

HERRAMIENTA PARA PROPICIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA

TÉCNICAS Y DINÁMICAS PARA DOCENTES Y ESTUDIANTES



Verónica Tejada Sierra



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



**Herramienta para propiciar el desarrollo de la creatividad en el aula
Técnicas y dinámicas para docentes y estudiantes**

Verónica Tejada Sierra

Primera edición electrónica. Octubre de 2018

ISBN: 978-9942-765-32-1

Revisión científica: Nancy de Lourdes Arcos Proaño y Martha Fabiola Llerena Viteri

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Crnl. Ing. Ramiro Pazmiño O.

Rector

Publicación autorizada por:

Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Cpnv. Hugo Pérez

Presidente

Edición y producción

David Andrade Aguirre

daa06@yahoo.es

Diseño

Pablo Zavala A.

Derechos reservados. Se prohíbe la reproducción de esta obra por cualquier medio impreso, reprográfico o electrónico.

El contenido, uso de fotografías, gráficos, cuadros, tablas y referencias es de **exclusiva responsabilidad del autor.**

Los derechos de esta edición electrónica son de la **Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE**, para consulta de profesores y estudiantes de la universidad e investigadores en: <http://www.repositorio.espe.edu.ec>.

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE

Av. General Rumiñahui s/n, Sangolquí, Ecuador.

<http://www.espe.edu.ec>



HERRAMIENTA PARA PROPICIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA

TÉCNICAS Y DINÁMICAS PARA DOCENTES Y ESTUDIANTES

Verónica Tejada Sierra



INTRODUCCIÓN

El presente documento trata de explicar cómo funciona realmente el cerebro y cómo este funcionamiento aporta al desarrollo cognoscitivo de los niños, identificando cuales son los recursos que nos brinda la neurociencia para facilitar el trabajo como docentes y reconocer que esta ciencia nos da la respuesta del porque todos nuestros estudiantes son diferentes en todos los aspectos, para ello se requiere del conocimiento, actitud predispuesta y un adecuado accionar docente para completar el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando estrategias diversas. Este compilado, busca garantizar el desarrollo de un pensamiento crítico y divergente en estudiantes universitarios.

“Las etapas prenatales y los primeros años de vida del ser humano son cruciales para el desarrollo cognitivo dado que las células cerebrales (neuronas) generan un enorme incremento de sus conexiones sinápticas bajo la presión evolutiva del medio ocurre en ellas una expansión territorial explosiva que induce un aumento de la capacidad craneana de 500cc a 1500cc” Peralta (2004) (Citado en Martínez, s.f.)

Como Peralta hace referencia, la Neurociencia busca comprender las bases cerebrales de los procesos mentales que son pensamiento, percepción, memoria, emociones, aprendizaje, creatividad entre otros en el ser humano, y por esta razón el desarrollo del cerebro es asombroso en los 3 primeros años convirtiéndose así en la etapa de desarrollo más importante. Por lo tanto los y las docentes en formación tienen el deber de buscar maneras de organizar un ambiente de aprendizaje,+ que brinde oportunidades de exploración y estimulación adecuada, desarrollando el papel del juego, la creatividad, la expresión corporal, la estimulación multisensorial y el buen humor para así estimular ese cerebro absorbente en los primeros años de vida.

Neurociencia

“La neurociencia se define como el estudio científico del sistema nervioso (principalmente el cerebro) y sus funciones. Estudia las complejas funciones de aproximadamente 86 mil millones de neuronas o células nerviosas que tenemos”. Campos (2014, p. 12)



Funciones de la neurociencia

Gudiño (2009) menciona que las funciones de la neurociencia son:

- La función de la neurociencia como disciplina integral es la de comprender la relación existente entre la mente, la conducta y la actividad.
- Permite el estudio y análisis de sistema nervioso central, funciones, patologías, etc.
- Ayuda a comprender comportamientos y procesos de enseñanza - aprendizaje de los seres humanos es decir cómo el cerebro aprende, guarda información y los procesos biológicos que facilitan el aprendizaje.
- Permite crear y aplicar herramientas que ayudan a modelar los estados emocionales con el fin de sentirnos mejor y felices.

La neurociencia es esencial para conocer todo lo relacionado al funcionamiento del cerebro, es preciso que los educadores se interesen en ella, pues a mayor información mayor consciencia para mejorar el proceso de aprendizaje haciéndolo efectivo, práctico e interiorizado por los estudiantes.

“La propuesta es que sea una ciencia que aporte nuevos conocimientos al educador” (Campos, 2010) es decir que la neurociencia va a proporcionar basta información para que el educador pueda mejorar, transformar e innovar su práctica pedagógica. Campos (2010) también menciona que no todo lo que existe en la neurociencia es aplicable en el campo de la educación, por ello el docente es quien a partir de la información que posee, estará en la capacidad de tomar decisiones importantes aplicables a su práctica pedagógica.

Importancia de la neurociencia

“La neurociencia viene aportando gran cantidad de conocimiento acerca de qué sucede en el sistema nervioso y en el cerebro durante el desarrollo infantil temprano” Campos (2014)

Es decir lo más importante para un educador es entender la neurociencia como una forma de conocer de manera más amplia al cerebro cómo es, cómo aprende, cómo procesa, registra, conserva y evoca una información, para que a partir de este conocimiento pueda mejorar las propuestas y experiencias de aprendizaje que se dan en el aula. Campos (2010) menciona “Si los que



lideran los sistemas educativos llegaran a comprender que los educadores, a través de su planificación de aula, de sus actitudes, de sus palabras y de sus emociones ejercen una enorme influencia en el desarrollo del cerebro de los educandos, por consiguiente en la forma que aprenden, quedaría sin sustento la interrogante del por qué vincular los estudios de la Neurociencia al contexto pedagógico”.

El docente que conoce las funciones del cerebro, sabe que está en sus manos estimular y potenciar al máximo y conseguir la maduración cognitiva y emocional de este órgano.

Campos (2010) menciona “El cerebro, es el único órgano del cuerpo humano que tiene la capacidad de aprender y a la vez enseñarse a sí mismo. Además, su enorme capacidad plástica le permite reorganizarse y reaprender de forma continua. El cerebro va armando una red de conexiones desde la etapa prenatal y conformando un “cableado” único en cada ser humano, donde las experiencias juegan un rol fundamental. Este gran sistema de comunicación entre las neuronas, llamado sinapsis, es lo que permite que el cerebro aprenda segundo tras segundo.” (p.6)

Es de particular importancia conocer la relación existente entre la educación y la Neurociencia ya que permite al docente tomar en cuenta varios puntos aplicables en el aula:

1. Generar un clima favorable que incluya el ambiente físico, social, pedagógico y emocional
2. Incluir la estimulación de todas las áreas mediante actividades prácticas
3. Crear entornos de aprendizaje donde el niño aprenda a través de la experiencia.
4. Ofrecer un clima ameno, alegres y que representen seguridad para cada niño.
5. Proponer retos, desafíos para que puedan desarrollar su pensamiento crítico, estratégico y reflexivo.
6. Generar estrategias que desarrollen su nivel de atención, motivación y creatividad.

El cerebro es único e irrepetible, su desarrollo es continuo y requiere la intervención de factores externos e internos para su potenciación, por ello



la primera infancia es clave en la vida de todo ser humano, tanto docentes como padres deben saber que los primeros años de vida marcan una diferencia sustancial en cada persona, los educadores requieren capacitarse sobre la plasticidad cerebral en los primeros años de vida y las maravillas que se puede lograr en un niño si se desarrollan y potencian sus estructuras mentales a través de estrategias adecuadas, motivaciones y actividades que le ayuden al ser humano en su corta infancia.

La neurociencia en el siglo XXI

La época en que vivimos está marcada por la creciente búsqueda del desarrollo del potencial humano, el cual está directamente relacionado con el complejo proceso de desarrollo y maduración del sistema nervioso central y del cerebro en conjunción con las influencias del medio ambiente. La Neurociencia en los últimos años ha revelado aportes al campo pedagógico con conocimientos fundamentales acerca de las bases neuronales del aprendizaje, de la memoria, de las emociones, de los sentimientos, los estados conductuales y de muchas otras funciones cerebrales, y también cómo es frágil frente a determinados estímulos, por lo que el conocimiento de la Neurociencia llega a ser un requisito indispensable para la innovación pedagógica y transformación de los sistemas educativos. En este sentido, la neuroeducación contribuye a disminuir la brecha entre la investigación neurocientífica y la práctica pedagógica.

Propuesta de la neurociencia en el ámbito educativo

1 - Conocer el cerebro: Oportunamente, Piaget desarrolló su teoría epigenética y su aporte se transformó en revolucionario. La clave para poder brindar una educación significativa a los niños y adolescentes es comprender en qué momento evolutivo se encuentran sus cerebros y qué es lo que necesitan.

2 - Valorar la importancia del contacto con la naturaleza y con el mundo social: Las experiencias nuevas y espontáneas de los primeros años de vida en el que se considera el período sensible, están llenas de exploración sensitiva



y el soporte indispensable de los adultos significativos permitirán construir las formas, los colores, el movimiento y la profundidad que dan esencia y significado a los conceptos, a las ideas mismas que enriquecerán su mundo interno y la fantasía que va a dar lugar a su creatividad e intuición.

3 - Estimular al niño a indagar autónomamente: La clave es potenciar la curiosidad y la atención, permitiendo al “pequeño científico” explorar por sus propios medios el mundo que le rodea.

4 - Articular la enseñanza a los procesos cognitivos emergentes y a las capacidades que los mismos manifiestan: Por ello, es necesario conocer cómo funciona la mente de un niño y adolescente, para satisfacer las necesidades cognitivas en cada etapa del ciclo vital.

5 - Valorar la motivación como el motor de todo aprendizaje: Saber que la motivación es una capacidad innata en el ser humano, que se considera un disparador psicológico que dará dirección e intensidad al aprendizaje, metafóricamente denominado el “combustible mental” para los educandos, que sin ella será imposible generar un aprendizaje significativo.

6 - Reconocer el valor de las emociones en el aprendizaje: Para que el equilibrio emocional se presente, el autoconcepto y la autoestima juegan un papel protagónico logrando consolidar los vínculos (docente - educando, educando - educando), y aprender a autorregular las emociones aflitivas redundará en estados emocionales equilibrados y positivos.

7 - Diversificar la manera en que enseñamos: No sólo el método (que debe ser adecuado a cada grupo) sino también quién imparte la enseñanza. Según Vygotsky los educandos aprenden mejor los contenidos si son enseñados por otros pares expertos y significativos. Sin desacreditar a los maestros, parece que la “proximidad afectiva” y la igualdad de roles escolares facilita el aprendizaje.

8 - Poder reconocer problemas de aprendizaje y de funcionamiento neuropsicológico: Una vez reconocidas las debilidades y fortalezas del grupo,



la manera en que les gusta aprender se podrá detectar a tiempo cualquier inconveniente de aprendizaje y se posibilitará la manera de intervenir y remitir a los profesionales especializados y con ello sostener a los educandos.

9 - Enseñar el autocontrol y cultivar las emociones altruistas: Es un eje fundamental que abrirá las puertas del desarrollo sano y la orientación armoniosa a la vida social.

