, inventa, lee, escucha y expresa sus propias representaciones mentales.

Aunque el aprendizaje escolar tiene un carácter individual y endógeno, también se sitúa así mismo en el plano de actividad social y la experiencia compartida, esto significa que el niño/a no construye el conocimiento en solitario, sino gracias a la reflexión de los otros en un momento y contexto cultural particular. En el ámbito de la institución educativa, esos “otros” son de manera sobresaliente, el educador/a y los compañeros de aula.

En este sentido, los docentes tienen una responsabilidad preponderante, no sólo como facilitadores del aprendizaje, sino como mediadores del encuentro de los niños con el conocimiento, en el sentido de orientar y guiar sus procesos de aprendizaje, proporcionándoles una ayuda ajustada y pertinente a su nivel de competencia.

Esto conduce a los educadores/as a tener una actitud reflexiva con los quehaceres educativos, responsabiliza en conocer no sólo las diversas formas que tienen los niños/as de acercarse al conocimiento, sino de qué manera se permita, orientar y guiar el encuentro del niño/a con el conocimiento.

En consecuencia, se busca que los procesos de formación docente, abarquen los planos conceptual, reflexivo y práctico, es decir, de forma integral y

multidimensional. Se entiende que el fenómeno educativo es complejo y multideterminado, puede explicarse e intervenir desde otras ciencias humanas, sociales y educativas; es aquí donde entra la posibilidad de entender y aprender los procesos creativos, los cuales sirven de contexto en la elaboración de estrategias de enseñanza y facilitación de aprendizajes.

Estrategias en donde se tome en cuenta las habilidades de los niños/as, su nivel de desarrollo cognitivo, sus conocimientos previos, su propio ritmo y estilo de aprendizaje, en la reconstrucción de los conocimientos, para que la enseñanza tome una dimensión integral y significativa no solo en el ámbito escolar, sino también en la vida personal y profesional de los niños/as.

Ahora bien, lo antes expuesto, no solo justifica la posibilidad de una nueva forma de enseñanza y orientación del aprendizaje como un marco teórico, sino por el contrario sugiere la implementación de las técnicas para el desarrollo creativo, con un sentido educativo.

2.3 JUEGO

2.3.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO.

El juego constituye para el niño/a, un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él.

Además, el niño/a a través del juego, aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea. Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material de juego y en su propia actividad.

El juego ofrece a los niños/as la posibilidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado. Actúan de acuerdo con sus necesidades; se realizan a sí mismo; tienen ocasión de ser

ellos mismos.

Durante el juego, el niño/a encuentra situaciones apropiadas para ejercitar su poder, expresar su dominio y manifestar su capacidad de transformar un mundo real, experimentar un sentimiento de asombro, gozoso ante el descubrimiento de lo nuevo y de sus posibilidades de invención. Esto representa una situación necesaria aunque no suficiente para la gestación y consolidación de un sentimiento de seguridad, matriz del proceso de la conquista de la propia identidad.

La conducta activa que el niño/a pueda desarrollar durante el juego, le hará experimentar también un sentimiento de plenitud gozosa, nacido de la confianza en sus propias posibilidades conductuales, asumirse con un rol protagónico en la compleja trama de las relaciones interpersonales, aceptar las propias limitaciones y resignarse ante lo imposible, para superar la engañosa trampa fantasmática que nace al quedar encerrado en un mundo imaginario.

No se debe subestimar el valor de las experiencias lúdicas para la formación de la personalidad, pues todo lo que los niños aprendan en este sentido por medio del juego, igual que los conocimientos y las habilidades que por él adquieren, luego lo transfieren a la vida. Tanto sus comportamientos como sus juegos van poniendo de manifiesto sus capacidades e inclinaciones, hasta llegar a exteriorizar su particular modo de reaccionar ante el mundo y aquellas inclinaciones que, mucho más adelante, señalarían algunos rasgos de su futura vocación.

De la relación dialéctica sujeto-objeto, que se puede desarrollar durante el juego, nace en el ser humano la posibilidad de transformar la realidad y de crearla; transformaciones y creaciones que se hallan subordinadas al desarrollo cognitivo y a la capacidad creadora de cada sujeto.

Durante el juego, el sujeto puede crear ante situaciones imprevisibles y nuevas, conductas que se gestan a partir tanto de sus posibilidades estructurales como de su historia personal y su dinámica afectiva. La crea por estimar que lo

conducen al éxito y una vez efectivizadas pasan a formar parte de él.

Así las conductas lúdicas satisfacen las necesidades de sentir, de dominar y transformar la realidad de acuerdo con sus propios deseos. El juego se constituye en el elemento mediador de comunicación. Compromete al cuerpo como eje, evolucionando hacia la relación del cuerpo con el objeto y hacia el otro, culmina en su evolución con el juego de reglas como un espacio entre lo externo y lo interno.

El juego es ámbito de verdad, ya que primero funciona como escenario del mundo interno, que articulado desde sus significaciones opera como espacio de lo verdadero para el sujeto. Este juego evoluciona hacia la inclusión de las condiciones de la realidad y es esto, lo que va dando el acceso al conocimiento de la verdad, definible en términos de operatividad.

El juego es para el hombre el camino de transformación de la alienación interna y externa, desde la recuperación de la verdadera articulación entre la necesidad y la satisfacción.

El contenido del juego expresa un nivel de desarrollo instintivo, así como también un nivel de organización de las estructuras cognitivas (de pensamiento). El juego que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena.

El niño/a se va involucrando en juegos cada vez más complejos, de acuerdo a sus adquisiciones, seguirán ejercitando las anteriores, más simples (aun cuando puedan implicarse en juegos más complicados) si esa repetición les resulta más accesible y agradable. Una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que le resulta fácil y placentero.

a.- VALOR DEL JUEGO EN LA NIÑEZ.

El juego es el lenguaje principal de los niños/as; éstos se comunican con el mundo.

- El juego de los niños/as siempre tiene sentido, según sus experiencias y

necesidades particulares.

- A través del juego muestran la ruta a la vida interior de los niños/as; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos.
- El juego de los niños/as refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego, los niños/as se enfrentan con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y entretenidas.
- El juego es divertido, y los niños/as tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo.

b.- EL JUEGO FACILITA EL DESARROLLO DE:

- Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional: auto-estima, compartir sentimientos con otros.

c.- EL JUEGO FACILITA EL APRENDIZAJE SOBRE:

- Su cuerpo: habilidades, limitaciones.
- Su personalidad: intereses, preferencias.
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños/as.
- El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.

- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

d.- AYUDANDO A LOS NIÑOS/AS A DESARROLLARSE Y APRENDER A TRAVÉS DEL JUEGO.

- El área de juego debe ser segura y supervisada, debe estar relativamente limpia y organizada, además debe ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio.
- Al escoger juguetes, el adulto debe leer las instrucciones y tomar precauciones de seguridad.
- Los niños/as que juegan con adultos desarrollan más su creatividad.
- El educador/a debe observar a los niños/as para descubrir sus habilidades y preferencias.
- Es preferible dejar que los niños/as dirijan la actividad de juego; debido a que educador o adulto puede añadir complejidad.
- Hay muchas maneras de usar el mismo juguete; el educador puede estimular la creatividad.
- Ofrecer reconocimiento y felicitación cuando los niños/as hablan, comparten, ayudan, piden ayuda, aceptan ayuda, tratan a los juguetes con cuidado, usan su imaginación, demuestran paciencia y persistencia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, recogen los juguetes, usan buenos modales, o demuestran destrezas artísticas, atléticas, mecánicas o de razonamiento.
- Describir en voz alta el juego de los niños/as, demostrando atención e interés, enseñan conceptos, y dan ejemplo de cómo usar el lenguaje.
- Imitar el juego apropiado de sus niños/as, demostrando aprobación, implicación, y dan ejemplo de cómo imitar y compartir con otros.
- Reflejar el habla apropiada de los niños/as durante el juego, demuestran que escuchan, aceptan y comprenden lo que dicen, que ayuda a desarrollar destrezas de comunicación.

- Dar reconocimiento a las conductas apropiadas de los niños/as durante el juego, dejándoles saber lo que nos gusta, ayudando a fomentar una buena relación entre ellos, y causando que se repitan con más frecuencia.
- Ignorar las conductas inapropiadas de los niños/as durante el juego (a menos que sean peligrosas o destructivas), estamos reduciendo la frecuencia de estas conductas.
- Ofrecer estructura y orden durante el juego, facilitando una sensación de seguridad en los niños/as.
- Establecer límites, enseñándoles a los niños/as lo que es aceptable y lo que no lo es.
- Hacerles preguntas a los niño/as durante el juego, sin convertirlo en un interrogatorio.
- Observar el juego de los niños/as para ver indicadores de dificultad o necesidad de ayuda profesional (por ejemplo, evaluación pediátrica o psicológica).
- Ver si el juego de los niños/as parece inmaduro para su edad.
- Ver si el juego de los niños/as parece atascado, repitiendo lo mismo una y otra vez durante mucho tiempo.
- Ver si el juego de los niños/as parece haber regresado a una etapa más atrasada.
- Ver si los niños/as son capaces de mantener la atención y enfocar la concentración.
- Ver cómo los niños/as expresan sus emociones durante el juego.
- Ver cómo el niño/a se conduce cuando juega con otras personas.

Son muchas las diferentes maneras de ver el juego. Uno puede estudiar la forma en que los niños/as juegan en diferentes edades, las diferentes formas que asume el juego, o aquello que efectivamente se está aprendiendo en las diversas actividades de juego.

También se puede examinar el juego desde la perspectiva del desarrollo y la forma en que afecta a los niños/as en términos de su desarrollo social, emocional, cognoscitivo y físico.

El cerebro se desarrolla rápidamente en los primeros años de vida de los niños/as. El crecimiento cognoscitivo avanza muy rápidamente desde el nacimiento hasta la edad de 5 años, y el juego es un elemento importante de esa etapa.

2.3.2 FUNCIONES DEL JUEGO.

Entendemos por funciones del juego, aquellos ejercicios o actividades vitales que él mismo promueve. Forma parte de la naturaleza intrínseca del juego, la sensación continua de exploración y descubrimiento.

El juego es:

- Descubrimiento.
- Desarrollo de la inteligencia.
- Despliegue motor.
- Encuentro con los valores.
- Convivencia con otros.
- Manifestación de emociones.
- Motivo de permanente interés.
- Adaptación a la realidad.
- Reflejo de la sociedad.
- Establecimiento de vínculos con personas, cosas, situaciones, entre otras.
- Aprendizaje.
- Factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
- Factor de acción continuada sobre el equilibrio psicosomático. Es decir que es autorregulador, un equilibrante de las tensiones y/o presiones que sufre el individuo frente al medio.
- Medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
- El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción relajante. Conecta, liga o une escenas con otras escenas vividas, de su propia historia y de la historia de su comunidad.

- El juego posibilita una catarsis (limpieza) elaborativa inmediata. Sólo el juego, permite convertir lo siniestro en fantástico dentro de un clima de disfrute.
- Estimula la expulsión del conflicto y abre así nuevos espacios internos para el conocer y el comprender.
- El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.

2.3.3 EL JUGUETE Y EL DESARROLLO FÍSICO Y PSÍQUICO DEL NIÑO Y LA NIÑA.

Siempre que se comienza a tratar sobre las particularidades del juguete y sus efectos y relaciones con el desarrollo de los niños/as, invariablemente se correlacionan con la significación del juego, pues en dependencia de la misma es que generalmente se concibe la elaboración de dichos objetos.

Así, por ejemplo, J. Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, que se manifiesta en la primera infancia de tres modos: “juego-ejercicio, juego-simbólico, juego-reglado.”¹³

Juego-Ejercicio: Corresponde a la necesidad de acción automática. Son los primeros juegos que se refieren al propio cuerpo (juntar y separar las manos, coger y dejar el propio pie, otras.) Poco a poco se van incluyendo todos los objetos posibles, ejemplo: meter y sacar repetidamente un palo en un aro.

Juego-Simbólico: Está presente la ficción. Depende la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida, por una supuesta. Las primeras acciones simbólicas se originan aproximadamente a la mitad del segundo año. Cualquier objeto puede ser utilizado como símbolo.