10 - Valorar los distintos tipos de habilidades y capacidades de los educandos: Sin sobreestimar ninguna y respetando las diferencias individuales, poder brindar los medios y estrategias más adecuadas para el desarrollo integral.

Neuropedagogía o neuroeducación



“Durante los últimos años del siglo XXI, educadores, psicólogos y neurocientíficos han descifrado datos muy valiosos en torno al funcionamiento del cerebro humano de tal manera que se ha buscado la forma de entrelazar esta información a la enseñanza y aprendizaje, lo que abrió el campo de investigación que se denomina neuropedagogía o neuroeducación haciendo referencia la mente, cerebro y educación” (Sousa, 2014, pág. 12.)

La neuropedagogía es una rama naciente que se apoya en el estudio de las neurociencias, sobre algunos datos asombrosos del cerebro humano, como por ejemplo su estructura y funcionamiento para conocer y comprender los procesos de aprendizaje, es decir que el objetivo de esta ciencia es que todos los agentes del proceso educativo dispongan un mayor acercamiento de cómo aprende el cerebro, cómo es procesada la



información, cómo controla las emociones, los sentimientos, los estados conductuales, y cómo es frágil frente a determinados estímulos. (Campos, 2010).

He aquí la importancia de establecer una estrecha relación entre la neurociencia y la educación, en este siglo globalizado los retos de la educación son más exigentes cada vez, en cuanto a la formación del ser humano se requiere generar entes con pensamiento crítico e innovador, potenciando sus habilidades y destrezas para que puedan desenvolverse en el medio que los rodea y no generar simples robots que simplemente repiten y memorizan lo que el profesor desea.

“Las sociedades occidentales tienen una necesidad clara de crear un nuevo foco que ilumine, potencie y ponga bajo estudio la formación del pensamiento crítico y creativo, es decir, una educación y una enseñanza reorientada hacia ese pensamiento que lleva a alcanzar un conocimiento crítico por lo verdaderamente desconocido, el logro por lo auténticamente nuevo. Y esto debería comenzar en las escuelas, que es donde todavía no se enseña.” Mora, Francisco (2013)

La sociedad se encuentra en un periodo de constante cambio y evolución, los avances tecnológicos y científicos hacen necesario el desarrollo de un pensamiento creativo, para identificar patrones y mostrar curiosidad por lo novedoso, está basado en gran parte por la creatividad que el mismo posee. Es en las escuelas donde este tipo de pensamiento debería ser desarrollado, pues se trata de un complemento del pensamiento analítico, porque permite resolver una gran variedad de problemas de distintas maneras.

El juego como eje central de la neuroeducación en la primera infancia

Campos (2010) “Los primeros años de vida son esenciales para el desarrollo del ser humano ya que las experiencias tempranas perfilan la arquitectura del cerebro y diseñan el futuro comportamiento. En esta etapa, el cerebro experimenta cambios fenomenales: crece, se desarrolla y pasa por periodos sensibles para algunos aprendizajes, por lo que requiere de un entorno con experiencias significativas, estímulos, recursos físicos adecuados; pero, principalmente, necesita de un entorno potenciado por el cuidado, la responsabilidad y el afecto de un adulto comprometido.”

Conociendo estos cambios en los periodos sensibles se puede mencionar que el cuerpo, objetos, palabras, mente, personas, juguetes conforman



las herramientas de los juegos que van evolucionando con el proceso de desarrollo cerebral. Jugar es una forma natural de aprender del cerebro, un ciclo que empieza y termina con la participación activa del niño. Durante el juego el cerebro libera un número significativo de neurotransmisores como los siguientes:

- **Serotonina:** Gracias a ella se reduce el estrés. También es la encargada de equilibrar y regular el estado de ánimo.
- **Acetilcolina:** Es la sustancia que favorece la concentración, la memoria y por supuesto, el aprendizaje.
- **Endorfinas y Encefalinas:** Encargadas de reducir la tensión neuronal. Es decir, la que transmite al niño calma y felicidad. Es el mejor momento de creatividad del niño.
- **Dopamina:** Motiva la actividad física, la que consigue que los músculos reaccionen ante el juego. También participa en la estimulación de la imaginación, la creación de imágenes y seres fantásticos.

El juego abre las puertas de la imaginación y la creatividad de los niños, los mantiene en forma, les ayuda a generar estrategias, a resolver conflictos, crear normas y respetarlas.

El juego es un elemento que debe estar presente en la primera infancia porque en esta edad, de modo que mediante el ejercicio y aprendizaje, el niño pueda desarrollar habilidades específicas elevadas, tanto físicas como intelectuales y sociales, que le permitan explotar al máximo la plasticidad de su cerebro.



CAPÍTULO I

MOTIVACIÓN

“La motivación es uno de los aspectos psicológicos que se relaciona más estrechamente con el desarrollo del ser humano. La motivación no se caracteriza como un rasgo personal, sino por la interacción de las personas con la situación, por ello la motivación varía de una persona a otra y en una misma persona puede variar en diferentes momentos y situaciones.” (Valdés Herrera)

Partiendo de esta definición se conoce que la motivación responde a un motivo interno o externo que direcciona la conducta y el comportamiento del ser humano en el contexto socio-cultural al que pertenezca. Para definir a la motivación es necesario tomar en cuenta las diferencias individuales que dan direccionalidad, energía y fortaleza a la motivación.

Bisquerra (2000) citado por Naranjo (2009) menciona que: “en la motivación intervienen múltiples variables (biológicas y adquiridas) que influyen en la activación, direccionalidad, intensidad y coordinación del comportamiento encaminado a lograr determinadas metas”.

Para tratar de delimitar a la motivación se tomó en cuenta la definición de varios autores reconocidos y con valor científico que han aportado en el estudio de la motivación.

Maslow define a la motivación como “El impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades”. Según Piaget “la motivación es la voluntad de aprender, entendido como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno”.

McClelland “La motivación de un individuo se debe a la búsqueda de satisfacción de tres necesidades: la necesidad de logro, la necesidad de poder y la necesidad de afiliación.

Para Sigmund Freud “El ser humano cuenta con motivaciones inconscientes que condicionan y determinan sus actos y decisiones. A estas motivaciones inconscientes se les llaman pulsiones”.



De acuerdo con Santrock (2002), la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (p. 432).

Ajello (2003) señala que la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte. En el plano educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma.

Trechera (2005) explica que, etimológicamente, el término motivación procede del latín *motus*, que se relaciona con aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad. De esta manera, se puede definir la motivación como el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta.

De acuerdo a las definiciones previamente citadas podemos decir que la motivación se refiere aquellos procesos que dan energía y dirección al comportamiento de la persona. Puesto que esta se orienta a conseguir los objetivos planteados, por ello Alderfer (2000) menciona que: “La motivación afecta desde el inicio hasta la culminación de la meta”.

Bases fisiológicas de la motivación

Clark Hull (1943) describió la teoría de la motivación con base biológica donde la ubica fisiológicamente en el sistema límbico encargado de la motivación y la emoción, se caracteriza por estar formado de estructuras cerebrales que gestionan respuestas fisiológicas ante estímulos emocionales.

Está relacionado principalmente con la atención, memoria, instintos sexuales, motivaciones y emociones.

Además en un estudio publicado en la revista PLoS Biology, algunos investigadores de la Universidad Pierre y Marie Curie (CNRS) descubrieron que la parte del cerebro encargado de la motivación es el estriado ventral, que está relacionado con la recompensa y la motivación. Recibe fibras del hipocampo, la amígdala, las cortezas entorrinal y peritrinal, la corteza anterior al cíngulo, la corteza órbita frontal medial y el lóbulo temporal.



Se puede afirmar que el sistema estriado ventral está relacionado con el sistema límbico y después de varios estudios ha sido posible concluir que se activa cuando tenemos motivación por desarrollar una actividad cognitiva o motora.

Perspectivas teóricas sobre la motivación

De acuerdo con Santrock (2002), existen tres perspectivas fundamentales respecto de la motivación: la conductista, la humanista y la cognitiva. La conductista subraya el papel de las recompensas en la motivación, la humanista en las capacidades del ser humano para desarrollarse y la cognitiva enfatiza en el poder del pensamiento.

1. Perspectiva conductual:

Esta perspectiva señala que las recompensas externas y los castigos son centrales en la determinación de la motivación de las personas. Las recompensas son eventos positivos o negativos que pueden motivar el comportamiento. Los que están de acuerdo con el empleo de incentivos recalcan que agregan interés y motivación a la conducta, dirigen la atención hacia comportamientos adecuados y la distancian de aquellos considerados inapropiados.

2. Perspectiva humanista:

La perspectiva humanista enfatiza en la capacidad de la persona para lograr su crecimiento, sus características positivas y la libertad para elegir su destino. Dentro de esta perspectiva se ubica la Teoría de las necesidades. Una de las teorías más conocidas sobre la motivación es la de la Jerarquía de las necesidades propuesta por Abraham H. Maslow, quien concibió las necesidades humanas ordenadas según una jerarquía donde unas son prioritarias y solo cuando estas están cubiertas, se puede ascender a necesidades de orden superior. Una vez satisfechas una serie de necesidades, estas dejan de desempeñarse como motivadores.

3. Perspectivas cognitivas:

Las teorías cognitivas enfatizan que lo que la persona piensa sobre lo que puede ocurrir es importante para determinar lo que efectivamente sucede.



El sistema cognitivo es el que recibe y envía información a los otros sistemas: afectivo, comportamental y fisiológico, y regula el comportamiento de estos poniendo en marcha o inhibiendo ciertas respuestas en función del significado que le da a la información que dispone. De esta forma, las ideas, creencias y opiniones que tenga la persona sobre sí y sobre sus habilidades determinan el tipo y la duración del esfuerzo que realiza y, por tanto, el resultado de sus acciones.

Teorías de la motivación

Repasados los elementos anteriormente citados, se planteará algunas teorías relacionadas con el tema.

Estas teorías son relativamente nuevas ya que no es hasta la segunda mitad del siglo XX que se profundiza verdaderamente en este aspecto, no obstante aún continúan las investigaciones sobre el tema.

A continuación a modo de resumen se citan algunas de las teorías más relevantes.

1. Pirámide de Maslow

Para Maslow, psicólogo norteamericano, la motivación es el impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades. Maslow clasifica estas necesidades en 5 niveles y utiliza para su explicación la siguiente pirámide.

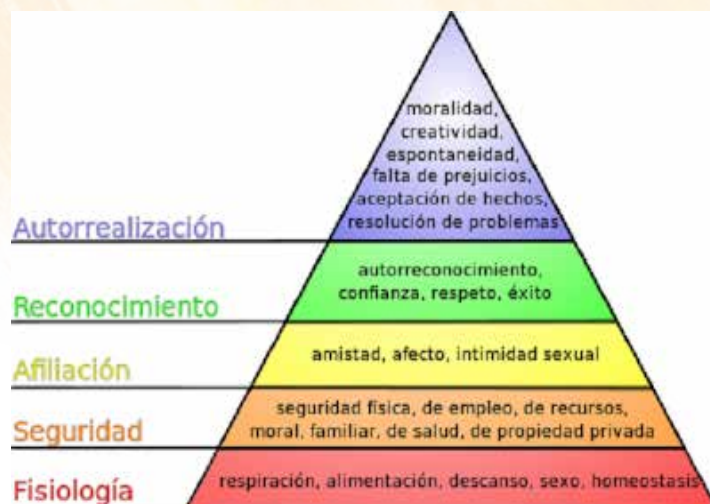


Figura 1: Maslow, A. 1943. "A Theory of Human Motivation". (Wikipedia)



Como se puede observar, en la base están las necesidades básicas, que son necesidades referentes a la supervivencia; en el segundo escalón están las necesidades de seguridad y protección; en el tercero están las relacionadas con nuestro carácter social, llamadas necesidades de afiliación; en el cuarto escalón se encuentran aquéllas relacionadas con la estima hacia uno mismo, llamadas necesidades de reconocimiento, y en último nivel, en la cúspide, están las necesidades de autorrealización.

Esta pirámide responde a una jerarquización de niveles, es decir solo se alcanza la autorrealización una vez superado los niveles anteriores.

2. Los tres factores de McClelland

Este psicólogo afirma que la motivación de un individuo se debe a la búsqueda de satisfacción de tres necesidades:

Necesidad de logro: relacionada con aquellas tareas que suponen un desafío, la lucha por el éxito, la superación personal, etc.

Necesidad de poder: referida al deseo de influir en los demás, de controlarlos; de tener impacto en el resto de personas

Necesidad de afiliación: se refiere al deseo de establecer relaciones, de formar parte de un grupo; todo aquello relacionado con relacionarse con los demás.

3. La teoría del factor dual de Herzberg

Frederick Herzberg, psicólogo orientado al trabajo y la gestión de empresas, define la motivación como el resultado influenciado por dos factores: factores de motivación y factores de higiene.

Factores higiénicos: son externos a la tarea que se realiza (relaciones personales, las condiciones de trabajo, las políticas de la organización, etc...)

Factores motivadores: son los que tienen relación directa con el trabajo en sí (reconocimiento, estímulo positivo, logros, sueldo e incentivos...)

Este autor centra su estudio principalmente en organizaciones, su teoría se puede acoplar al ámbito educativo siempre y cuando se modifiquen puntos relevantes como ambientes, tiempos, edad, recompensa.

4. Teoría X-Y MacGregor

Es una teoría muy utilizada en el mundo empresarial, en la que aparecen dos estilos de dirección contrapuestos.



TEORÍA X

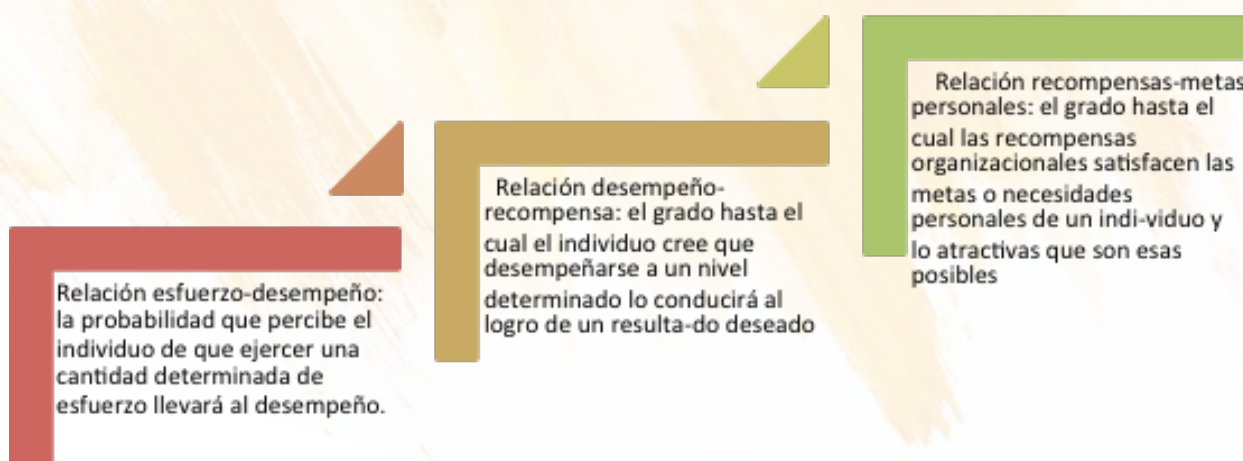
La Teoría X presupone que los seres humanos son perezosos, tendiendo a eludir las responsabilidades, y por tanto deben ser estimulados a través del castigo.

TEORÍA Y

La Teoría Y presupone que lo natural es el esfuerzo en el trabajo, y por tanto los seres humanos tienden a buscar responsabilidades

5. Teoría de las expectativas

La teoría de las expectativas afirma que la fuerza de una tendencia a actuar en determinada forma depende de la fuerza de la expectativa de que el acto esté seguido por un resultado determinado y de lo atractivo de ese resultado para el individuo. (Victor Vroom.s/f)



En el siguiente cuadro sintetizado se encuentran las diferentes teorías y a que rama pertenece cada una, es importante mencionar que el tema de la motivación ha existido desde mucho tiempo atrás, es por esta razón que muchos psicólogos han creado diferentes teorías en busca de interpretar el desarrollo del ser humano:



EL MOTIVO

TEORÍA	CARACTERÍSTICA	REPRESENTANTES
Conductista	Incentivos ambientales	teoría de los dos factores de Herzberg y Teoría “X” y Teoría “Y” Douglas McGregor
Neurológica	Activaciones Cerebrales	Teoría de las Pulsiones
Fisiológica	Actividad Hormonal	
Cognitiva	Pensamientos y sucesos mentales	Teoría de la fijación de metas con Locke
Socio-cognitiva	Procesos mentales e influencia del medio	Teoría de McClelland - Teoría de la equidad y teoría de las expectativas.
Cultural	Grupo, organizaciones, naciones	
Evolutiva	genes y herencias genéticas	
Humanista	alentar al potencial humano	Teoría de la pirámide de las necesidades de Abraham Maslow y Teoría RGB de Clayton Alderfer
Psicoanalista	vida mental inconsciente	Teoría de Sigmund Freud

Los motivos serán las causas o razones específicas de las personas que explican el inicio, cambio o detención de una conducta así como el grado de intensidad de la misma. La motivación hará referencia a los procesos psicológicos básicos que explican, precisamente, porque los diferentes motivos actúan diferencialmente en los comportamientos motivados; es decir, por qué y cómo los motivos nos motivan (Cantón, 1999).

En líneas generales se puede definir al motivo por la recompensa interna o ambiental que mueve a una persona en una dirección y con una finalidad determinada.

Los motivos pueden agruparse en diversas categorías según (Dosil, 2004; Weinberg y Gould, 1996).



En primer lugar figuran los motivos racionales y los emocionales.

Los motivos pueden ser egocéntricos o altruistas.

Los motivos pueden ser también de atracción o de rechazo, según muevan a hacer algo en favor de los demás o a dejar de hacer algo que se está realizando o que podría hacerse.

La programación neurolingüística sostiene por el contrario que no existe una manera de motivar al personal de toda una empresa, sino que los objetivos deben ser ajustados a cada grupo o persona de acuerdo con sus características

TIPOS DE MOTIVACIÓN

Según Look y Latham la motivación se refiere a factores internos que impulsan la acción y a factores externos que pueden actuar como incentivos. (Citado en Castilla, 2004)

Para Deci y Ryan, (2007) psicólogos estadounidenses los factores que mencionan Look y Latham hace referencia a motivos de carácter interno y externo, en cuanto a los motivos de naturaleza interna estos responden a las necesidades, cogniciones y emociones los mismos que son esenciales para la supervivencia del ser humano, el pensamiento y el auto concepto que tiene sobre él, y para reaccionar de forma adaptativa ante situaciones emocionales que se presentan todo el tiempo. Por otro lado en los motivos de naturaleza externa se encuentran los factores ambientales, sociales y culturales; ambos factores conjuntamente apuntan a la autorrealización del ser humano es decir la satisfacción de necesidades, deseos, metas, entre otros a cambio de obtener alguna recompensa sea esta está de cualquier tipo.

La motivación que guía a cada persona se diferencia por la individualidad de cada ser humano como construcción social de valores, actitudes.

A continuación se explica los dos tipos de motivación.

1. Motivación intrínseca

Baquero y Limón Luque (1999) señalan que “La motivación intrínseca se refiere a aquellas acciones del sujeto que este realiza por su propio interés y curiosidad y en donde no hay recompensas externas al sujeto de ningún tipo...”

De acuerdo a lo expuesto por los autores antes mencionados, se puede



decir que la motivación intrínseca hace referencia a la motivación que viene del interior de una persona más que de cualquier recompensa externa. Está asociada a los deseos de autorrealización y crecimiento personal ya que provoca placer al realizar una determinada actividad. “Nace de una necesidad que se genera de forma espontánea” (Castilla. 2004)

2. Motivación extrínseca

Márquez (2000) señala que “La motivación extrínseca es aquella que lleva al individuo a realizar una determinada conducta para satisfacer otros motivos que no son la actividad en sí misma”

De acuerdo a lo expuesto por Márquez, se puede decir que la motivación extrínseca hace referencia a que los estímulos motivacionales vienen de fuera del individuo y del exterior de la actividad, es decir, que los factores motivadores son recompensas externas como premios o reconocimiento por parte de los demás. Este tipo de motivación impulsa la conducta para obtener una recompensa externa o evitar un castigo.

Deci y Ryan (1985) describen estadios de motivación extrínseca:

Motivación regulada: No existe autonomía y se hace porque alguien nos lo pide o porque esperamos una recompensa.

Motivación introyectada: El objetivo sigue siendo cumplir una demanda externa, pero la recompensa es interna. Tiene que ver con el mantenimiento de la autoestima, con alegrarse por ser capaz de hacer algo que nos piden, pero no tiene autonomía.

Motivación regulada por identificación: Se sigue realizando por algo externo, pero cuenta con mayor autonomía y capacidad de tomar decisiones para llegar a ella.

CARACTERÍSTICAS DE LA MOTIVACIÓN

Varios autores como McClelland, Herzberg, Maslow mencionan principalmente tres características: La intensidad, direccionalidad, variabilidad características propias del ser humano y que ampliaremos a continuación.



1. La intensidad.

En la intensidad energizante de la motivación oscilamos desde la apatía o letargia hasta el estado de máxima alerta y de capacidad de respuesta. Muchos sufrimos este abanico de situaciones cada día: nos despertamos por la mañana incapaces de reaccionar y pensar, y poco a poco nos vamos entonando y cogiendo impulso para tomar decisiones a lo largo de la mañana. En muy pocas horas, a veces basta una hora, pasamos de la apatía extrema a la acción vertiginosa. Es un proceso en el que se va incrementando nuestro estado interno de vigilia, un proceso de activación, de tensión dinamizadora, de movilización de nuestra energía.

2. La direccionalidad.

Este aspecto de la motivación se refiere a la cualidad de nuestras acciones y tendencias. Pertenece a las variaciones en los tipos de objetivos o de antecedentes a los que un individuo puede que un individuo realice un largo desplazamiento porque tiene hambre y necesita comprar comida, o puede que lo haga porque tiene ganas de acudir a un espectáculo.

3. La variabilidad.

La acción varía según los individuos y según las circunstancias del momento. ¿Qué es lo que suele motivar a esta persona? ¿Qué es lo que más le puede motivar en este momento? Puede tratarse de un momento circunstancial (me motiva ahora el hambre porque no he comido; o aunque tengo hambre no me voy a comer porque prefiero acudir a una cita interesante). O puede tratarse de una tendencia reflejada por la experiencia (me motiva especialmente el componente artístico).