Juego-Reglado: Supone la subordinación común a una ley que está sujeta a todos, se realiza con mayor frecuencia desde los 7 a 8 años. El niño/a es capaz de establecer un contacto social.

¹³ Piaget, j. “Psicología de las edades” pág 125

Sobre la base de esta clasificación de los juegos, se organiza un referente a los juguetes, que tienen funciones educativas y patrones de acción, estrechamente relacionados con el desarrollo de los juegos a que se refieren, y que se materializan en tipos determinados de objetos que se supone gozan de estas propiedades.

De esta manera, el juguete aparece como algo sin significación en sí mismo como objeto de la realidad, y sus efectos sobre el desarrollo físico y psíquico se valoran solamente en sentido de lo que proporciona el juego como tal.

Esto, que en cierta medida es aceptable, limita, sin embargo, conocer verdaderamente las posibilidades del juguete para el desarrollo de los niños y niñas, pues solamente lo concreta a la situación del juego.

Y si bien esta es la actividad más importante del niño/a de edad preescolar, no es el único tipo de actividad que estos realizan, y en la cual, el juguete, como objeto de la realidad, también ejerce una acción estimulante sobre los distintos procesos y propiedades psíquicas, aunque no estén inmersos dentro de una actividad de juego propiamente dicha.

De esta manera, la finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa de los niños/as, posibilitando así que los más diversos procesos y cualidades psíquicas, así como las destrezas motrices, se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que este fundamentalmente promueve en cada acción psíquica o física.

Se debe enfatizar el aspecto "fundamental" que cada tipo de juguete potencia, para destacar que en un mismo objeto-juguete están asentadas no solo la acción psíquica que constituyen su función principal, sino también otras sobre las que igualmente ejerce un efecto, aunque no sea tan destacado en algunos casos.

En el caso de la pelota por ejemplo, se supone que su principal dirección sea

activar la actividad motora gruesa y los movimientos finos de la mano para el agarre, también actúa sobre la percepción de la forma, la sensibilidad táctil, la discriminación visual, entre otras propiedades. Ello evita considerar a un tipo de juguete exclusivo para una determinada particularidad del desarrollo, sino que abarca un amplio rango de posibilidades de estimulación.

Un fin principal del juguete lo es también el ofrecer al niño/a la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas en las sucesivas fases de su desarrollo normal, en particular en la etapa infantil en la que el juego es la actividad fundamental y parte consustancial del medio en el cual se educan, constituyendo el instrumento básico de su proceso educativo.

2.4 EL ARTE.

El arte es “esencialmente, una afirmación, una expresión sensible, un grito a la sensibilidad, una llamada imperiosa que penetra por los sentidos invade la inteligencia, y resuena fuerte y dulcemente en el corazón.”¹⁴ Este concepto es muy amplio y nos abre muchas posibilidades, ya que casi todo lo que hacemos puede ser clasificado como arte.

La educación artística, como parte esencial del proceso educativo, puede ser muy bien la que responda por la diferencia que existe entre un ser humano creador y sensible y otro que no tenga capacidad para aplicar sus conocimientos, que no disponga de recursos espirituales y que encuentre dificultades en sus relaciones con el ambiente.

En un sistema educacional bien equilibrado se acentúa la importancia del desarrollo integral de cada individuo, con el fin de que su capacidad creadora potencial pueda perfeccionarse.

Para el niño/a el arte es primordialmente, un medio de expresión. Es para ellos, un lenguaje del pensamiento. El niño/a ve el mundo de forma diferente y, a medida que crece, su expresión cambia. De ahí la importancia del arte en

¹⁴ Libro: El arte de hoy y ayer. , 1999,pág. 12

nuestras vidas y por ende, en la de los pequeños.

El arte es aquello que les permite expresarse. Cuantos más pequeños, más libres son de expresarse sin ningún tipo de condicionamiento. Una de las mejores maneras de estimular el desarrollo y aprendizaje de los niños/as es mediante las artes. Todo niño/a es un artista innato, y las artes son instrumentos divertidos para ejercitar las destrezas mentales importantes para su desempeño integral.

Las artes son un medio de comunicación tan o más efectivo que las palabras para algunos niños/as, sobre todo cuando su lenguaje no está desarrollado. Además, las artes facilitan la expresión de sus pensamientos y sentimientos, y les permite manifestar su creatividad.

Enseñar arte en la escuela, es alfabetizar estéticamente. Es desarrollar la competencia estético expresivo con tiempo, paciencia y trabajo sistemático, integrando conceptos, aptitudes y actitudes que permitan producir y comprender mensajes estéticos desde diferentes lenguajes artísticos, como un modo de posibilitar un desarrollo más integral.

2.4.1 FORMAS DE ARTE.

Existen diferentes formas de artes, una de ellas son las artes plásticas en las que se incluyen el dibujo, la pintura, el modelado, la escultura. Aparte de enseñarles sobre colores, formas, texturas y los conceptos de causa y efecto, éstas favorecen la representación de sus experiencias, la descarga de emociones, y el desarrollo de las destrezas motoras finas y de coordinación viso-motriz. La expresión artística de los niños/as cambia según crecen física, mental y emocionalmente.

Es importante que tengamos materiales de arte, tales como: papel, crayones, pinturas y plastilina al alcance de los niños/as. Debemos compartir ratos creando proyectos de arte, visitando los fascinantes museos que tenemos cerca.

Otra forma de arte es la música que ofrece maneras poderosísimas de estimular el desarrollo y aprendizaje de los niños/as. Si bien algunos niños/as poseen talentos musicales extraordinarios, los beneficios educativos y recreativos de la música se extienden a todos los niños. En mayor o menor grado, todo niño/a es un músico, cantante y danzante innato.

La expresión musical de los niños/as cambia según crecen física, mental y emocionalmente. La música constituye un medio de comunicación tan o más efectivo que las palabras, para algunos niños, especialmente si su lenguaje no está desarrollado. Además, la música facilita la expresión de sus pensamientos y sentimientos, y les permite manifestar su creatividad, desde pequeños y a lo largo de sus vidas.

a.- DIBUJO:

Hay dos cosas con las que los niños disfrutan: jugar y pintar. Si les damos, una hoja en blanco y material de pintura (colores, ceras...) pueden estar distraídos durante largo rato. ¿Por qué algo tan aparentemente insignificante puede llegar a ser una actividad esencial en la vida del niño? Porque es a través del dibujo y del juego donde comunican y expresan cómo son, sus pensamientos, sus sentimientos y donde establecen contacto con la realidad y el ambiente que les rodea.

El escaso dominio que los niños/as poseen sobre el lenguaje, les dificulta la comunicación de sus pensamientos, pero esta dificultad les lleva a explorar nuevos modos de comunicación.

Las vías alternativas que podemos fomentar en los niños/as para que expresen sus emociones pueden ser diversas, pudiendo resaltar todas aquellas tareas que requieran habilidades artísticas, tales como pintar con colores, con ceras, recortar dibujos, pegar, entre otras.

Fomentándoles a realizar tareas artísticas se está enseñando a expresar y a

comunicar los pensamientos y sentimientos que llevan dentro.

Lo importante no es qué expresan a través de sus dibujos, sino, es el mero hecho de plasmar sus estados internos donde radica la importancia de los dibujos. Brindándoles la oportunidad de comunicarse a través de los dibujos y de las distintas tareas artísticas enseñamos a los niños/as a exteriorizar sus emociones internas, permitiéndoles que expresen y disfruten libremente.

Además de ser un medio expresivo, se considera que a partir de actividades artísticas, el niño aprende a conocer y a manejar sus gestos, el espacio, las formas y los colores, agudiza el sentido de la observación y la aptitud para esquematizar. Por lo que el grado de perfección del dibujo de imitación o copiado sería el testimonio de su nivel de madurez y puede constituir una medida en su nivel de desarrollo.

La importancia del dibujo en la vida de los niños/as y su gran utilidad como medio de expresión, ha hecho que su estudio sea de vital importancia. Son muchos los psicólogos que emplean el dibujo como instrumento de evaluación de la personalidad, sobre todo cuando trabajan con niños/as, ya que ofrece un conjunto de información que permite estimar los aspectos de su personalidad que le orientarán hacia el proceso de diagnóstico.

Los dibujos proyectivos son realmente una ayuda, ya que a través de ellos el sujeto proyecta de modo general o específico, aspectos relevantes de su personalidad, de sus proyecciones y la visión de sí mismo y del mundo que le rodea.

b.- MÚSICA:

Los estudios señalan, que el escuchar y tocar música, tanto como el canto y el baile, con o sin instrumentos musicales, son elementos divertidos para ejercitar destrezas mentales importantes para su desempeño escolar.

A continuación algunos beneficios de la música para la formación infantil:

- Estimula todas las áreas del desarrollo, intelectual, social y emocional, motor, y de lenguaje de los niños/as.
- Introduce a los niños/as a los sonidos y a los significados de las palabras.
- Brinda una oportunidad para que los niños/as se relacionen con otros alegremente.
- Alimenta la imaginación y la creatividad infantil.
- Fortalece el vínculo con las raíces familiares y culturales del niño.

Aparte de enseñarles acerca de escuchar y apreciar melodías y ritmos, la música favorece el cultivo de la memoria, la representación de acontecimientos, la descarga de emociones, y el desarrollo de las destrezas motoras. Los niños/as se benefician manifestando sus experiencias, positivas y negativas, pasadas y anticipadas, por medio de la música.

c.- ORIGAMI O PAPIROFLEXIA.

La **papiroflexia** conocida en el resto del mundo como **origami** deriva del japonés **ori**, que significa doblar, y de **kami**, que quiere decir papel. Llegó a Japón en el año 600 d. de C. procedente de China, donde ya había sido descubierto siete siglos antes y dos siglos más tarde ya se plegaba en distintas formas, como ornamento en las ceremonias religiosas.

Es la técnica de doblar y desdoblar papel, con suma paciencia y sin prisas, con el objeto de que las figuras obtenidas, tengan una semejanza más o menos remota con la realidad, partiendo generalmente de un cuadrado o de un rectángulo.

Generalmente no se utilizan cuchillos, ni tijeras, ni adhesivos, simplemente se necesitan las manos y el papel, pero también hay herramientas como las pinzas que ayudan a un mejor manejo del papel, reglas y escuadras.

Doblando y desdoblando el papel llegaremos a obtener la apariencia más

exacta de la figura que queremos conseguir, aunque es frecuente que se precise de la unión de dos o más partes, pero insertándose una en otra.

El tipo de papel a utilizar, no tiene por qué ser especial, podemos utilizar cualquier tipo de papel y con el tiempo que seamos un poco más expertos utilizaremos papeles especiales para conseguir mejores efectos en las figuras que creemos.

Para doblar una figura no se necesita ser un experto, solo hay que recordar algunos consejos a la hora de ponerse “manos a la obra”:

- Utilizar papel manejable.
- Realizar un plegado cuidadoso claro y limpio, especialmente en los vértices.
- Trabajar en una superficie dura y lisa.
- La perfección en el dobles se alcanza pasando la uña del dedo pulgar a lo largo del pliegue.
- Seguir cuidadosamente la secuencia de confección de la figura.
- No eliminar pasos intermedios.
- Poner atención en cada paso, a su ejecución y dirección.
- Estar concentrado en la labor a desarrollar.
- Trabajar con las manos limpias.

La papiroflexia es una de las actividades más aconsejables para los niños/as, porque mantiene activa su inteligencia y ayuda a desarrollar su memoria. Los expertos aseguran que si un niño/a comienza una actividad manual a edad temprana alcanzará una mayor madurez cerebral, lo que incrementará su desarrollo intelectual.

Además, los niños/as que estén en contacto con tareas artísticas desde pequeños distinguirán mejor entre realidad y arte, es decir, la ubicación de un objeto en el espacio.

Este arte, ayudará a desarrollar la imaginación de los niños/as, además de

demostrarles que la sencillez de las cosas no es siempre lo que parece, siendo ésta de gran ayuda para la educación, no sólo para los niños, sino también para los adultos.

Sus cualidades son de lo más positivo para la mente humana. Las personas que desarrollan el arte de la papiroflexia ejercitarán su concentración y atención. Pondrán a prueba su destreza y exactitud, lo que conlleva a un fortalecimiento de la autoestima a través de la creación de un objeto. Además desarrollarán su coordinación viso-manual y su imaginación.

La papiroflexia es una tarea sencilla que sólo requiere de paciencia e imaginación. Para introducir a los niños en esta curiosa actividad, se empezará por cosas fáciles para ellos. Por ejemplo ayudándole a fabricar un pez, barco, avión, otros.

APLICACIÓN DEL ORIGAMI EN LAS DISTINTAS ÁREAS.

La Papiroflexia se utiliza en distintas áreas como puede ser la educación, la matemática, geometría o Informática.

En la educación, las personas que practican este arte, son propensos a mejorar en varios aspectos, como pueden ser:

- Desarrollar la destreza, exactitud y precisión manual, requiriendo atención y concentración en la elaboración de figuras en papel que se necesite.
- Crear espacios de motivación personal para desarrollar la creatividad y medir el grado de coordinación entre lo real y lo abstracto.
- Incitar al niño/a que sea capaz de crear sus propios modelos.
- Brindar momentos de esparcimiento y distracción.
- Fortalecimiento de la autoestima a través de la elaboración de sus propias creaciones.

Es un buen proceso, el incentivar a las artes manuales, está psicológicamente comprobado que este tipo de experiencias mejoran a las personas a nivel social y de comunicación.

En la Geometría, los Origamis son perfectas formas geométricas visibles, que pueden ser grandes ayudas cuando un niño/a está aprendiendo en esta área, es mejor mostrar prácticamente como es un rombo, que enseñarles la teoría para que un niño/a la aprenda.

2.4.2 VALOR DEL ARTE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS.

- El arte estimula ambos lados del cerebro.
- El 33% de los niños/as son aprendices visuales.
- Hay estudios que demuestran que los niños/as que hacen arte leen mejor y sacan mejores notas en matemáticas y ciencias.
- Los niños/as aprenden usando sus sentidos y el arte es ideal en este proceso.
- Los niños/as necesitan un lugar en la escuela para expresarse.
- El arte promueve la autoestima.
- El arte estimula a los niños/as a prestar más atención al espacio físico que los rodea.
- El arte desarrolla la coordinación entre los ojos y las manos.
- El arte estimula el desarrollo perceptivo.
- El arte enseña a pensar dejando finales abiertos. Representa una cultura de preguntas más que una cultura de respuestas.
- El arte enseña, que puede haber más de una solución para un problema.
- El arte enseña a los niños/as, a pensar creativamente para resolver problemas.
- Los niños/as pueden compartir y reflexionar acerca de sus trabajos de arte y aprender algo de sí mismos y el mundo en el que viven.
- Cuando el arte está integrado a otras materias del programa escolar, los niños/as se comprometen más en el proceso de aprendizaje.
- En el proceso de hacer arte el niño/a, está expuesto a diferentes posibilidades, al descubrimiento, y a la libertad.

- El arte nutre el alma humana.
- El arte trae los recursos culturales de la comunidad dentro de la clase.
- El arte involucra a padres y tutores en la escuela, invitándolos a participar como voluntarios en diversas actividades.
- El arte proporciona un medio, un piso en común, para atravesar estereotipos raciales, barreras y prejuicios.
- El arte es valioso por sí mismo.

Con lo expuesto anteriormente, se puede dar cuenta que el arte y el juego son formas fundamentales y valiosas en el desarrollo integral de los niños/as, ya que por medio de éstos, ellos pueden expresar sus pensamientos, emociones y experiencias, manifestando así, sus intereses, habilidades destrezas, entre otras.

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:

3. DISEÑO METODOLÓGICO.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN:

Esta investigación corresponde al paradigma Cualitativo, por lo tanto es de tipo

Descriptivo, puesto que permite manejar datos estadísticos reales, proporcionados por los sujetos de la investigación.

La investigación se basará en fundamentos teóricos aplicados a la realidad de la institución educativa.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA:

POBLACIÓN:

La población que participó en la presente investigación, son los niños/as, educadoras y padres de familia de los Centros de Desarrollo Infantiles Municipales del Cantón Rumiñahui.

NOMBRE DEL CENTRO	MAESTRAS	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Pequeños Exploradores. <i>ALBORNOZ</i>	Lic. Adriana Quishpe	14	18	32
Mundo Infantil. <i>INCHALILLO</i>	Lic. Rocío Rodríguez. Prof. Natividad Vasco.	28	23	51
Carmen Gaibor García. <i>LORETO.</i>	Prof. Mercedes Camacho.	11	8	19
Casita de Juegos. <i>SELVA ALEGRE.</i>	Lic. Grace Cabezas. Lic. Ximena Gonzáles.	29	20	49
Mundo de Juguete. <i>SAN PEDRO.</i>	Lic. Patricia Sanguano.	21	7	28
Genios en Acción. <i>CASHAPAMBA.</i>	Prof. Gabriela Acosta	15	19	34
Rayitos de Luz.	Lic. Inés Pito	12	20	32

<i>COTOGCHOA</i>				
Guía del Infante.	Prof. Miriam.	15	16	31
<i>CENTRAL</i>	Prof. Katy.	17	14	31
	Prof. Ximena	16	16	32
Gotitas del Saber	Lic Ximena Romero.	12	13	25
<i>RUMILOMA.</i>	Lic. Elizabeth Zurita.	14	12	26
Carrusel de Niños.	Lic. Verónica Oña.	7	5	12
<i>SAN FERNANDO</i>				
TOTAL:	10	15	211	191
			402	

MUESTRA:

Para identificar la muestra se han tomado los siguientes criterios:

- Se seleccionaron los planteles con mayor número de niños/as.
- La aceptación y colaboración de los planteles seleccionados.
- Se seleccionaron a los Centros Infantiles por estar ubicados en los sectores Urbano-Marginales de la ciudad de Sangolquí.

La muestra corresponde a los siguientes Centros de Desarrollo Infantiles Municipales:

NOMBRE DEL CENTRO	MAESTRAS	PADRES DE FAMILIA	NIÑOS/AS
Pequeños Exploradores.	Lic. Adriana Quishpe	32	32

ALBORNOZ			
Mundo Infantil.	Lic. Rocío Rodríguez.	50	51
INCHALILLO	Prof. Natividad Vasco.		
Casita de Juegos.	Lic. Grace Cabezas.	49	49
SELVA ALEGRE.	Lic. Ximena Gonzáles.		
Genios en Acción	Prof. Gabriela Acosta	34	34
CASHAPAMBA			
TOTAL:	4	6	165
			166

3.3 METODOLOGÍA IMPLEMENTADA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN:

3.3.1 EL MÉTODO.

- El método incluye el análisis de técnicas específicas para desarrollar la siguiente investigación y selección de los instrumentos más adecuados.

3.3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Nº	TÉCNICA	INSTRUMENTOS	SUJETOS DE INVESTIGACIÓN
1	Observación	Ficha de observación	Niños/as
2	Encuesta	Cuestionario de encuesta	• Maestras

			<ul style="list-style-type: none"> • Padres de familia
--	--	--	---

3.4 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Para el desarrollo de la investigación, se tomó en cuenta las siguientes técnicas e instrumentos para la recolección y obtención de datos.

Observación (ficha de observación)

La presente investigación tomó como técnica la observación, por lo que el equipo de estudio indagó sobre las técnicas que utiliza la educadora para el desarrollo de la creatividad de los niños/as en el aula, qué actividades utiliza la educadora para el proceso de enseñanza-aprendizaje, y las estrategias metodológicas que utilizan en la clase.

Encuesta (cuestionario de encuesta).

El cuestionario que incluyen un conjunto de preguntas que fueron respondidas de forma escrita, en las cuales se conoció la realidad educativa orientada hacia el Aprendizaje Significativo o por el contrario un aprendizaje mecánico, en los niños/as de los Centros Infantiles Municipales del Cantón Rumiñahui.

Mediante el cuestionario a los padres de familia y educadoras se pudo obtener una muestra representativa de la población, con el fin de conocer su opinión acerca de los conocimientos aprendidos por los niños y niñas en el ámbito educativo que ayudan a construir nuevos aprendizajes.

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

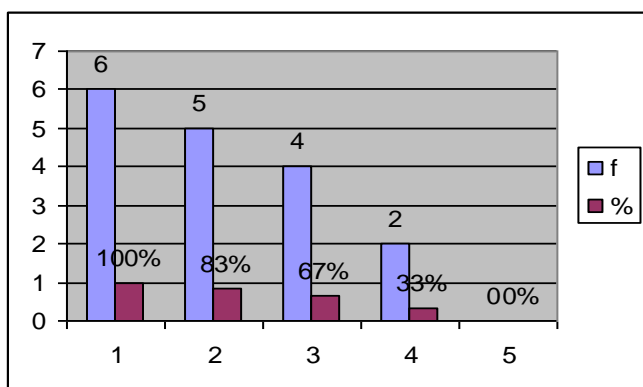
4. 1 CUESTIONARIO DE ENCUESTA PARA LAS EDUCADORAS.

1 Actividades Cognitivas que utilizan las maestras para estimular a los niños/as.

Tabla 1.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Inventa cuentos utilizando la fantasía	06	100
2	Realiza ejercicios de atención con los niños/as	05	83
3	Organiza juego de roles para los niños/as	04	67
4	Realiza ejercicios de memoria con los niños/as.	02	33
5	Organiza obras de teatro, para que los niños interpreten personajes	00	00

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de maestras, el 100% afirma que las actividades cognitivas que utiliza para motivar a los niños/as, es la invención de cuentos a través de la fantasía; el 83% realiza ejercicios de atención; el 67% trabaja al organizar juegos de roles; solo el 33% realiza ejercicios de memoria.

Ninguna maestra organiza obras de teatro, para que los niños/as interpreten personajes.

Interpretación: La principal actividad cognitiva y motivadora de la maestra en los Centros Infantiles es la invención y narración del cuento, ya que a esta edad los niños/as tienen una gran capacidad de imaginación.

Por otra parte, realizan ejercicios de atención y de memoria siendo estas en conjunto herramientas indispensables a la hora de lograr aprendizajes.

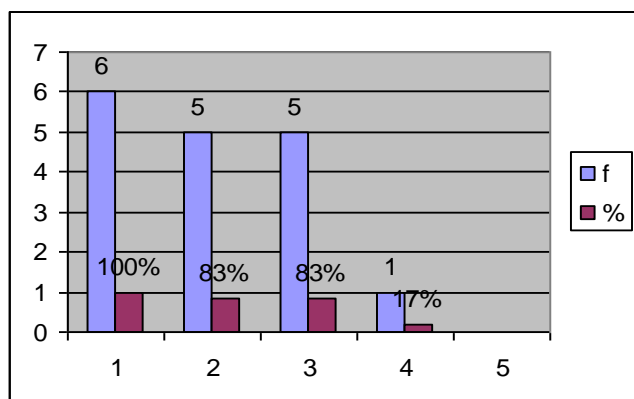
Sorprende que las maestras no trabajen en actividades artísticas y culturales como es el teatro, indispensables para desarrollar el esquema y lenguaje corporal, que serviría de mucho para fomentar las actividades cognitivas de los niños/as.

2. Actividades de Motricidad que trabaja la maestra para estimular a los niños/as.

Tabla 2.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Realiza figuras con la técnica de dactilopintura	06	100
2	Moldear figuras con plastilina	05	83
3	Motiva a dibujar y pintar objetos, animales, personajes creados por el niño	05	83
4	Realiza figuras con papel, mediante la técnica del origami	01	17

FUENTE: Cuestionario.



Análisis: De la muestra investigada de maestras, el 100% realiza figuras para desarrollar la motricidad, mediante la técnica de dactilopintura; el 83% motiva a dibujar y pintar objetos, animales, personajes creados por el niño/a, y a moldear figuras con plastilina; el 17% realiza figuras con papel, mediante la técnica del origami.

Interpretación: Dentro de las actividades de motricidad predomina en los Centros Infantiles el trabajo constante con la técnica de la dactilopintura, permitiendo el desarrollo motor fino, siendo el camino ideal para que el niño/a sea imaginativo y creativo; el moldear figuras con plastilina y el motivar a dibujar y pintar objetos por el niño/a, es otra actividad que la maestra

utiliza y que ayuda a afianzar la autoestima, permitiendo al niño expresar sus sentimientos y fantasías, y va formando su personalidad.