Así también el autor Muchinsky (2000) plantea que la motivación tiene tres dimensiones direccionalidad e intensidad explicadas a modo de resumen en el párrafo anterior y añade persistencia (o perseverancia) que es la continuidad del esfuerzo a largo del tiempo.

MOTIVACIÓN Y EDUCACIÓN

Así como señalan Pintrich y Schunk (2006), los profesores influyen en la motivación y el aprendizaje de sus estudiantes a través de su planificación e



instrucción, y, a su vez, la manera en que los estudiantes reaccionan provoca en los profesores modificaciones, una motivación adecuada afectara de mejor manera la motivación y el aprendizaje en el aula. (2010, p. 5).

1. Importancia de atender a la motivación en el aula.

La motivación es uno de los aspectos esenciales sobre los que recae la atención a la hora de analizar el aprendizaje. Al respecto, Bono y Huertas (2006) nos dice:

(...) decir que en los alumnos hay falta de motivación sería un poco exagerado. Más bien se podría pensar que los estudiantes no es que no están motivados sino que lo están por cosas distintas que lo que le proponen sus profesores (p. 6).

De ahí se desprende que los estudiantes encuentran motivación en actividades distintas a las que sus profesores les proponen, esto puede ser por la falta de creatividad en las actividades, falta de dinamismo, repetición de actividades por años, entre otras.

Los alumnos motivados según Pintrich y Schunk (2006): “se muestran más interesados en las actividades propuestas, trabajan con mayor diligencia, se sienten más seguros de sí mismos, se centran en las tareas y las realizan mejor” (2006, p. 4).

Como se ve, la motivación es un factor importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que sin motivación el aprendizaje sería dificultoso, la motivación se constituye en el motor del aprendizaje; es esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso. Según Woolfolk “la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta”

La motivación no es solo preguntar ¿qué le pasa al estudiante que no está motivado?, sino que quizás es hora de preguntar ¿Qué estamos haciendo que los alumnos no se motivan?

LA MOTIVACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

La motivación en la etapa de educación infantil es muy importante ya que ayuda al docente y los estudiantes para que ambas partes tengan una participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje.



“Es frecuente encontrarse con la queja de muchos maestros y maestras de que sus estudiantes no tienen interés por aprender, que no se esfuerzan ni parecen mostrar interés por lo que la escuela les ofrece” (Vélez 2016). Este problema responde a la desorganización docente que lleva una planificación sin espacios para el desarrollo de la individualidad, además de conformismos tradicionales que guían su práctica docente.

Realizar actividades por mínimas que sean se verá reflejado en el aprendizaje infantil y serán más notorias en la primera infancia cuando las conexiones neuronales son más efectivas. Se debe prestar atención desde la forma de organizar la actividad, el tipo y forma de interacción, los recursos, los mensajes del maestro, la evaluación, con que se motivará a los niños a dejar su zona de confort y enfrentar situaciones que tengan un desafío cognitivo.

Para la motivación de los niños vamos a mencionar varios sistemas de motivación que serán aplicados en el aula de clase basados en las investigaciones de Díaz, P. (1985).

- Cuentos, canciones, poesías: Recursos muy motivadores que hacen que todos los niños/as participen.
- Láminas decorativas: Al describirlas en clase, todos quieren comentar qué ven en ellas, en qué se parecen a algo suyo.
- Charlas en la asamblea: Nuestro entusiasmo al hablar con ellos es una de las cosas que les incita a realizar las tareas que les encomendamos lo mejor posible. Además en ellas, los niños/as quieren aportar sus ideas, inquietudes, sus historias, anécdotas, siendo parte de la vida escolar.
- Premios: A veces hay que recurrir a ellos para que su trabajo se vea realmente recompensado. Para ello, podemos elaborar diplomas (“al niño más trabajador”...), utilizar pegatinas, regalos y sobretodo muchos mimos y caricias, ya que al sentirse queridos quieren realizar el trabajo lo mejor posible.
- La sonrisa: Cada vez que un niño/a acaba la tarea asignada correctamente podremos dibujar una gran sonrisa como premio por su buen trabajo realizado.
- Marionetas: Son un instrumento de grandes posibilidades para la estimulación del lenguaje, la creatividad y la imaginación, su utilización



permitirá que niños y niñas afiancen contenidos aprendidos y actitudes que han de adquirir.

Todos estos sistemas se los deben aplicar no solo en el aula de clase si no también fuera de ella, debemos buscar estrategias y cambios de ambientes para mejorar el aprendizaje de los niños a través de la motivación.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA MOTIVAR EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Diferentes autores proponen metodologías innovadoras para motivar a los niños en el aula de clases alguno de ellos (Pérez A., Bono A.) describen a modo de resumen ocho estrategias útiles en el proceso educativo.

Adecuación del salón de clases.

Con el fin de lograr motivar a los niños en el aula, lo primero que se debe organizar es el salón de clase, es decir, todo debe estar en orden y eliminar aquellos factores que puedan ocasionar interrupciones. De igual manera se debe contar con los elementos necesarios para realizar las actividades planificadas.

FELICITAR A LOS ESTUDIANTES. Una de las mejores dinámicas en la búsqueda de motivación para los niños en el aula es felicitarlos cuando hacen algo bueno y desde luego mencionarles siempre las cosas en forma positiva. Ya que si solo se reconoce las acciones malas, los niños se acostumbran a actuar así.

RETAR A LOS NIÑOS. En términos generales a los niños les gustan los retos, cuando se desafían a la realización de una actividad en la que el mejor se pueda destacar, ellos encontrarán motivación y esto les llevará al logro de la realización de las tareas asignadas.

FLEXIBILIDAD. Existe una forma de motivar a los niños en el aula, la cual consiste en que el profesor sea abierto a las respuestas de los alumnos; cuando el niño se equivoque en una respuesta, se debe partir de lo que él mencionó para colocar la idea correcta, sin decirle que no sirve su respuesta.



COMUNICACIÓN AMISTOSA. Algunos maestros se proponen mantener a los alumnos motivados con regaños y gritos, pero solo consiguen el efecto contrario desmotivarlos más; la actitud amistosa hará que los niños se sientan motivados.

PROYECCIÓN. Con el fin de motivar a los niños en el aula, se les puede mostrar con ejemplos por medio de vídeos o historias narradas cómo una persona motivada puede llegar se alguien de éxito.

EVITAR COMPARACIONES. En vez de compararles con otras personas que supuestamente son mejores, se les puede mostrar el potencial que tienen para ser personas de éxito en la vida.

APOYO. Con el fin de motivar a los niños en el aula, el profesor debe ser una persona que siempre tenga en mente apoyar a los niños; por ejemplo cuando ellos no pueden realizar un taller, en vez de regañarles, se les debe apoyar prestándoles la ayuda que necesitan para lograrlo.

Con estos consejos en mente, un maestro puede lograr mantener los niños de su clase motivados en todo momento.



CAPÍTULO II

CREATIVIDAD

DEFINICIÓN Y ANTECEDENTES

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo. (Esquivias, 2004, págs. 3-7)

Vidal (2009) menciona: “La creatividad no se desarrolla linealmente, es posible aplicar actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos para incrementarla, incluso a una edad avanzada. La creatividad es un fenómeno infinito, es posible ser creativo de un sin fin de maneras” (p.2).

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, consecuentemente, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto. (Esquivias, 2004, págs. 3-7).

Según menciona Esquivias (2004) “existen diversas definiciones del proceso creativo, las cuales responden al momento histórico en el que surgen así como a la formación o bien a los enfoques de los autores que las sustentan” (p.7), de gran cantidad de ellas se han seleccionado las siguientes:

- “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera” (Ausubel, 1963)
- “Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de



buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados” (Torrance, 1976)

- “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso de manera iconoclasta imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás” (Gardner, 1999)

Según mencionan Huerta y Rodríguez (2006) “la creatividad ha sido motivo de análisis de varias organizaciones; la globalización, la complejidad del entorno, entre otras causas han obligado al ser humano a encontrar nuevas soluciones”

Es así que el ser humano busca alternativas diferentes e innovadoras para poder resolver sus problemas y por ello el cerebro de cada persona se ha adaptado para poder resolver situaciones difíciles creando conclusiones nuevas ante estas circunstancias para poder dar una solución de una forma creativa.

Existen personas que creen que la creatividad es parte solamente de un grupo selecto de individuos pero la verdad es que la creatividad forma pares de todos los seres humanos, solo es necesario que la busquemos.

Es necesario entonces que las educadoras adecuen el ambiente de tal forma que este sea estimulador, en donde los estudiantes puedan expresar sus emociones y sentimientos de una manera libre para que la creatividad se pueda mostrar de forma natural en cada uno de ellos.

IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD

Haciendo referencia a Moro L., Gesualdi V. y Ji Hae C. (2003) La creatividad es muy importante es el motor principal que mueve a los seres en la tierra, puesto que permite transformar la calidad de la formación de los niños en las escuelas mejorando las capacidades y desarrollando habilidades



que le permitirán adaptarse con mayor éxito a un mundo en permanente cambio, siempre dejando huella en cada ser para que en el futuro pueda desenvolverse con conductas adecuadas a la sociedad.

Aportes de diversos autores a la creatividad

Guilford (1950) y Dedboud (1992) (citados en Esquivias, 2004). “Han sugerido ocho como las habilidades que componen a la creatividad: Guilford demostró además, que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes” (p.9).

Estas habilidades son:

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

Lownfield (s/f) (citado en Esquivias, 2004) se centró en investigaciones que implican actividades pictórico-plásticas, para lo cual retomó las categorías de Guilford y propone cuatro tipos de factores:

- 1) sensibilidad para los problemas
- 2) variabilidad
- 3) movilidad
- 4) originalidad

Así como cuatro capacidades personales:

- 1) redefinición de los problemas
- 2) análisis
- 3) síntesis
- 4) coherencia de la organización.

Menciona que los niños creativos son más adaptables, asimismo, cambian constantemente los materiales con los que realizan una tarea.



Taylor 1959, (citado en Ulmann, 1972), profundiza en ellas, determinando estas dimensiones en niveles de profundidad:

- Nivel expresivo
- Productivo
- De originalidad
- Renovador
- Supremo

Así sitúa a la creatividad como la máxima capacidad inteligente (Esquivias, 2004, pg. 8).

Torrance (1978) (citado en Esquivias, 2004) basándose en la educación escolar y familiar, sugiere como claves confiables de la creatividad:

- La curiosidad
- La flexibilidad
- La sensibilidad ante los problemas
- La redefinición
- La confianza en sí mismo
- La originalidad
- La capacidad de perfección (p.13)

Sternberg y Lubart (1997) (citado en Esquivias, 2004), abordan seis recursos para la creatividad:

1. Aspectos de la inteligencia
2. El conocimiento
3. Los estilos de pensamiento
4. La personalidad
5. La motivación
6. El entorno. (p.14)

Edward de Bono. Pensamiento Lateral

“El término Pensamiento Lateral o Creativo es introducido por Edward de Bono para distinguir los procesos mentales orientados a la sagacidad, la creatividad y el ingenio, de los procesos mentales lógicos o verticales” (Domínguez, 2009)



Con este término se hace referencia a las diversas técnicas, procedimientos o métodos para resolver problemas desde distintos puntos de vista distanciándonos del pensamiento lógico (pensamiento vertical) que solo admite una única vía para la resolución de problemas, por ende este pensamiento permite al ser humano encontrar un sinnúmero de caminos para dar respuestas o soluciones diferentes e innovadoras a los problemas que se presentan o que el ser humano se plantea.