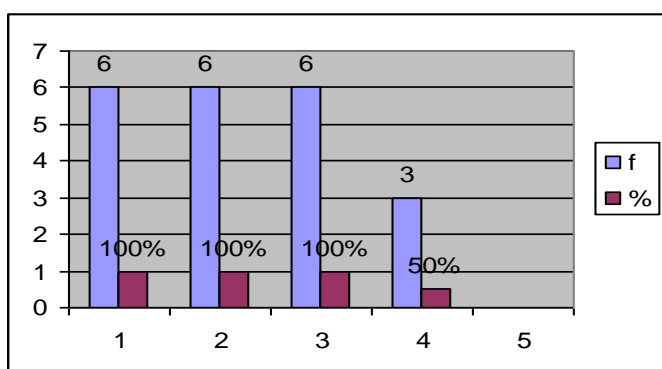
Sin embargo, la técnica de origami con los niños/as es muy beneficioso, permite activar la inteligencia, desarrollar la memoria, pero lamentablemente no se trabaja con frecuencia en los Centros.

3. Actividades del área de lenguaje, que trabajan las maestras para estimular a los niños/as.

Tabla 3.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Realiza ejercicios de pronunciación.	06	100
2	Enseña al niño/a trabalenguas sencillos.	06	100
3	Enseña al niño/a a contar cuentos sencillos	06	100
4	Pregunta frecuentemente al niño/a a cerca de actividades que realiza en casa.	03	50

FUENTE: Cuestionario.



Análisis: De la muestra investigada de maestras, el 100% trabaja para desarrollar el lenguaje, en ejercicios de pronunciación, trabalenguas y cuentos sencillos; el 50% pregunta frecuentemente al niño/a a cerca de las actividades que realiza en casa.

Interpretación: La principal actividad que trabaja la maestra en el área de lenguaje es mediante: ejercicios de memoria, trabalenguas y cuentos sencillos, siendo estos factores generadores en el desarrollo abundante de lenguaje, permite el progreso del aparato fonoarticular y la pronunciación correcta de palabras.

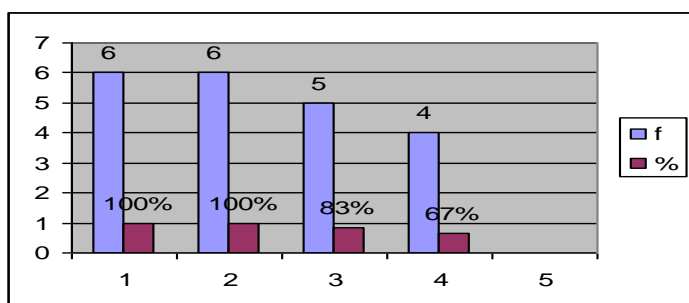
La mitad de la muestra de las maestras; no conversa, ni establece vínculos de confianza entre la escuela el hogar y los niños/as; posiblemente no les preguntan: ¿qué hicieron en la casa?, ¿a qué te gusta jugar?, porque son bajos los porcentajes que las maestras fomenta estas actividades.

4. Actividades del área Adaptativo-Social que trabaja la maestras para estimular a los niños/as.

Tabla 4.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Interviene Ud. para solucionar situaciones conflictivas del niño	06	100
2	En sus actividades cotidianas, expresa a los niños palabras llenas de afecto y tolerancia.	06	100
3	Trabaja con el niño en su autoestima	05	83
4	Planifica actividades para que intervengan los niños en el arreglo del aula	04	67

FUENTE: Cuestionario.



Análisis: De la muestra investigada de maestras, el 100% realiza actividades adaptativo-sociales, al intervenir para solucionar situaciones conflictivas y expresar palabras llenas de afecto y tolerancia a los niños/as; el 83% trabaja en su autoestima; y el 67% planifica actividades para que intervenga los niños/as en el aula.

Interpretación: Es importante destacar que las maestras trabajan al estimular constantemente el área adaptativo-social, al intervenir en las situaciones conflictivas del niño/a, mediante la cual expresan cariño y apoyo; demostrándoles que son seres únicos en palabra de afecto y tolerancia, brindándole al niño seguridad y confianza en sí mismo; también las maestras estimulan a los niños/as en el autoestima, considerado un valor que hay que fomentarlo día a día en las múltiples experiencias de la vida.

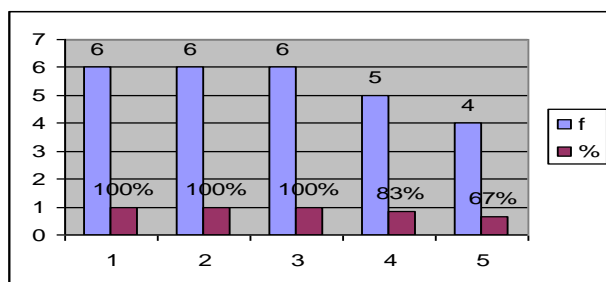
La actividad que se realiza en menor porcentaje, es que los niños/as no intervienen activamente en el arreglo del aula, porque no es tomada en cuenta sus opiniones y sugerencias.

5. Actividades que trabaja la maestra para desarrollar hábitos en los niños/as.

Tabla 5.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Cuidar los materiales personales de los niños.	06	100
2	Guardar las cosas en su lugar.	06	100
3	Colocar la basura en su lugar	06	100
4	Lavarse las manos	05	83
5	Establecer un horario para las necesidades biológicas de los niños/as	04	67

FUENTE: Cuestionario.



Análisis: De la muestra investigada de maestras, el 100% trabaja en desarrollar hábitos, al cuidar los materiales personales de los niños/as, guardar las cosas y colocar la basura en su lugar; el 83% se ocupa de que se lave las manos; y .el 67% se preocupa de establecer un horario para las necesidades biológicas de los niños/as.

Interpretación: Las maestras están promoviendo hábitos como un aspecto importante a temprana edad, a que cuiden su material, sean ordenados, pongan las cosas en su lugar, siendo actividades que ayuda a que los niños/as a que lleven una vida ordenada y saludable, que es fundamental en el proceso de aprendizaje.

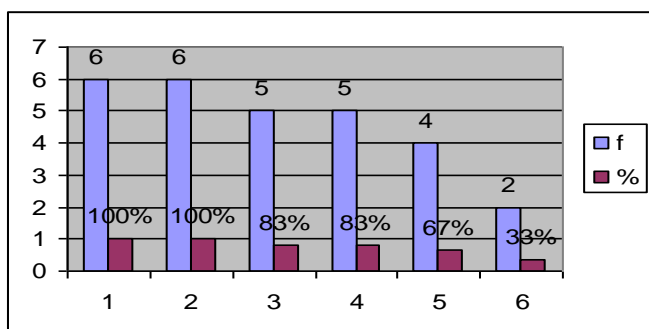
Pero se está dejando aún lado actividades como: lavarse las manos y establecer horario para las necesidades biológicas de los niños/as.

6. Recursos didácticos que utilizan las maestra para desarrollar la creatividad en los niños.

Tabla 6.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Pintura: témperas, acuarelas, crayones, pasteles.	06	100
2	Recursos literarios: cuentos fabulas.	06	100
3	Juego: plastilina, arcilla, masa esponja.	05	83
4	Recursos comunicativos: títeres.	05	83
5	Equipo audiovisual: televisor, lapto,caset,DVD.	04	67
6	Material de reciclaje: bolsa de papel, caja de zapatos.	02	33

FUENTE: Cuestionario.



Análisis: De la muestra investigada de maestras, el 100% realiza actividades de creatividad, al utilizar la técnica de la pintura: témperas, acuarelas, crayones, pasteles; y recursos literarios: cuentos fábulas; el 83% utiliza el juego para plasmar figuras con plastilina, arcilla, masa esponja y recursos comunicativos: títeres; el 67% utiliza equipo audiovisual: televisor, lapto, caset, DVD; y el 33% Material de reciclaje: bolsa de papel, caja de zapatos.

Interpretación: Las maestras utilizan recursos didácticos indispensables herramientas del proceso de enseñanza-aprendizaje al utilizar la técnica de la pintura: témperas, acuarelas, crayones, pasteles; y recursos literarios: cuentos fábulas; para promover la gran capacidad de la imaginación de los niños/as y de igual manera la creatividad; también utiliza el juego para plasmar figuras con plastilina, arcilla, masa esponja y recursos comunicativos: títeres.

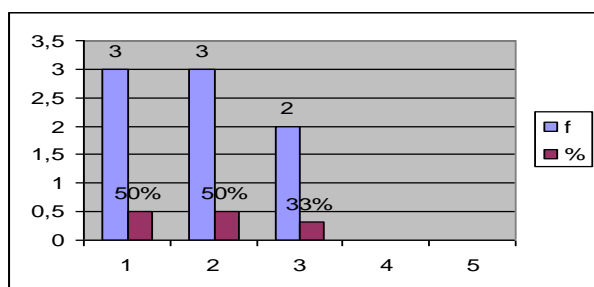
En menor porcentaje es situado la utilización de equipo audiovisual: televisor, lapto, caset, DVD; y escaso porcentaje deja de utilizar material de reciclaje: bolsa de papel, caja de zapatos; coartando de algún modo el brindarle y poner a su alcance todo tipo de material manipulable al niño/a.

7. Actividades que los niños realizan en recreación.

Tabla 7.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Inventar juegos originales.	03	50
2	Practicar actividades no rutinarias.	03	50
3	Organizar y dirigir juegos	02	33

FUENTE: Cuestionario.



Análisis: De la muestra investigada de maestras, el 50% de los niños/as puede realizar actividades como: inventar juegos originales y practicar actividades no rutinarias; y el 33% organizar y dirigir juegos.

Interpretación: Los resultados muestran que se trabaja más en actividades de recreación donde los niños/as inventan juegos originales y no rutinarios, permitiéndoles la comunicación con el mundo exterior, siendo el juego su principal lenguaje y medio de aprendizaje, logrando nuevas experiencias y aprovechando al máximo la energía física-mental de manera productiva y entretenida; pero se está dejando aún lado que el niño/a pueda organizar y dirigir juegos.

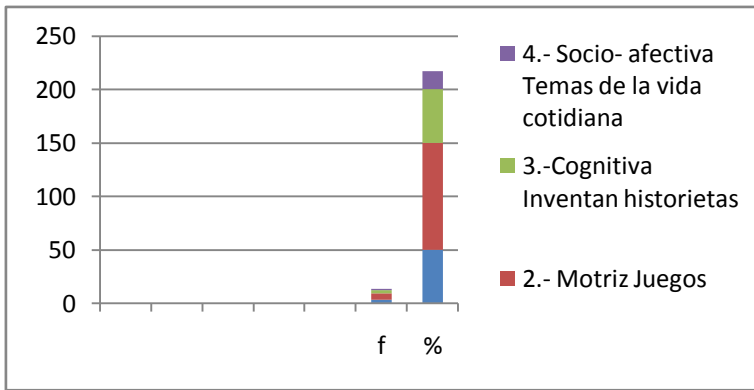
Hay tener claro que no son índices elevados ninguna de las actividades mencionadas anteriormente, y va en perjuicio de los niños/as; porque la recreación para las educadoras no constituye un aspecto importante.

8. Actividades específicas que realiza la maestra para estimular el aprendizaje en los niños/as.

Tabla 8.

Áreas	Alternativas de Respuestas						f	%
	Juegos	Manipulación de material	Rondas	Soga	Saltar	Dáctilo pintura		
1.- Motriz							6	100
2.- Lenguaje	Cuento	Dramatización	títeres				3	50
3.- Cognitiva	Inventan historietas	Canciones	Memoria audio-visual				3	50
4.- Socio-afectiva	Temas de la vida cotidiana						1	17

FUENTE: Cuestionario.



Análisis: El 100% trabaja en el área motriz en actividades como: juego, manipulación de material, rondas, sogas, saltar, y dactilo pintura; el 50% trabaja en el área de lenguaje como: cuentos, dramatizaciones, títeres; y en área cognitiva en inventar historietas, canciones y memoria audiovisual; y el 17% interviene en el área socio-afectiva en temas de la vida cotidiana.