Existen procesos mentales que están ligados al pensamiento lateral y son los siguientes:

- Perspicacia
- Creatividad
- Ingenio

Estos tres procesos mentales son fundamentales, gracias a ellos es que las ideas nuevas y creativas remplazan a las ideas viejas y lineales, es decir que existe una modificación de estos últimos que como resultado arroja conocimiento nuevo.

“El Pensamiento Lateral no es una habilidad privilegiada ni mucho menos compleja, sino que es un poder latente que todos poseemos. Puede desarrollarse mediante el entrenamiento, exigiendo solo un cambio de actitud mental y un enfoque abierto a la solución de problemas.” (Domínguez, 2009)

Aunque unas personas sean más creativas quienes no lo sean pueden trabajar y potenciar su creatividad y así desarrollar el pensamiento lateral, es así que Edward de Bono propone usar de manera consciente este pensamiento y no esperar a que este aparezca por sí solo.

Factores que intervienen en el desarrollo de la creatividad

Balart y Céspedes (1998) (citado en Casal I., 1999) mencionan que dentro del desarrollo de las capacidades de creatividad se presentan factores que pueden influir positiva o negativamente y las cuales se clasifican en psicológicos y en sociales.



	Psicológicos	Sociales
Positivos Estimulan la creatividad	La tolerancia, la libertad, la flexibilidad, la búsqueda de lo novedoso, el pensamiento divergente, la capacidad lúdica y la capacidad de riesgo.	El aprendizaje a través de error y acierto, la flexibilidad frente a lo innovador, un ambiente fomentador del intercambio creativo, donde se valore lo intuitivo, lo lúcido, lo imaginativo, lo poético
Negativos Inhiben el desarrollo de la creatividad	El miedo al ridículo o a las críticas, el temor a equivocarse, el perfeccionismo excesivo, la aceptación de estereotipos y el temor a ser diferentes o a que lo sean los demás	Excesiva disciplina formal, la rigidez intelectual, el apoyo exclusivo a lo racional y la presión que se genera por descalificaciones, ridículo o rechazo.

PENSAMIENTO CREATIVO

Definición

Según varios autores el pensamiento creativo es:

“El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución” (Mednick, 1964) (Citado en Esquivias, 2004)

“El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso meta cognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de auto monitoreo” (Pesut, 1990)



Factores que influyen en el pensamiento creativo



Características del pensamiento creativo

Según Millán (2013) las características del pensamiento creativo son las siguientes:

Fluidez: Capacidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado.

Flexibilidad: Heterogeneidad de las ideas producidas, capacidad de pasar de una idea a otra.

Originalidad: Pensar nuevas ideas, proponer nuevas soluciones, visualizar los problemas de manera diferente.

Elaboración: Añadir elementos o detalles a idea que ya existen, modificando algunos de sus atributos.

Etapas del proceso creativo

Así mismo Millán (2013) indica que las etapas del proceso creativo son las siguientes:

Preparación: El problema se percibe y se define, se reúne información y se generan ideas relacionadas

Incubación: Es la fase en la que se plantean las posibles estrategias de solución.



Iluminación: Es cuando las piezas del rompecabezas encajan (es el momento en que Arquímedes grito ¡Eureka!), en esta fase se define cual es el mejor camino o estrategia que se debe emplear para solucionar el problema que se nos ha presentado.

Verificación: En esta fase se realiza una evaluación a la solución encontrada para saber si realmente es efectiva. Es un periodo de autocrítica o examen introspectivo que permite identificar si existen falencias y como mejorarlas.

El proceso creativo, es el resultado de un sistema de procesos cognitivos que combina varias capacidades, ya que una sola no permitiría el desarrollo de ideas y soluciones creativas.

Entonces, se puede definir al pensamiento creativo como la capacidad que tiene el ser humano para crear, tomar diferentes alternativas que le permitan solucionar varios problemas. Poner en marcha el pensamiento creativo implica potenciar lo que se denomina como pensamiento lateral o divergente, es decir, abandonar las ideas comunes, tradicionales y salir de la rutina.

Recursos para trabajar la creatividad

Stenberg y Tood Lubart (1997) (Citados en Milan, 2013) mencionan los 6 recursos para trabajar la creatividad:

Inteligencia	Permite generar nuevas ideas y discernir las buenas de las malas, además permite solucionar problemas de manera creativa y estratégica.
Conocimiento	Saber la información que existe sobre lo que se está trabajando y las posibles acciones a tomar. A partir del conocimiento el ser humano genera ideas que están fuera de lo común.
Estilos de Pensamiento	Consiste en cómo se utiliza o explora la propia inteligencia, según Stenberg y Lubart (1997) existe los siguientes tipos de pensamiento: monárquico, jerárquico, oligárquico y anárquico.
Personalidad	Se forma con la interacción con el medio.
Motivación	Le permite al ser humano realizar un trabajo enérgicamente en el que se siente a gusto y feliz.
Contexto medio-ambiental	El entorno o contexto debe ser motivador y ofrecer oportunidades y retos que generen experiencias.



Cabe recalcar que la creatividad es innata de cada ser humano y la sociedad permite que se desarrolle de diferente modo, es por ello que estos recursos son complementarios en el progreso del ser humano, a la vez que permite alcanzar potenciales que serán útiles para el resto de su vida.

Actitudes que potencian la creatividad

Según Marín (2010) se entiende a la “actitud como una disposición mental que condiciona el comportamiento (...) la actitud creativa por tanto sería la libertad de utilizar las capacidades propias y el modo en cómo hacerlo”. (p.41)

Así mismo Marín (2010) señala algunas de las actitudes creativas más importantes:

- Voluntad y valor de asumir riesgos
- Perseverancia
- Confianza y autoestima
- Curiosidad
- Pasión y disfrute
- Aceptar el fracaso como parte del proceso
- Pro-activo
- Flexible
- Versátil
- Asumir la complejidad (p.41- 43)

Barreras que limitan la creatividad

En Creatividad al Día (2009) se menciona que “para ser creativo se debe estar abierto a todas las alternativas, pero este nivel de apertura mental no siempre es posible ya que todos los humanos elaboramos bloqueos mentales en el proceso de maduración y socialización”

Los bloqueos mentales según Valqui (s.f.) y Marín (2010) han sido clasificados en:

Los bloqueos perceptivos, “son obstáculos que restringen nuestra capacidad para percibir el problema en sí mismo. Nuestras percepciones no siempre son precisas”. (Valqui, s.f.).



Los bloqueos emocionales (o psicológicos), “limitan nuestra libertad para investigar y manipular ideas, (...) son los más significativos y persistentes entre los obstáculos a la innovación”. (Valqui, s.f.).

Los bloqueos culturales, “estos bloqueos tienen su origen en la educación o en las presiones que puede ejercer un contexto determinado”. (Marín, 2010).

Como bien se conoce vivimos en una sociedad que limita y bloquea nuestra creatividad, debido a que existen muchos modelos, patrones y paradigmas que se han conservado durante años por temor al cambio, pero ser creativos significa romper todas aquellas barreras que intentan limitarnos a generar cambios no solo a nivel personal, sino también a nivel social.

Para lograr superar los bloqueos que se mencionaron anteriormente se necesita de un espíritu de cambio, una actitud positiva y sobre todo deseos de mejorar. Si las personas lograran ser conscientes de sus bloqueos sabrían cuál es la manera más adecuada de superarlos. Para dar soluciones creativas a los conflictos o problemas que se nos presenta de manera cotidiana se requiere un pensamiento divergente que nos permita plantearnos varias soluciones, analizarlas y seleccionar cuál de ellas es la mejor para resolver nuestro problema, dejando de lado todos aquellos bloqueos que nos limitan a encontrar soluciones.

ESCUELA CREATIVA

La escuela creativa es la que aumenta las oportunidades y las posibilidades, una escuela necesita no sólo de recursos y espacios materiales, sino también de presupuesto para una formación docente continua y en servicio, necesita de proyectos institucionales en los cuales se elaboren el qué, por qué, para qué, cómo, con qué, cuándo, dónde, con quiénes vamos a desarrollar este pensamiento crítico y divergente. (Burgos, 2007, pág. 26)

Cuando se habla de una escuela creativa va más allá de simplemente crear una escuela innovadora, una escuela creativa es la que ayuda al niño a tener más oportunidades para aprender a aprender, con criterios y un pensamiento libre, además que muestra espacios y materiales estimulantes para los niños a crear proyectos mediante su curiosidad guiados por el docente, permitiendo con esto que la escuela creativa sea una lugar apto para el desarrollo motor, cognitivo, fisiológico, social entre otros, para lograr mentes creativas y libres.



MAESTRO CREATIVO

Cualquier docente que desee potencializar la creatividad en sus estudiantes, debe empezar por trabajar esta habilidad en sí mismo y eliminar factores que no favorezcan a la creatividad dentro del aula. No hay que olvidar que el maestro desde el primer momento se convierte en el modelo a imitar de los estudiantes, por lo tanto, no hay mejor manera de incentivar a los educandos a ser creativos teniendo un maestro creativo.

El docente creativo debe ser una persona que muestra un carácter abierto y flexible, interés por el aprendizaje de sus estudiantes y crea ambientes receptivos para el aprendizaje por medio de una comunicación bidireccional.



Figura 3. Araya V. (2012). "Docente Creativo". (Creatividad y educación actual)

AULA CREATIVA

"Es un tipo de metodología donde se trabajan todas las áreas del currículo bajo una visión donde predomina el pensamiento divergente (...) la creatividad, la práctica y la autonomía del alumnado". (Guilford, 1980) (Citado en Pérez y Córdoba, 2015).

Según señala Pérez y Córdoba (2015) existen conceptos a destacar en el aula creativa para diferenciarlo de otras metodologías, y son las siguientes:

1. Cuenta con dos puntos clave: pensamiento divergente y la creatividad, así la persona busca caminos alternos a través de la aplicación de diversas técnicas.



2. Pretende fomentar el desarrollo integral y la autonomía.
3. Trabajo conjunto de los elementos curriculares y no de manera individualizada.

Asimismo, Pérez y Córdoba (2015) indican como objetivos del aula creativa, los siguientes:

1. Buscar técnicas alternativas y artísticas para que el estudiante pueda desenvolverse y expresarse libremente.
2. Crear un ambiente estimulador para el desarrollo del individuo y favorable para la adquisición de aprendizajes significativos.
3. Reducir el fracaso escolar.
4. Instaurar este tipo de razonamiento desde el principio del desarrollo.