Interpretación: La maestra demuestra interés y trabaja en elevado porcentaje en actividades de tipo motriz como juego, manipulación de material, rondas, sogas, saltar, y dactilo pintura; luego afianza actividades en las áreas cognitiva y de lenguaje mediante, cuentos, dramatizaciones, títeres, inventar historietas, canciones y memoria audiovisual.

Pero evidentemente se descuidada, potenciar al niño en otra área, y de manera equilibrada, porque en un índice realmente bajo está situada el área socio-afectiva que es parte importante en el desarrollo, emocional y adaptativo de los niños/as.

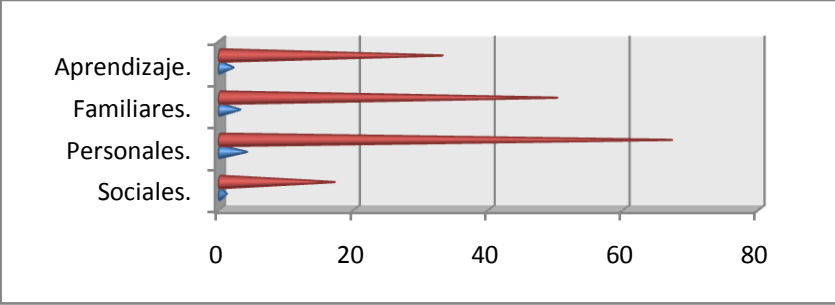
9. Tipo de problemas que el niño/a puede solucionar mediante la creatividad. (El número 1 como el más prioritario y el 4 como el menos prioritario)

Tabla 9.

Nº	TIPOS PROBLEMAS	f / %								total
		1	%	2	%	3	%	4	%	
		1	17	-	-	3	50	2	33	06
01	Sociales.	1	17	-	-	3	50	2	33	06
02	Personales.	4	67	-	-	2	33	-	-	06
03	Familiares.	3	50	2	33	-	-	1	17	06

04	Aprendizaje.	2	33	2	33	-	-	2	33	06
----	--------------	---	----	---	----	---	---	---	----	----

FUENTE: Cuestionario.



Análisis: De la muestra investigada de maestras, el 67% de los niños/as utiliza la creatividad para solucionar problemas personales; el 50% dificultades familiares; el 33% de aprendizaje.

El 50% de los niños/as no soluciona los problemas sociales.

Interpretación: Según los resultados en mayor porcentaje el niño/a mediante la creatividad puede solucionar problemas de tipo personales, posteriormente familiares y finalmente de aprendizaje, ya que los niños a esta edad son egocéntricos, dependientes de los padres, su mundo esta todavía en función de papá y mamá y su entorno inmediato el Centro Infantil.

Pero, escasamente solucionan problemas de índole social porque sencillamente su aprendizaje y experiencias se basan en el juego, la imaginación, la inventiva, es acorde a su edad a su estructura cognitiva.

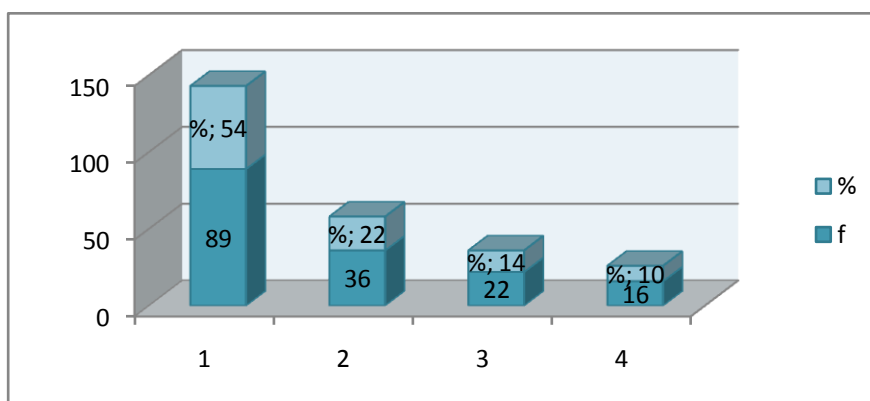
4.2. CUESTIONARIO DE ENCUESTA PARA LOS PADRES DE FAMILIA.

1. Actividades que utilizan los padres para desarrollar la imaginación a los niños/as

Tabla 1.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Realizan juegos de roles con su hijo/a (jugar al papá y a la mamá, al doctor, al chofer, la costurera)	89	54
2	Leen cuentos	36	22
3	Juegan a los títeres, representando a personajes	22	14
4	No realizan ninguna actividad	16	10
TOTAL		163	100

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de padres de familia, el 54% afirma que realiza actividades para desarrollar la imaginación de los niños/as, mediante juego de roles con su hijo/a (jugar al papá-mamá, doctor, chofer, costurera); el 22% lee cuentos; el 14% juega a los títeres representando a personajes; solo el 10% no realiza ninguna actividad con sus hijos/as.

Interpretación: Los padres de familia en un elevado porcentaje realizan juegos de roles con su hijo/a (jugar al papá-mamá, doctor, chofer, costurera);

luego leen cuentos ; y en porcentajes menores desarrollan la imaginación cuando juegan a los títeres representando a personajes, tomando en cuenta que juego ayuda a elevar el pensamiento imaginativo y creativo; permitiendo al niño/a la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad al asumir un papel donde se sienta identificado.

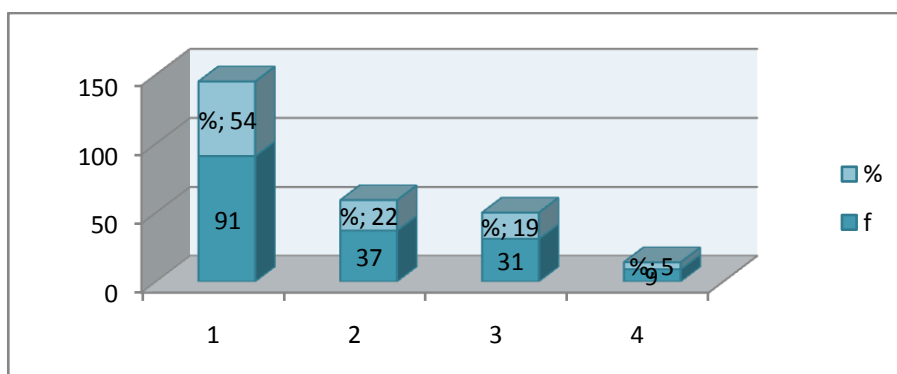
Pero evidentemente algunos padres se desentienden de los niños/as al no realizar ninguna actividad que genere todo tipo de experiencias.

2. Actividades que utilizan los padres para desarrollar la habilidad manual en los niños/as

Tabla 2.

Nº	Alternativas de Respuestas	F	%
1	Compartir actividades de dibujar y pintar objetos, animales o personajes creados por su hijo/a	91	54
2	Realizar figuras con papel	37	22
3	Moldear figuras con plastilina	31	19
4	Ninguna	09	05
TOTAL		168	100

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de padres de familia, el 54% afirma que realiza actividades para desarrollar habilidades manuales como: dibujar y pintar objetos, animales o personajes creados por su hijo/a; el 22% realiza

figuras con papel; el 19% moldea figuras con plastilina; solo el 05% no realiza ninguna actividad con sus hijos/as.

Interpretación: Los padres de familia en un alto porcentaje comparten habilidades manuales como: dibujar y pintar objetos, animales o personajes creados por su hijo/a; luego realizan actividades figuras con papel; también en porcentajes menores moldean figuras con plastilina, es decir, incentivan a los niños/as a que sean capaces de crear algo nuevo. Así los padres de familia propician experiencias de sano esparcimiento, distracción y fortalecimiento del autoestima.

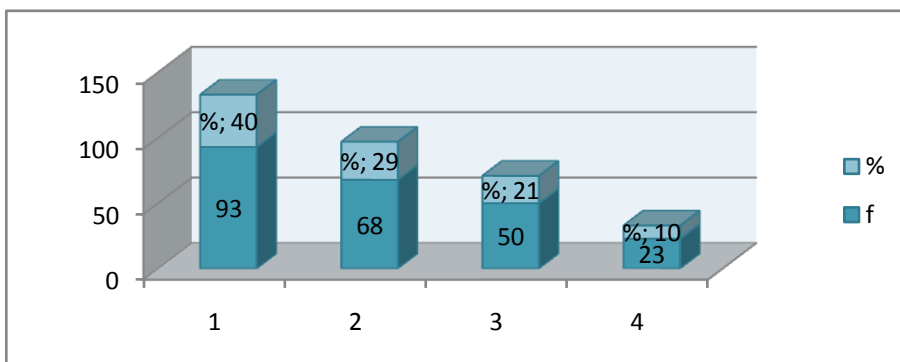
Pero cabe mencionar que existen padres que no se preocupan por compartir actividades manuales con sus hijos/as.

3. Actividades que utilizan los padres para desarrollar el lenguaje en los niños/as

Tabla 3.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Dialogar acerca de las actividades que realiza en el Centro Infantil.	93	40
2	Hablar de manera clara y correcta a los niños/as	68	29
3	Preguntarle acerca de otros miembros que conforman la familia.	50	21
4	Enseñarle a contar cuentos sencillos.	23	10
TOTAL		234	100
Otras: cantar, repetir palabras difíciles, computador, celular, valores, juego de palabras.			

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de padres de familia, el 40% afirma que realiza actividades para desarrollar el lenguaje en los niños/as, al dialogar acerca de las actividades en el Centro Infantil; el 29% habla de manera clara y correcta a los niños/as; el 21% pregunta acerca de otros miembros que conforman la familia; solo el 10% enseñan a contar cuentos sencillos a sus hijos/as.

Interpretación: La comunicación constituye un nexo importante entre padres e hijos, pero la encuesta muestra índices bajos ya que el diálogo es escaso y no ayuda a la evolución lingüística y de vocabulario, no se les brinda la apertura a los niños/as para que expresen o comenten acerca de los miembros de la familia y peor de sus múltiples experiencias.

Y en índices sumamente bajos se les motiva a que fantaseen y narren cuentos o historietas.

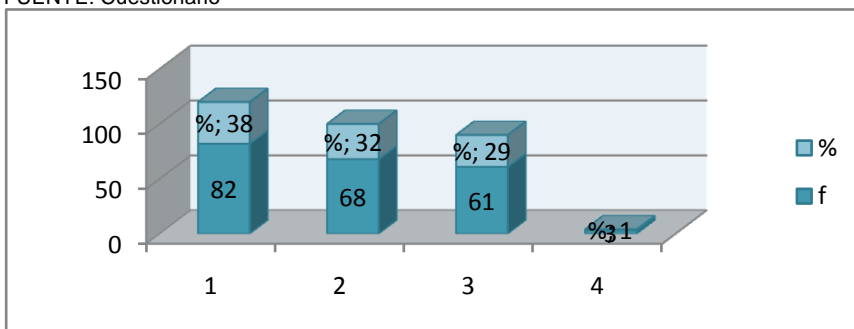
4. Actividades que realizan los padres para desarrollar el afecto en los niños/as.

Tabla 4.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Expresan a su hijo/a palabras de afecto y tolerancia.	82	38
2	En situaciones conflictivas de su hijo/a, Ud./s intervienen para ayudarlo	68	32
3	Integran a su hijo/a en actividades donde se sienta importante	61	29
4	Ninguna actividad	03	01

TOTAL	214	100
--------------	------------	------------

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de padres de familia, el 38% afirma que realiza actividades para desarrollar el afecto en los niños/as, al expresar a sus hijos/as palabras llenas de afecto y tolerancia; el 32% interviene en situaciones conflictivas para ayudar a sus hijos; el 29% integra a su hijo/a en actividades en las que se sienta importante; solo el 01% no realiza ninguna actividad con sus hijos/as.

Interpretación: Los niños/as experimentan vivencias positivas con sus padres esto ejerce gran influencia en sus emociones y sentimientos, como resultado de la encuesta en porcentajes inferiores los padres expresan palabras de afecto y tolerancia a sus hijos, empeora la situación cuando no intervienen en situaciones conflictivas ni procuran ayudar a resolver ningún tipo de dificultades, se le limita a los niños/as al no integrarlos en actividades donde se sienta importante.

Pero se reafirma que existen padres que no participan en el fortalecimiento del área socio-afectiva.

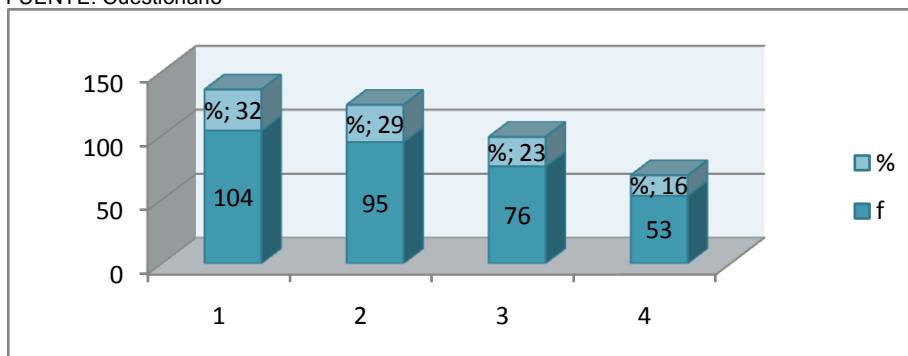
5. Actividades que utilizan los padres para desarrollar hábitos en los niños/as

Tabla 5.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Saludar y despedirse de los miembros de la familia.	104	32
2	Lavarse las manos antes y después de comer.	95	29
3	Mantener el orden de su dormitorio	76	23

4	Practica horarios rutinarios para acostarse y levantarse.	53	16
TOTAL		328	100

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de padres de familia, el 32% afirma que realiza actividades para desarrollar hábitos en los niños/as, al saludar y despedirse de los miembros de la familia; el 29% se lava las manos antes y después de comer; el 23% mantiene el orden en el dormitorio; y el 16% practica horarios rutinarios para acostarse y levantarse con sus hijos/as.

Interpretación: Los padres en bajos porcentajes, desarrollan hábitos en los niños/as impidiendo a que sean seres con autonomía e inseguros, al saludar y despedirse con los miembros de sula familia, luego en índices menores al lavarse las manos antes y después de comer.

Escasamente a promover horarios rutinarios para acostarse y levantarse.

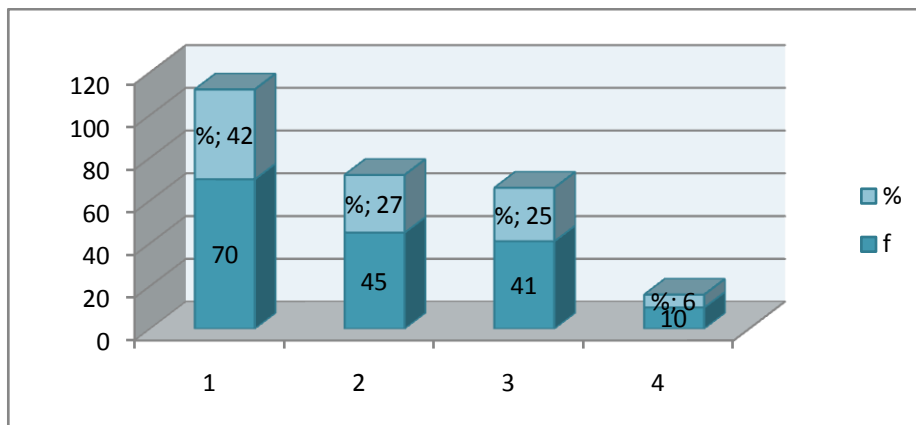
6. Materiales que proporcionan los padres para desarrollar la creatividad en los niños/as

Tabla 6.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Cuentos, revistas	70	42
2	Juego: plastilina, arcilla, masa, esponjas	45	27
3	Material de reciclaje: bolsa de papel, caja de zapatos	41	25
4	Títeres.	10	06

TOTAL	166	100
Otras: Muñecas, rompecabezas, juegos, juguetes, revistas, libros infantiles, cuadernos de trabajo, pinturas, legos, cubos, escarcha, papel brillante, libro para colorear, juegos didácticos, pinturas, marcadores, crayones.		

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de padres de familia, el 42% afirma que proporciona materiales para desarrollar la creatividad al dar cuentos, revistas; el 27% materiales de juego: plastilina, arcilla, masa, esponjas; el 25% material de reciclaje: bolsa de papel, caja de zapatos; y el 06% con títeres.

Interpretación: Los materiales que proporcionan los padres a sus hijos/as son escasos destacando los cuentos, revistas; pero en índices bajos brindan materiales como: papel, crayones, pinturas y plastilina todo al alcance de los niños/as.

Evitando el compartir ratos libres creando proyectos de artísticos, pero sin las herramientas básicas del niño/a.

Y en porcentajes ínfimos utilizan los títeres.

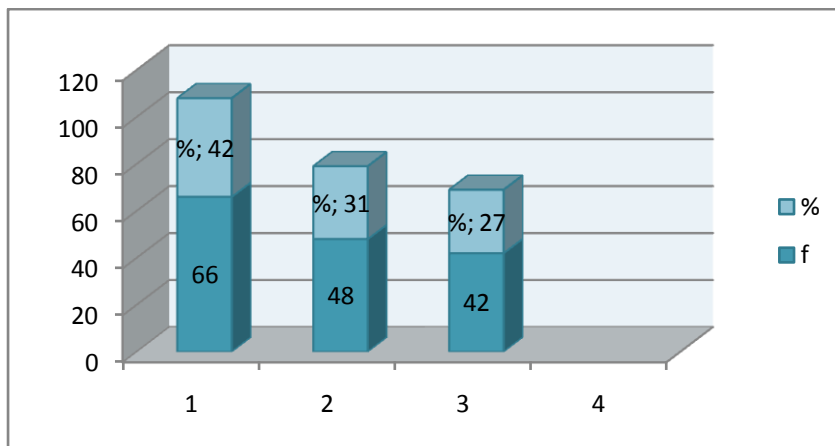
7. Actividades que son capaces de realizar de los niños/as cuando salen con sus padres.

Tabla 7.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	Inventar juegos originales	66	42
2	Practicar actividades no rutinarias	48	31
3	Organizar y dirigir juegos	42	27

TOTAL	156	100
Otras: Carreras, cogidas, bicicletas, pelotas, computador, cantar, bailar, fútbol, trotar.		

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de padres de familia, el 42% afirma que en actividades de recreación los niños/as son capaces de inventar juegos originales; el 31% practica actividades no rutinarias; el 27% organiza y dirige juegos.

Interpretación: Cuando los niños/as salen y comparten con sus padres actividades recreativas el resultado no es nada alentador pues los porcentajes muestran que no se les da la apertura necesaria para que inventen juegos innovadores y no rutinarios, no se les permite a los niños/as expresarse; intervenir en el juego como protagonista principal.

Y escasamente organiza juegos y los dirige.

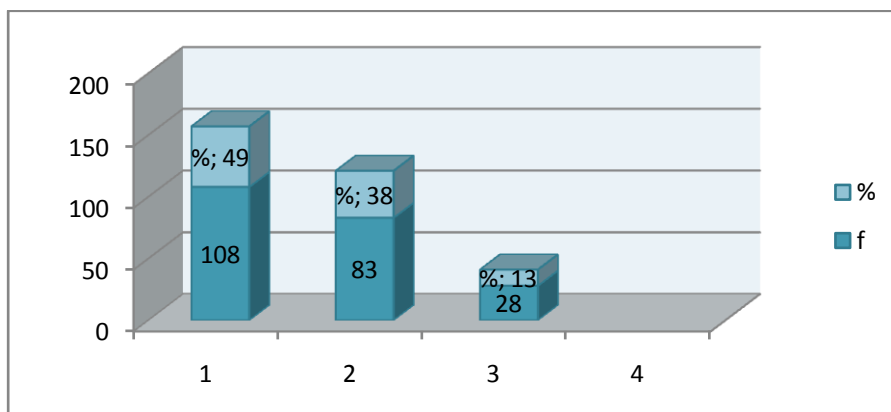
8 Experiencias donde aprenden los niños/as.

Tabla 8.

Nº	Alternativas de Respuestas	f	%
1	La Familia	108	49
2	El Centro Infantil.	83	38
3	El barrio.	28	13
TOTAL		219	100

Otros lugares Sus amigos, zoológico, museo, área de recreación

FUENTE: Cuestionario



Análisis: De la muestra investigada de padres de familia, el 49% afirma que las mejores experiencias que aprenden los niños/as, es en la familia; el 38% en el Centro Infantil; y el 13% en el barrio.

Interpretación: La familia esta constantemente estimulando la creatividad, y por ende propiciando experiencias y en un porcentaje considerable la familia y luego en el Centro Infantil. Gracias a las experiencias del medio y la continua participación de padres motivan a pensar en una forma de aprendizaje constante dando lugar a transformarse en Aprendizaje Significativo. Y en escasos porcentajes las experiencias la aprenden en el barrio.

4.3 FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS NIÑOS/AS.

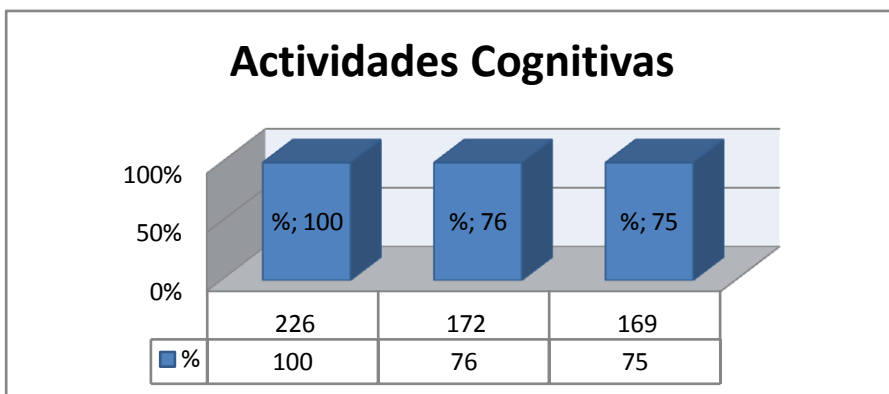
FICHA DE OBSERVACIÓN			
N	Conductas Observadas	f	Observaciones
1.	Actividades Cognitivas:		
a.	Realizan ejercicios de memoria.(canciones, recitaciones)	226	adivanzas
b.	Realizan ejercicios de atención.	172	
c.	Discriminan nociones.	169	
2	Actividades de Motricidad:		
a.	Utilizan masa o plastilina para hacer figuras.	176	Solo plastilina
b.	.Arman y desarman rompecabezas	135	
c.	Dibujan y pintan objetos, animales o personajes	74	
d.	Expresan sentimientos con el cuerpo.	73	
e.	Siguen ritmos con su cuerpo.	70	
f.	Practican la técnica del punzado	70	
3	Actividades de Lenguaje:		
a.	Ejercitan la pronunciación.	120	
b.	Describen las actividades que realiza en casa.	82	
c.	Conversan acerca de los miembros de su familia.	35	
4	Actividades Adaptativo-Sociales:		
a.	Expresan palabras de afecto.	136	
b.	Asumen responsabilidades acorde a su edad.	122	
c.	Respetan turnos en actividades cotidianas.	108	
d.	Opinan sobre diferentes aspectos.	50	

e.	Toman decisiones sencillas.	22	
5 Desarrollo de Hábitos:			
a.	Tienen un horario para hacer sus necesidades biológicas.	176	
b.	Se lavan las manos.	150	
c.	Colocan la basura en su lugar.	130	
d.	Cuidan el material de trabajo.	120	
e.	Guardan las cosas en su lugar.	52	
6 Utilización de Material Didáctico.			
a.	Equipo audiovisual: televisor, lapto, caset, DVD	173	
b.	Recursos literarios: cuentos, fábulas	125	
c.	Juego: plastilina, arcilla, masa, esponjas	119	
d.	Pintura: témperas, acuarelas, crayones, pasteles.	66	

Tabla 1.

1.	Actividades Cognitivas:	f	%	
a.	Realizan ejercicios de memoria.(canciones, recitaciones)	226	100	adivanzas
b.	Realizan ejercicios de atención.	172	76	
c.	Discriminan nociones.	169	75	

Fuente: Registro de Observación



Análisis: Del grupo de niños/as observados, el 100% afirma que dentro de las actividades cognitivas, realiza ejercicios de memoria (canciones, recitaciones); el 76% realiza ejercicios de atención; y el 75% discrimina nociones.