Una vez analizados los objetivos es necesario tener en cuenta que el ambiente para los estudiantes debe ser motivador y mediante diferentes actividades interactivas, desarrollar en ellos el pensamiento divergente e innovador. El proceso de enseñanza - aprendizaje debe estar dirigido a potenciar las habilidades y destrezas de los estudiantes, mediante estrategias y metodologías que integren las 8 áreas del desarrollo integral según la Dra. Carmen León de Vilora: cognitiva, lenguaje, social, moral, física, motora, afectiva y sexual, mismas que generarán una motivación interna, la cual le brinde las herramientas necesarias para que pueda construir su propio conocimiento en base a sus experiencias. Así mismo, dejar que cada niño descubra su entorno, requiere de la predisposición y el interés que tenga el docente de conocer las necesidades que presenta su grupo, debido que en esta edad ellos tienen una gran capacidad para comunicarse y expresar sus sentimientos y emociones de forma muy natural, lo cual será de gran ayuda para que se visualice y se fortalezca las destrezas y habilidades que poseen cada uno.



CAPÍTULO III

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Lambasí, (2013), menciona que “Las estrategias metodológicas se refieren a los modos ordenados o maneras sincronizadas en que los docentes llevarán a la práctica su labor de enseñanza y acompañarán al participante facilitando sus procesos de aprendizaje”, es por ello que el docente debe conocer y saber aplicar criterios para seleccionar la estrategia metodológica más adecuada a la formación de los estudiantes e incluso tener la posibilidad de adaptar o crear sus propias estrategias.

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente, quien es el responsable de identificar las necesidades de cada uno de sus estudiantes para elegir las estrategias adecuadas que aplicara en su aula para alcanzar los propósitos que se hayan planteado.

Tejada, J. (2000) Citado por Tejada en Estrategias metodológicas, realiza una división de los diferentes tipos de estrategias, considerando sobre quien recaiga el protagonismo, de esta forma distingue entre:

-Estrategias didácticas con protagonismo docente: Aquí se incluirán aquellas estrategias en las cuales prima la iniciativa docente, en las que se puede incluir desde la simple exposición hasta la interrogación didáctica o aprendizaje por recepción.

-Estrategias con protagonismo discente: Aquí se incluye aquellas estrategias de enseñanza aprendizaje que giran en torno al estudiante, es decir, son ellos los que asumen un gran protagonismo e iniciativa en la acción.

IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

El hombre es un ser social que depende en gran parte de sus semejantes para lograr el desarrollo integral de sus potencialidades, su relación con el contexto está caracterizada por la formación obtenida en su familia y en la



educación formal de la sociedad, por ello, una de las metas de la educación a escala mundial está relacionada con la formación integral del hombre.

Es importante considerar que los estudiantes tienen el compromiso de aprender a aprender, para ello el docente debe ayudar a desarrollar su potencial intelectual y creativo, a través del empleo de estrategias innovadoras, de acuerdo con las necesidades e intereses de los estudiantes para promover el aprendizaje significativo.

Por consiguiente, el educador, en el proceso del ejercicio pedagógico-profesional, debe seleccionar las estrategias a implementar en el proceso de enseñanza y promover el desarrollo de habilidades y competencias para el aprendizaje de conocimientos, orientados a la solución de problemas tanto académicos como de los cotidianos.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las estrategias metodológicas son las que el docente utiliza con el fin de enseñar, por ello el docente tienen la necesidad de buscar diversas vías para hacer más dinámico el proceso de enseñanza aprendizaje, seleccionando estrategias que le permitan alcanzar los objetivos propuestos planteados.

Tejada (2000) menciona que las características de las estrategias son las siguientes:

Conscientes e intencionadas: Están dirigidas hacia un fin pedagógico, para lograr que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más efectivo.

Flexibles: Se deben adaptar a las circunstancias que ofrece del entorno educativo y sus actores.

Prácticas y funcionales: Deben ser sencillas de aplicar y provocar resultados positivos esperados.

Progresivas y acumulativas: Cada acción que se efectúe durante su aplicación debe complementar a la anterior.

Es importante que antes de elegir una estrategia metodológica se consideren ciertos aspectos que pueden influir para que ésta sea eficaz, como: los estilos de aprendizaje de los estudiantes, la cantidad y nivel de dificultad de los contenidos, el tiempo disponible, los recursos con los que se cuenta,



características de aula, cantidad de estudiantes, entre otros aspectos, por ello es recomendable investigar previamente antes de seleccionar y aplicar una estrategia, teniendo en cuenta los resultados de aprendizajes que deseamos lograr en los niños.

TIPOS DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Antanas Mockus (1984) define las estrategias metodológicas como aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje, plantea seis tipos de estrategias metodológicas:

- **Recuperación de percepción individual:** La estrategia permite describir los elementos de las vivencias de los niños, opiniones, sentimientos y nivel de comprensión.

- **Problematización:** En esta estrategia se pone en cuestionamiento lo expuesto, lo percibido, la observación en el entorno y las soluciones propuestas. Se enfatizan las divergencias a través de debates y discusiones.

- **Descubrimiento e indagación:** Es utilizada para el aprendizaje de búsqueda e identificación de información, a través de diferentes medios en especial de aquellos que proporcionan la inserción en el entorno.

- **Proyectos:** Un proyecto es un proceso que conduce a la creación, clasificación o puesta en realización de un procedimiento vinculado a la satisfacción de una necesidad o resolución de un problema.

- **Inserción de maestros y estudiantes, en el entorno:** Se procura que se logre percibir, comprender y promover soluciones para los problemas naturales, ambientales y sociales.

- **Socialización centrada en actividades grupales:** Le permite al grupo la libre expresión de las opiniones, la identificación de problemas y soluciones en un ambiente de cooperación y solidaridad.



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA USAR EN EL AULA

-El trabajo autónomo

- Favorece la capacidad de reconocimiento de sus pensamientos y sentimientos, con el fin de llevarlos al autoconocimiento, a una memoria comprensiva, apreciación de su cuerpo en el espacio, inteligencia creadora y capacidad perceptiva.

Desarrollo de la creatividad

- Al propiciar y proporcionar un clima de libertad en el aula, se permitirá a los estudiantes que se expresen creativamente.
- Generar situaciones en el aula a resolverse con los objetos que utilizan los estudiantes diariamente.
- Motiva a los estudiantes a crear las situaciones pedagógicas a resolver utilizando su imaginación.

Resolución de conflictos

- El maestro motiva a los niños a contar las experiencias vividas en su casa y en su barrio y favorece un ambiente de discusiones y preguntas sobre cómo resolverían ellos esa situación si estuvieran involucrados.
- Favorece la mayor libertad de expresión de los niños tratando de no dirigir su discusión, de manera que ellos puedan darse cuenta de la consecuencia de cada una de sus acciones.

Habilidades sociales

- Aprovechar cualquier señal de un niño tímido, retraído que no habla y crear las condiciones para que se exprese.
- No pierda oportunidades de reconocer el trabajo que realice el niño que le gusta llamar la atención en lugar de atender su comportamiento.

-Aprendizaje cooperativo

- Cada aula es un pequeño laboratorio donde hay niños diversos, procurar el desarrollo de competencias sociales apoyará el respeto de las individualidades.



- Promueve la formación de pequeños grupos de estudiantes, donde se apoyará uno al otro con el intercambio de sus habilidades.

Herramientas para el aprendizaje significativo

- Las experiencias que los niños comparten a diario es un buen momento para traerlos al aula y trabajar aspectos de las áreas curriculares.
- Promueve juegos de roles, identificando sus características y conversaciones sobre la comunidad y la familia.
- Permite que los niños se expresen libremente para que puedan conocer sus juicios y sus valores y que soluciones individuales y grupales se puede extraer.

El autoestima

- Reflexiona sobre el impacto que crea la autoestima baja en el niño, así como las consecuencias de la crítica o ironía que hacen entre compañeros.
- Es muy importante rescatar el valor que cada persona tiene y respetar su individualidad generará una aceptación individual y grupal.

Existe una infinidad de estrategias que los docentes pueden utilizar en el aula de clase. Sin embargo, se debe concientizar en qué estrategia metodológica es la adecuada para el objetivo de aprendizaje planteado.

Estrategias metodológicas para estimular la creatividad

En el mundo existen muy variadas e interesantes experiencias pedagógicas encaminadas a la estimulación y desarrollo de la creatividad. En esta dirección encontramos los trabajos de Edward de Bono (1986), quien aportó una metodología para el desarrollo del pensamiento creativo, la cual contempla como elementos imprescindibles:

- La libertad de expresión
- La ausencia de inhibiciones
- Evitar juicios críticos valorativos
- Estimular nuevas ideas durante el proceso creativo

Este autor aporta un conjunto de técnicas metodológicas que constituyen valiosos instrumentos para propiciar el desarrollo de la creatividad:



- Considerar Todos los Factores (CTF)
- Positivo, Negativo e Interesante (PNI)
- Otros Puntos de Vista (OPV)
- Consecuencias y Secuelas (CS)
- Posibilidades y Oportunidades (PO)
- Prioridades Básicas (PB)
- Propósitos, Metas y Objetivos (PMO)
- Alternativas, Posibilidades y Opciones (APO)

Es responsabilidad del docente potenciar el pensamiento creativo, brindar todas las experiencias necesarias para que el niño pueda liberar su creatividad de la educación tradicional y empiece a crear e innovar. Edward de Bono (1986) plantea una serie de metodologías útiles que aplicadas de forma correcta potenciarán la creatividad en los niños, logrando desarrollar su capacidad de resolver problemas tanto de su vida cotidiana como académica.

Estrategias metodológicas y recursos en educación inicial

Algunas de las estrategias que se emplean con mayor frecuencia por las educadoras infantiles son las siguientes:

Asamblea: Se realizan actividades de interacción social, facilitando la toma de conciencia y pertenencia a un grupo.

Rincones de actividad: Los rincones son espacios delimitados de la clase donde los niños individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diversas actividades de aprendizaje para conseguir un objetivo desde las distintas áreas y siempre respetando el ritmo personal de cada uno.

Adivinanzas: Dichos populares en los que se esconde algo ya sea un animal, cosa o persona que los pequeños deben encontrar.

Trabalenguas: Juegos de palabras presentados en una frase comúnmente breve, empleando fonemas similares y rimas. El objetivo del trabalenguas es dificultar la dicción de la frase en voz alta. Son una útil herramienta del aprendizaje.

Retahílas: Son expresiones infantiles que se repiten en los juegos y en las relaciones cotidianas de los niños. Están constituidas por series, hileras o



ristras de palabras con un fin lúdico.

El arte: En educación infantil el arte es una estrategia indispensable para interpretar el desarrollo del niño permite la apropiación de normas, hábitos, valores y metas para su desarrollo, no se puede considerar a cada niño un futuro artista, pero sí como un artista en potencia.

El juego: En el nivel inicial se privilegia el juego como el recurso más apropiado, dadas las características del momento evaluativo de los educadores.

Estas son algunas de las estrategias metodológicas que se pueden utilizar en el aula de educación inicial, sin embargo hay que resaltar que la metodología utilizada por los docentes constituye el asunto clave en la orientación del proceso educativo hacia la creatividad. Las mismas dimensiones constituyentes de la capacidad creativa descritas anteriormente, pueden perfectamente ser partícipes de las estrategias pedagógicas – didácticas.