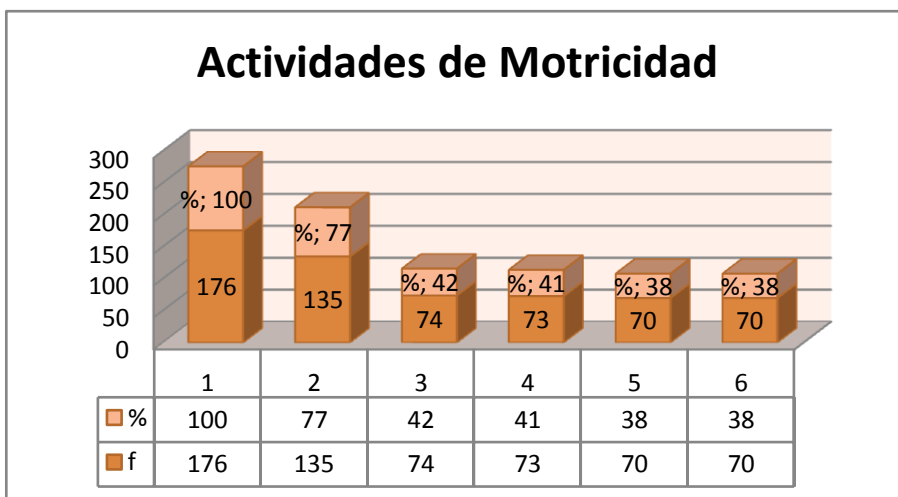
Interpretación: En el Centro infantil se observó que elevado índices de niños/as que disfrutaban de ejercicios de memoria, en canciones, adivinanza y recitaciones; luego realizan ejercicios de atención; seguido de actividades de nociones.

La nueva información, le permite relacionarse con la anterior, y guardar en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos ejercitando su pensamiento y fortaleciendo el área cognitiva.

Tabla 2.

2	Actividades de Motricidad:	f	%	
a.	Utilizan masa o plastilina para hacer figuras.	176	100	Solo plastilina
b.	Arman y desarman rompecabezas	135	77	
c.	Dibujan y pintan objetos, animales o personajes	74	42	
d.	Expresan sentimientos con el cuerpo.	73	41	
e.	Siguen ritmos con su cuerpo.	70	38	
f.	Practican la técnica del punzado	70	38	

Fuente: Registro de Observación



Análisis: Del grupo de niños/as observados, dentro de las actividades de motricidad, el 100% realiza figuras con plastilina; el 77% arma y desarma rompecabezas; el 42% dibuja y pinta objetos, animales o personajes; el 41% expresa sentimientos con el cuerpo; 38% sigue ritmos con su cuerpo y practica técnicas del punzado.

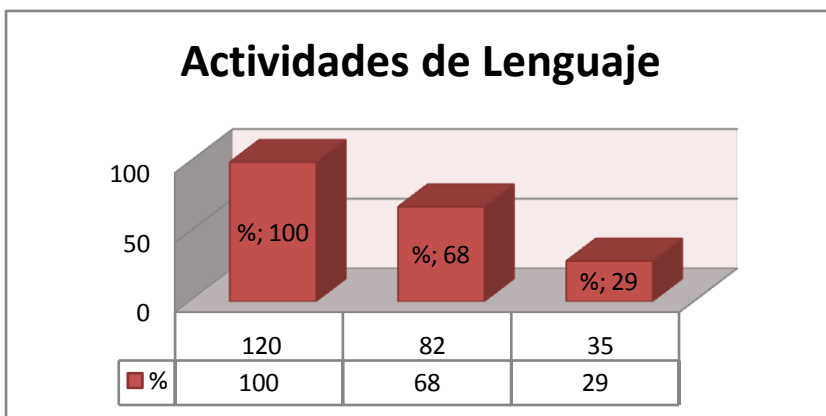
Interpretación: En las actividades motrices los niños/as disfrutaban en elevados porcentajes al utilizar masa y plastilina, también se motivan al armar y desarmar rompecabezas, al dibujar y pintar objetos y animales, seguido de expresar sentimientos con su cuerpo siendo primordial para el desarrollo motor fino y grueso.

Y en bajos porcentajes se ubica a la técnica del punzado, como medio de aprendizaje.

Tabla 3

3	Actividades de Lenguaje:	f	%
a.	Ejercitan la pronunciación.	120	100
b.	Describen las actividades que realiza en casa.	82	68
c.	Conversan acerca de los miembros de su familia.	35	29

Fuente: Registro de Observación



Análisis: Del grupo de niños/as observados, el 100% afirma que dentro de las actividades de lenguaje ejercita la pronunciación; el 68% describe las actividades que realiza en casa; y el 29% conversa acerca de los miembros de su familia.

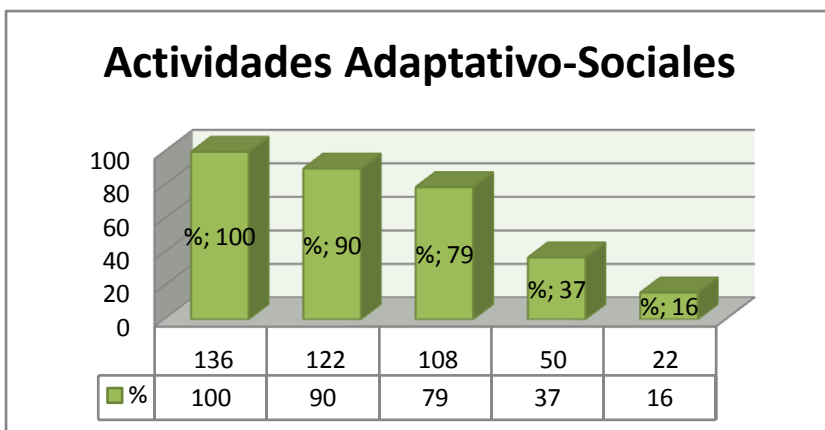
Interpretación: A través del lenguaje el niño/a expresa y comunica los pensamientos y sentimientos que llevan dentro, en la observación demuestra que se trabaja con los niños/as en actividades donde ejercita la pronunciación, seguido de la conversación de las actividades que realiza en casa.

Y en un bajo porcentaje se evidencia en diálogos donde se le pregunte acerca de los miembros de su familia, que son de interés propio de cada niño/a.

Tabla 4.

4	Actividades Adaptativo-Sociales:	f	%
a.	Expresan palabras de afecto.	136	100
b.	Asumen responsabilidades acorde a su edad.	122	90
c.	Respetan turnos en actividades cotidianas.	108	79
d.	Opinan sobre diferentes aspectos.	50	37
e.	Toman decisiones sencillas.	22	16

Fuente: Registro de Observación



Análisis: Del grupo de niños/as observados, dentro de las actividades adaptativo-social; el 100% expresa palabras de afecto, 90% asume responsabilidades acorde a su edad; 79% respeta turnos en actividades cotidianas; 37% opina sobre diferentes aspectos; y el 16% toma decisiones sencillas.

Interpretación:

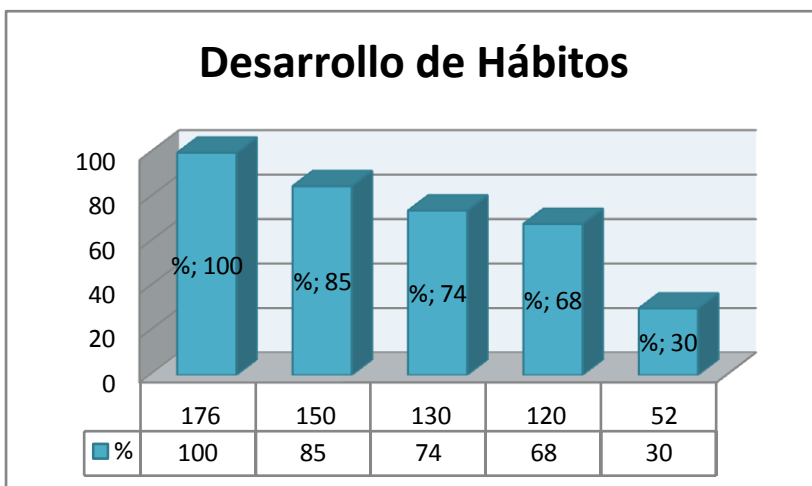
En la observación directa a los niños/as se trabaja en gran proporción para estimular el área adaptativo-social al expresar con palabras y sentimientos de cariño, de voluntad y a congraciarse con los demás, al colaborar en tareas del hogar y escolares, seguido de actividades donde aprenden a esperar su turno y a involucrarse poco a poco en los juegos sociales y reglados.

Y menores proporciones a opinar sobre diversos aspectos que generarían la toma de decisiones acorde a sus posibilidades y edad.

Tabla 5.

5	Desarrollo de Hábitos:	f	%
a.	Tienen un horario para hacer sus necesidades biológicas.	176	100
b.	Se lavan las manos.	150	85
c.	Colocan la basura en su lugar.	130	74
d.	Cuidan el material de trabajo.	120	68
e.	Guardan las cosas en su lugar.	52	30

Fuente: Registro de Observación



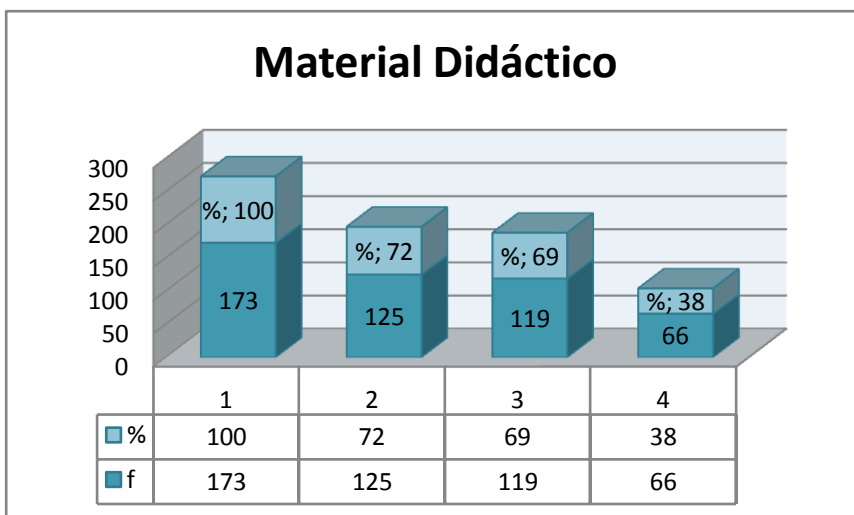
Análisis: Del grupo de niños/as observados, el 100% realiza actividades para desarrollar hábitos, al tener un horario los niños/as para hacer las necesidades biológicas; el 85% se lava las manos; el 74% colocan la basura en su lugar; el 68% cuida el material de trabajo; y el 30% guarda las cosas en su lugar.

Interpretación: En el desarrollo de hábitos se pudo evidenciar que es prioridad el establecer horarios para que los niños/as realicen sus necesidades biológicas, se laven las manos, cuiden las cosas y material didáctico, pero con lo que respecta a guardar las cosas en su lugar existen escasos porcentajes para incentivar este importante hábito.

Tabla 6.

6	Utilización de Material Didáctico.	f	%
a.	Equipo audiovisual: televisor, lapto, caset, DVD	173	100
b.	Recursos literarios: cuentos, fábulas	125	72
c.	Juego: plastilina, arcilla, masa, esponjas	119	69
d.	Pintura: témperas, acuarelas, crayones, pasteles.	66	38

Fuente: Registro de Observación



Análisis: Del grupo de niños/as observados, el 100% utiliza material didáctico como: equipo audio visual (lpto, caset, DVD); el 72% utiliza recursos literarios (cuentos, fábula); el 69% utiliza plastilina, arcilla, masa y esponjas; y el 38% utiliza témperas, acuarelas, crayones y pasteles.

Interpretación: El material didáctico es muy utilizado y la mayor parte del tiempo trabajan con equipo audiovisual: televisor, lpto, caser, DVD, luego con recurso literarios: cuentos, fábulas; siguiente materiales de juego: plastilina, arcilla, masas, esponja.

Y en escasos porcentajes con pinturas, temperas, acuarelas, crayones y pasteles.

CAPITULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1 CONCLUSIONES:

- Las maestras tienen limitaciones para trabajar en actividades cognitivas al realizar juegos de roles, ejercicios de memoria y no organizan obras de teatro o dramatizaciones; los padres omiten contar cuentos, utilizar títeres y otros no realizan actividades; los niños/as tienen dificultad para discriminar nociones.

- En el área psicomotriz, las maestras omiten aplicar la técnica del origami, la utilización de material de reciclaje, no permiten organizar ni dirigir juegos a los niños/as; en el hogar no utilizan la plastilina, ni realizan figuras de papel, en el aula los niños/as no siguen ritmos ni expresan sentimientos con su cuerpo, peor aún inventar y liderar juegos.
- En el área socio-afectiva, las maestras no propician a que los niños/as intervengan en el arreglo del aula; los padres no integran a sus hijos/as en actividades que sientan importantes; en el aula los niños/as no toman decisiones sencillas ni opinan sobre diferentes aspectos.
- En el área de lenguaje, las maestras no preguntan a los niños/as acerca de las actividades que realizan en casa; los padres en el hogar se limitan a: hablar de manera clara y correcta a sus hijos, preguntarles acerca de los miembros que conforman la familia, contar cuentos sencillos; y los niños/as no describen actividades que realizan en casa y tampoco acerca de los miembros de su familia.
- La maestra descuida establecer horarios para las necesidades biológicas de los niños/as; en el hogar no aplican hábitos de orden, por ejemplo: no arreglan su dormitorio, ni tienen horarios para acostarse y levantarse; en el aula los niños/as descuidan el orden y cuidado del material de trabajo.
- Todas las conclusiones expresan las limitaciones que tiene los niños/as, maestras y padres de familia; para promover el desarrollo creativo orientado hacia un aprendizaje significativo.

5.2 RECOMENDACIONES:

- Generar y consolidar un fuerte nexo de comunicación entre: niños/as educadoras y padres de familia, mediante la técnica de preguntas y

respuestas, títeres, dramatización, teatro y juego de roles para conocer sus vivencias, sentimientos y experiencias, que promuevan el pensamiento creativo y generen aprendizajes significativos.

- Diseñar un plan de capacitación para las maestras que incluya el aprendizaje del origami, metodología lúdica, aplicación de técnicas artísticas y el uso de material de reciclaje, que motive a los niños/as a desarrollar la creatividad.
- Estimular el área socio afectivo de los niños/as mediante la práctica de la amistad y compañerismo, el juego socializado, la práctica de reglas de convivencia para dar seguridad emocional y velar por la salud mental de los niños/as.
- Aplicar la técnica de la simulación mediante actividades lúdicas para solucionar problemas, realizar preguntas y respuestas que posibilite Aprendizajes Significativos.
- Organizar talleres dirigido a los padres de familia y maestras para desarrollar temáticas como: hábitos sociales, de orden, aseo e higiene, estudio; grados de libertad y confianza hacia los niños/as.



MODALIDAD DE EDUCACIÓN PRESENCIAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INFANTIL
PROPUESTA METODOLÓGICA DE MEJORAMIENTO

**MANUAL LÚDICO PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD INFANTIL, ORIENTADA AL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO**

AUTORAS:

- ✓ **Patricia Díaz**
- ✓ **Edna Orellana**

SANGOLQUÍ- ECUADOR

2009-2010

1. ANTECEDENTES:

Los primeros años son los más importantes en la vida de los niños/as, en esta etapa, comienzan a configurar su identidad personal, su auto concepto, su autoestima; comienzan a descubrir el mundo y lo que existe en él.

Por ello, las personas que están inmersas en el mundo mágico infantil, deben transmitirles seguridad, para que logren construir su personalidad y autoestima

apropiada y puedan enfrentar la vida con una sólida confianza en ellos mismos.

En este sentido, los educadores/as tienen una ardua labor, que no deja de ser una experiencia gratificante, creer que la responsabilidad inicia con el proceso de adaptación con el grupo, su educación y orientación en la mejor forma posible.

La experiencia humana, no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto, se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

El único y auténtico aprendizaje, es el aprendizaje significativo, es decir el aprendizaje con sentido.

El aprendizaje significativo, es un aprendizaje relacional. El sentido da la relación del nuevo conocimiento con anteriores conocimientos, situaciones cotidianas y reales con la propia experiencia.

La labor educativa, necesita tener en consideración los siguientes elementos en el proceso educativo: los educadores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo, el modo en que éste se produce, y el espacio social en el que se desarrolla el proceso educativo.

2. JUSTIFICACIÓN:

La presente propuesta, busca actividades que ayuden a desarrollar y estimular la imaginación y creatividad en los niños/as, teniendo como base un Aprendizaje Significativo, el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, nos conduce a un cambio en el significado de la

experiencia.

Es de vital importancia en la propuesta, el impulso del juego, como espacio principal en el desarrollo del niño/a, es el mejor ámbito en donde llega a conocerse y a reconocer cuáles son sus habilidades y limitaciones, por medio de este el niño/a integra todos los aspectos de su personalidad, como sus sentimientos, frustraciones, alegrías miedos y deseos, los cuál ayuda a definir su propia identidad.

De aquí, parten otras estrategias utilizadas como: el arte en sus manifestaciones: dibujo, pintura, música, danza, papiroflexia, actividades que ayudan en la creatividad y contribuyen a un aprendizaje significativo.

Esta propuesta contribuirá a fomentar el desarrollo de la creatividad, con vías a lograr un Aprendizaje Significativo.

Los niños son aprendices intuitivos, naturales, tiernos, dotados para aprender cosas practicas a cerca del mundo que los rodea, tanto de las personas como del mundo físico durante los primeros años de vida; por esta razón la idea estará inclinada A UNA PROPUESTA de actividades para desarrollar la creatividad MEDIANTE UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO que beneficiará de manera directa a los niños de 4 a 5 años.

Esta propuesta contribuirá a las educadoras y padres de familia a realizar actividades que mejoren las habilidades inventivas, imaginativas y creativas de los niños/as en los Centros Infantiles M., en el hogar permitirá a los padres acciones sencillas, aplicando actividades lúdicas y artísticas que encamine como medio de aprendizaje propio de cada niño/a.

Por medio de estas actividades, se busca vivencias de juego, gozo, creación y exploración. Es muy importante, que en una experiencia significativa prevalezcan momentos de tranquilidad, de paz interior, de interiorización, y la conexión de las distintas áreas de desarrollo, alrededor de un propósito determinado.

Una experiencia significativa, puede ser vivida durante semanas o meses y los aprendizajes que ofrece, serán asimilados de manera paulatina, produciendo huellas permanentes en la estructura cognitiva y afectiva de un niño/a.

Las experiencias significativas, son actividades importantes que siempre se recuerdan con agrado, son sucesos que despiertan el interés, el gozo, el asombro y el afecto, por consiguiente se elevará los niveles de desarrollo cognitivo permitiendo en los niños un alto desarrollo académico, será de mucha ayuda en el Centro de Desarrollo Infantil y el hogar para favorecer un aprendizaje significativo.

3. OBJETIVOS:

3.1 OBJETIVO GENERAL.

Apoyar a la gestión educativa de las educadoras en el aula, y de los padres en el hogar, mediante la propuesta de un manual de actividades, que permita desarrollar la creatividad de los niños/as y su Aprendizaje Significativo

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Facilitar a las maestras y padres de familia, actividades lúdicas y creativas.
- Diseñar estrategias creativas, para mejorar las habilidades inventivas de los niños/as.
- Motivar a las maestras y padres de familia, para el aprendizaje significativo.
- Promover el desarrollo personal de los niños/as, mediante el arte, y la música para ampliar y consolidar su estructura mental, lenguaje, motricidad y afectividad.

- Contribuir al desenvolvimiento e interacción social del niño/a por medio de actividades, para que participen en acciones de integración y participación en la escuela, familia y comunidad.

4. FUNDAMENTACIÓN TEORICA:

La palabra “creatividad”, abarca una amplia gama de destrezas y competencias diferentes; es la forma más libre de la auto-expresión. Proveer a los niños/as los medios necesarios para ampliar sus horizontes imaginativos y creativos que beneficia todas las áreas de su crecimiento y desarrollo. Estas experiencias ayudan a manejar diferentes circunstancias en la vida cotidiana del niño.

Dentro del proceso creador según el autor dice "La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, comprobar esas hipótesis, como modificarlas si es necesario y a comunicar los resultados."(Torrance,1963)

Los niños imaginativos y creativos de la nada hacen surgir la solución a los problemas que se les presenta, este logro creativo no puede darse a solas; es fruto de una experiencia transformable implica la apertura del sujeto creador a realidades de su entorno, por cuanto "La Creatividad puede ser considerada como forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos"(Gagnè 1988).

Mediante el juego, la música el niño va descubriendo y creando el mismo que expresa cuando utilizan materiales familiares de forma poco usual, o cuando los niños interpretan papeles o los juegos imaginativos, los juegos o intervención en la música pueden realizar solos o en grupo, van creando un vinculo de lo que ya conocen con el nuevo conocimiento adquirido es decir "La Creatividad es la aparición de un producto relacional nuevo, que resulta por un lado, de la unicidad del individuo y, de los aportes de otros individuos y de las

circunstancias de su vida, pues le urge expresarse, activar todas las capacidades de su organismo y realizarse”. (Rogers, 1961:44.)

Además, acerca de la Teoría del Aprendizaje Significativo Ausubel expone sus características e implicaciones para la labor educativa, se remarca la diferencia entre el Aprendizaje Significativo y Mecánico, con la finalidad de diferenciar los tipos de aprendizaje y su respectiva asimilación en la estructura cognitiva.

Ausubel plantea también, “que el aprendizaje del niño/a, depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.”

5. SUSTENTACIÓN DE LA LUDICA, ARTE, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, CREATIVIDAD.

Una de las formas más importantes de actividad creativa es el juego, el mismo que se expresa cuando los niños/as utilizan materiales familiares en formas poco usuales, o cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos.

Los adultos subestiman el valor del juego en la vida de los niños/as, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, mental y social; también ayudan a los niños/as a expresarse y a enfrentar sus sentimientos; a desarrollar la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa en cada uno de ellos.

Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños/as con inhabilidades.

Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, que se manifiesta en la primera infancia de tres modos: “juego-ejercicio, juego-simbólico, juego-reglado”.

Siendo así que en los niños de edad preescolar, el juego constituye el contenido fundamental de la vida, actúa como actividad directriz, entrelazándose íntimamente con el trabajo y el estudio.

Muchas labores en el niño adquieren forma de juego y en éste, se unen todos los aspectos de la personalidad; el niño se mueve, habla, percibe, piensa; además, en el proceso del juego trabajan activamente su imaginación, su memoria, se acrecientan las manifestaciones emocionales y volitivas.

El arte se refiere a la obra, producto de la creación artística, su realización exige concentración e inspiración, libertad interior y motivación consiente, además es una forma social que le llega al niño/a desde el entorno en el que vive, y que integrada con el juego les permite la expresión de lo más íntimo de su persona.

A través de las actividades artísticas, los niños exploran diferentes materiales, texturas colores y formas. Experimentan sus posibilidades y combinaciones; descubren sus posibilidades de expresión.

Así Bono De, Edwar, orienta al arte como metodología, al desarrollo de la creatividad como actitud, como valor y como herramienta mental, teniendo como finalidad estimular en los niños/as la formación de una actitud creativa en todas las dimensiones de la vida; también despierta su sensibilización estética y el construirse en una invitación a la práctica de valores con los adultos y con seres de otros reinos de la naturaleza.

La creatividad, es un tema del que casi todos alguna vez hablan, pero del que muy pocos se involucran en serio con ella. En la actualidad, existen muy pocos Centros de Educación Inicial, que se dedican a desarrollar la creatividad y destrezas de los niños/as, partiendo de sus conocimientos previos para llegar a un aprendizaje significativo.

**MANUAL LÚDICO PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD INFANTIL, ORIENTADA AL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.
PARA EDUCADORAS Y PADRES DE FAMILIA.**