Criterios para la selección de estrategias metodológicas

La SEE (1999) propone una serie de criterios que posibilitan estrategias pedagógicas capaces de propiciar aprendizajes significativos en los educandos del nivel:

- Integrar el movimiento y la imaginación en las actividades. Partir de la espontaneidad y los aportes específicos de los niños.
- Utilizar recursos naturales y materiales del entorno como fuente directa de aprendizaje. Propiciar el aprendizaje por descubrimiento.
- Favorecer la expresión y la comunicación en todas sus formas.
- Propiciar el trabajo autónomo.
- Propiciar un clima cálido, flexible y respetuoso para que los niños se expresen con confianza y seguridad.
- Comunicarse clara, sencilla y explícitamente con los niños. Crear un clima de goce y disfrute evitando correcciones inhibitorias.
- Incorporar el contexto familiar como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Promover la observación permanente de los fenómenos y acontecimientos que ocurren en el entorno.
- Propiciar la generación de interrogantes y la búsqueda de respuestas a



partir de la formulación de hipótesis.

- Tomar en cuenta el grupo, su situación y la vida cotidiana de los niños.
- Seguir individualmente a los niños en el desarrollo armónico e integral de las capacidades y de sus intereses.

Implícita en todos estos criterios está la dimensión lúdica, el juego como forma de expresión natural que posibilita la construcción de conocimiento. El sentido de la experiencia educativa en el Nivel Inicial se encuentra en el juego.

Recomendaciones para elaborar y plantear una estrategia metodológica

El docente debe tener la competencia de plantear estrategias metodológicas que sean adecuadas al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, es por eso que se ha tomado en cuenta las recomendaciones elaboradas por Rojas (2011) en su publicación de la Revista digital de Investigación:

- Determinar y definir la capacidad a lograr.
- Redactar el aprendizaje esperado de la sesión de aprendizaje.
- Identificar los procesos cognitivos y procesos mentales de la capacidad determinada.
- Desagregar la capacidad determinada en capacidades de menor complejidad, considerando los procesos cognitivos que permiten desarrollar la capacidad y/o los alcances de los conocimientos.
- Especificar la actividad de aprendizaje que permita evidenciar el cuarto procedimiento.
- Redactar los modos de ejecución para cada habilidad planteada (¿Cómo hacerlo? - Estrategias).
- Anotar los medios y materiales didácticos a usar (¿Con qué hacerlo?).

Todo docente debe tomar en cuenta las recomendaciones antes mencionadas para así lograr que la elaboración y aplicación de una estrategia metodología sea eficaz y contribuya al proceso de aprendizaje del estudiante. Cuando se selecciona una buena estrategia metodológica existe un aprendizaje significativo y constructivo ya que las acciones realizadas y los recursos empleados lograrán que el estudiante sea quien construya su propio conocimiento.



Aprender es pensar y enseñar es ayudar al estudiante a pensar, mejorando diariamente las estrategias o habilidades de ese pensamiento.

Orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas son de suma importancia en el ámbito escolar, pues son el camino que el docente toma para lograr cumplir sus objetivos, por ello se plantean las siguientes orientaciones, las cuales facilitarán el proceder del docente en su labor educativa.

- Todo proceso de enseñanza-aprendizaje debe partir de una planificación rigurosa de lo que se pretende conseguir, teniendo en claro cuáles son los objetivos o metas, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje y se retroalimenta el proceso.

- El método seguido por el profesor ha de ajustarse a condicionantes tales como la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los estudiantes.

- Deben tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

- Es necesario secuenciar la enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.

- Despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el estudiantado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del estudiante, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

- Se debe potenciar el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales.

Estrategias metodológicas: el docente como enseñante

Peter Woods (s.f.), plantea que en esencia, las estrategias son formas de llevar a cabo metas. Son conjuntos de acciones identificables, orientadas a fines más amplios y generales. Además es importante considerar una diferencia esencial entre técnicas y estrategias: las técnicas pueden ser



utilizadas de forma más o menos mecánica, mientras que las estrategias son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo. “La estrategia se considera como una guía de las acciones que hay que seguir” (Nisbet, 1991)

Monereo y Clariana (1993) hacen referencia al docente “estratégico” como un profesional que posee habilidades regulativas que le permiten planificar y evaluar reflexivamente su actuación docente.

Preguntas que se puede hacer un docente:

- ¿Cuál es el contenido que quiero enseñar?
- ¿Cuál es la actividad de los estudiantes que quiero promover?
- ¿Cuáles son las estrategias que yo pongo en juego para lograr que los estudiantes realicen determinadas actividades?

Estas son las primeras preguntas que un docente debe hacerse para seleccionar las estrategias más adecuadas para los contenidos que desea enseñar y para sus estudiantes. Las estrategias metodológicas son de suma importancia en el ámbito escolar, es el camino que el docente toma para lograr cumplir sus objetivos.

Pero, ¿qué pasa si el docente no utiliza las estrategias metodológicas adecuadas?

No dominar el diseño de estrategias metodológicas en el proceso educativo, es evidencia de falta de formación del educador, implica además de la preparación motivacional en el aula porque es una limitante para generar un ambiente de intercambio y de relación con los estudiantes, lo cual pudiera ser la causa de que varios estudiantes estén: desmotivados, sin predisposición o con un bajo nivel en lo que refiere a su desempeño académico. El buen uso de estrategias en el aula le permite al estudiante asumir su propio proceso de construcción del conocimiento, utilizando sus saberes previos, la motivación y creatividad para aprender más y consolidar los conocimientos existentes y superar las deficiencias, es decir, son verdaderos actores de su aprendizaje.

La formación del educador influye en el empleo de estrategias, métodos, técnicas y recursos para mediar en el aprendizaje, las cuales deben ser seleccionadas de acuerdo con el enfoque necesario por el mediador, así como al perfil de logro que se desea obtener en los niños.



Las estrategias metodológicas en la transformación de los procesos pedagógicos

Consiste en una manera concreta de desplegar los cuatro momentos metodológicos (práctica, teoría, valoración, producción), articulando un conjunto de métodos y técnicas educativas específicas según su pertinencia al tema a desarrollarse y al contexto, lo que permita mejorar el sentido pedagógico y didáctico de las sesiones educativas.

Se debe generar nuevas formas de aprender, investigar y principalmente desarrollar las dimensiones Ser-Saber-Hacer-Decidir, además de reflexionar y diversificar las estrategias metodológicas, ya que las personas aprenden de diversas formas

En la clase se analiza, discute, participa, utilizan herramientas, materiales y formulan proposiciones, así como tener en cuenta la necesidad de adecuar e innovar el empleo de las estrategias metodológicas asumiendo los criterios de la Visión Metodológica de la Educación Socio productiva para potenciar los aprendizajes productivos y pertinentes.



CAPÍTULO IV

TÉCNICA Y DINÁMICAS

Definición de técnica

La técnica es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado. Una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito humano: ciencias, arte, educación, etc. Requiere destreza manual e intelectual, generalmente con el uso de herramientas. Además se transmiten de persona a persona, y cada persona las adapta a sus gustos o necesidades y puede mejorarlas.

Del mismo modo encontramos la definición de Cavidies (citado por el Centro de Integración Juvenil, A.C. 2013): quien menciona que “Las técnicas de grupo son un medio cuya finalidad es crear dinamismo hacia la comunidad. Es dar productividad a los encuentros de personas que se reúnen para realizar una tarea determinada en un tiempo dado, su metodología es la de aprender haciendo”.

Es importante mencionar que las técnicas poseen un valor sumamente relativo, además de ser instrumento de manipulación y de dominación, lo importante es que a través de las técnicas las personas lleguen a descubrir su propia identidad y sus propios valores y en los grupos se produzcan formas más humanas y constructivas de convivencia, también se puede decir que las técnicas que utiliza el docente pueden no ser las mejores para sus estudiantes, por lo tanto el docente siempre tiene que estar predispuesto a cambiar las técnicas utilizadas en esos momentos.

CARACTERÍSTICAS DE LA TÉCNICA:

- Nace en la imaginación y luego se pone en práctica, muchas veces nace de la prueba y el error.
- Se suele transmitir entre personas y se mejora con el tiempo y la práctica.
- Cada persona le imprime su sello personal.

Elección de la técnica adecuada

La elección de la técnica correcta para cada caso es función del conductor o coordinador del grupo, excepto cuando el grupo sea lo suficientemente maduro como para auto gestionarse.



Variables a tener en cuenta en la selección de una técnica:

- **Objetivos del grupo:** Clarificar de antemano qué se espera lograr con la utilización de la técnica para luego revisar el conjunto de técnicas disponibles para el logro de ese objetivo.
- **Tamaño del grupo:** Recordar que el comportamiento del grupo depende en gran medida de su tamaño. El grupo pequeño tiene mayor cohesión, intimidad, seguridad y confianza.
- **Madurez y entrenamiento del grupo:** Considerar este criterio al seleccionar la complejidad de la técnica y su naturaleza, ya que algunas de ellas ponen en juego costumbres adquiridas, otras requieren entrenamiento previo, etc.
- **Ambiente físico y recursos que se poseen:** Evaluar las condiciones reales en que se desarrollará el trabajo, necesidades de espacio, recursos físicos y humanos, tecnología, tiempos, etc.
- **Condiciones y características del medio externo:** Tener presente el contexto social, económico e institucional.
- **Características de los miembros del grupo:** Pensar en sus edades, experiencias, expectativas, nivel de instrucción y prácticas anteriores. Es importante tener en cuenta que las técnicas de grupo en educación no son terapéuticas como efecto primario, por lo que no deben centrarse en dificultades de personalidad de algún miembro.
- **Capacitación del coordinador:** Evaluar la propia capacidad de proponer y realizar una técnica.

Definición de dinámica

Es una herramienta para mantener el ritmo de la rutina de la clase y que no tenga caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje, o al profesor en su tarea de enseñanza.

Según (Ruiz, J. 2014), es la forma o medio de cómo se predisponen los estudiantes para aumentar su motivación y estado de ánimo, con la finalidad de obtener el máximo rendimiento en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

La dinámica es la interacción entre las personas que surge al desarrollar la técnica específica. Todos los grupos tienen una dinámica, es decir, una personalidad propia que se hace “visible” cuando se lleva a cabo la técnica.



De esta manera se puede mencionar que la dinámica es una actividad que ayudará a motivar a los estudiantes durante la clase para captar la atención en el caso de que esta esté dispersándose o perdiéndose, la dinámica nos ayudará a que los estudiantes trabajen en equipo, interactúen, convivan, sonrían y se distraigan.

1. Objetivos de las dinámicas grupales

Con las dinámicas se pretende trabajar especialmente la estructura informal del grupo, la comunicación, participación, empatía, aceptación, tolerancia y desarrollar, en definitiva, unas relaciones respetuosas y asertivas entre todos los miembros, para conseguir así un desarrollo personal y grupal en cuanto a valores y normas se refiere.

La dinámica a elegir dependerá fundamentalmente del momento y situación en que se encuentre el grupo, así como de lo que se pretenda. Por esta razón existen objetivos que deben cumplirse al momento de realizar una dinámica; estos objetivos son los siguientes:

- Fomentar la participación y cooperación entre los miembros del grupo
- Desarrollar el sentimiento de nosotros. La experiencia demuestra que los grupos no nacen, se hacen.
- Enseñar a pensar activamente.
- Enseñar a escuchar de forma activa, comprensiva y empática.
- Desarrollar capacidades de comunicación, cooperación, intercambio, responsabilidad, autonomía, creatividad, etc.
- Fomentar la superación de miedos, tensiones e inhibiciones, creando sentimientos de seguridad.
- Ayudar a enfrentarse a los problemas y dificultades sociales con una actitud positiva.
- Crear una actitud positiva ante los problemas de las relaciones humanas, favorable a la adaptación social del individuo.
- Potenciar la reflexión y análisis, tanto del contenido de la sesión como del proceso de la misma.
- Aportar ayuda en los procesos de individualización y socialización que toda persona debe ir adquiriendo e interiorizando durante su infancia y



adolescencia, fundamentalmente. Y llegar así, a un justo equilibrio entre ambos.

Las dinámicas como antes se mencionó deben ser trabajadas siempre con un objetivo en mente, el docente debe plantearse lo que quiere enseñar a sus estudiantes mediante un objetivo, el cual debe responder ¿qué?, ¿cómo? y ¿para qué? se va a realizar dicha dinámica, de esta manera el conocimiento que ella quiere impartir va a llegar de una manera directa a sus estudiantes.

2. Importancia de la dinámica de grupos para la educación

La importancia de las dinámicas de grupos en cualquier nivel educativo viene dada por constituir una herramienta que permite al docente, a través de las técnicas grupales, canalizar y orientar los fenómenos que tienen lugar en la clase en favor de un resultado educativo óptimo.

Hay que tener presente que las técnicas grupales:

- Son medios útiles para el proceso de comunicación que ha de tener lugar en el aula.
- No todas las técnicas son útiles para todos los objetivos educativos.
- Son instrumentos que hay que saber utilizar y como tales, no operan por sí mismos, viniendo dado su valor y su eficacia por la creatividad del docente que las utilice.
- Estas técnicas no son un juego, aun cuando deban realizarse bajo ciertas condiciones que las hacen parecer como tal.
- Dan profundidad y seriedad a la actividad docente, por cuanto que facilitan la reflexión sistemática del grupo.
- Constituyen un medio para fomentar unas relaciones más estrechas, desarrollando actitudes de cooperación y estableciendo lazos emocionales entre los miembros del grupo.
- Ayudan a superar el estancamiento de la dinámica interna de un grupo.
- Facilitan la búsqueda de soluciones a los problemas, la resolución de conflictos internos del grupo, la integración y comunicación intergrupales, el desarrollo del sentido crítico y hacen más efectivo el trabajo en grupo.
- La dinámica en el salón de clase permite que el estudiante esté atento en todo momento, ya que es de suma importancia tener la atención de



los niños, considerando que la atención de ellos es de 15 a 20 minutos, por tal motivo el docente debe tener la capacidad de dirigir diferentes dinámicas en todo momento pero siempre y cuando esta tenga un aprendizaje significativo y sea referente al tema que se está trabajando. Hay que considerar que la técnica y la dinámica son complementarias y no se pueden deslindar del proceso educativo.

3. Tipos de dinámicas

Mesa (2016) considera que las dinámicas pueden estar agrupadas en 7 grupos, los cuales se explican a continuación:

- De presentación: Son actividades que tienen como objetivo conocer datos informativos y características de los miembros del grupo, así se da un primer paso para que las personas que conforman dicho grupo se relacionen por primera vez.
- Para resolución de conflictos: Estas actividades proporcionan herramientas para aprender a afrontar los conflictos de alguna forma.
- De relajamiento y para distensionar: Estas actividades tienen por objetivo la liberación de energía acumulada a través del movimiento corporal, risas, etc.
- De autoafirmación: Entendiendo que la autoafirmación es el “convencimiento que una persona tiene de sus propias capacidades, habilidades y virtudes”, es decir que los miembros del grupo tengan pleno conocimiento de lo que son capaces de hacer tanto individualmente y en el grupo y puedan potenciar sus habilidades a través de las actividades.
- Para mejorar la comunicación: Estas actividades estimulan la comunicación entre los participantes desarrollando la capacidad de escucha activa.
- De conocimiento y autoconocimiento: Estas actividades permiten a los integrantes del grupo conocerse a sí mismos a partir de identificación y aceptación de las diferencias individuales.
- De colaboración: Estas actividades permiten que todos los integrantes del grupo participen activamente y cooperen el uno con el otro con el fin de alcanzar una meta.

Es el docente quien sabrá elegir el momento y el tipo de dinámica que desea aplicar con el grupo, dependiendo de las necesidades que surjan y los



objetivos que se formule, esto le facilitará el proceso de enseñanza y hará que los estudiantes aprendan de una manera más atractiva y diferente, no olvidemos que la emoción y la sorpresa son importantes a la hora de captar la atención de los niños y se divierten a la vez que aprenden.

Papel del docente en la aplicación de técnicas y dinámicas

El docente constituye la persona que establece un puente entre el aprendizaje y el estudiante, de manera que su función está orientada a proporcionar experiencias de aprendizaje que le ayuden a desarrollar el potencial de cada uno de ellos, para lo que investigará técnicas que permitan al estudiante desarrollar su personalidad al mismo tiempo que su aprendizaje.

Se considera al docente como:

- Gestor de procesos de aprendizaje con medios interactivos
- Guía y orientador
- Persona totalmente imparcial
- Usa técnicas y dinámicas de vanguardia
- Promotor de valores éticos y morales
- Creativo y de fácil adaptación al medio

Diferencias entre técnica y dinámica

Varios autores hacen una diferencia entre técnica y dinámica, ambas están relacionadas pero tiene contrastes puntuales que se describirá a continuación:

Técnica

Hace referencia a la herramienta se utiliza para llegar al conocimiento.

Es un procedimiento específico que se lleva a cabo con un grupo para alcanzar alguna meta.

Es la actividad que se va a realizar para que el estudiante pueda construir su aprendizaje.

Dinámica

Es la interacción de diferentes actividades que llevan al análisis de las acciones que se utilizarán para llegar a una conclusión del conocimiento.

Es la interacción entre las personas que surge al desarrollar la técnica específica.

Es la operacionalización de la técnica.

Todos los grupos tienen una dinámica, es decir una personalidad propia que se hace visible cuando se lleva a cabo la técnica.



Fuentes bibliográficas

- Actividades Infantiles (S/F). “Técnicas para trabajar la creatividad en el aula de educación infantil”. Recuperado el 1 de junio de 2017. Obtenido de: <http://actividadesinfantil.com/archives/4826>
- Ajello, A. M. (2003). “La motivación para aprender”. España: Popular. (pp. 251-271).
- Alegs.com(2016), Técnica recuperado el 28 de Junio del 2017 obtenido desde: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnica.php>
- Anónimo (16 de Febrero de 2016) Factores internos y externos que influyen en el comportamiento humano [Blog] Recuperado el 27-06-2017. Obtenido de: <http://www.uninotas.net/factores-internos-y-externos-que-influyen-en-el-comportamiento-humano/>
- Araya, V. (2012). Creatividad y Educación Actual: Docente creativo [Blog]. Recuperado el 29 de junio de 2017. Obtenido de: <http://creatividadyeducacionactual.blogspot.com/2012/11/docente-creativo.html>
- Atención y Motivación. (23 de Julio de 2015). Obtenido de <https://sites.google.com/site/adelatorretorres/dinamicas-de-grupo>.
- Belmonte, M. A. (14 de Diciembre de 2015). La vanguardia. Recuperado el 07 de julio del 2017. Obtenido de <http://www.lavanguardia.com/que-estudiar/20151214/30796639300/desarrollar-creatividad-aula.html>
- Bonetto, V. (2014). “La importancia de atender a la motivación en el aula”. Obtenido el 29 de junio de 2017. Recuperado de: <http://psicopediahoy.com/importancia-atender-a-la-motivacion-en-aula/>
- Bono, E. (1986). “El pensamiento lateral”. Recuperado el 02 Julio 2017. Obtenido de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33437500/bono_-_pensamiento_lateral.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499004414&Signature=WTtyPwPRIHCiqm1LnCcqlF4RJ50%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl_pensamiento.pdf
- Burgos, N. (2007)
- Calzada, N. (S/F). La creatividad en educación infantil. (Trabajo fin de grado: grado en educación infantil, Universidad de Valladolid) Recuperado el 05/07/2017 obtenido de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3957/1/TFG-G%20330.pdf>
- Campos, A. (2014). Los aportes de la neurociencia a la atención y educación de la primera infancia. Recuperado el 03/07/2017 obtenido de: https://www.unicef.org/bolivia/056_NeurocienciaFINAL_LR.pdf



- Campos, L. (2010). Neuroeducación: Uniendo la Neurociencia y la Educación en la búsqueda del Desarrollo Humano. Revista digital La educ@ción. N.143. Recuperado de: http://www.educoea.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_143/articulos/neuroeducacion.pdf
- Casal, I. (1999). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones. [Centro Virtual Cervantes] Recuperado el 28-06-2017. Obtenido de: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf
- Casal, I. I. (s.f.). Recuperado el 30 de 06 de 2017, de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf
- Castilla, J. L. (2004). La motivación en una empresa textil bonetera en el estado de Puebla (Tesis de Licenciatura, Universidad de las Américas: Puebla; Cholula, Puebla, México). Recuperado el 27-06-2017. Obtenido de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/castilla_v_jl/capitulo_2.html
- Centro de Integración Juvenil, A.C. (2013). Manual de técnicas y dinámicas grupales. Recuperado de: <http://www.intranet.cij.gob.mx/Archivos/Pdf/MatezialDidacticoPreventivo/MANUALDETECNICASYDINAMICASGRUPALES.pdf>
- Cuadrado, A. (2015) “Estrategias metodológicas para fomentar la creatividad”. Obtenido el 29 de Junio de 2017 de: <https://es.slideshare.net/anacoie/estrategias-metodolgicas>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). El “qué” y “por qué” de la meta: Persecuciones las necesidades humanas y la libre determinación del comportamiento” *Psychological Inquiry*, vol. 11, no 4, p. 227-268.
- Definición ABC. S/F “Definición Motivo” Recuperado el 28 de junio del 2017, obtenido de: <https://www.definicionabc.com/general/motivo.php>
- Domínguez, L. (2009). Edward de Bono “PENSAMIENTO LATERAL” Su aporte a la Educación (Trabajo Final Previo a la obtención del Diploma Superior en Docencia Universitaria, Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador) Recuperado el 28-06-2017 de: <http://cdjbv.ucuenca.edu.ec/ebooks/td4203.pdf>
- Domínguez, M. L., & Xilotl, E. N. (29 de 06 de 2017). Manual de Técnicas y Dinámicas Grupales. Obtenido de <http://www.intranet.cij.gob.mx/Archivos/Pdf/MaterialDidacticoPreventivo/MANUALDETECNICASYDINAMICASGRUPALES.pdf>
- EDUCAPEQUES. (2016). Ocho consejos para motivar a los niños en el aula [Vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=lowgk-dzSro>
- EDUCAPEQUES. (s/f). “Ocho consejos para motivar a los niños en el aula”.



Recuperado el 1 de Julio de 2017. Obtenido de: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/ocho-consejos-para-motivar-los-ninos-en-el-aula.html>

- EDUCREA. (s.f.). Recuperado el 02 de Julio de 2017, de <https://educrea.cl/tecnicas-de-ensenanza-para-mejorar-la-motivacion-de-los-estudiantes/>
- Escaño, J., Gil de la Serna, M. (mayo, 2001). Motivar a los alumnos y enseñarles a motivarse. REVISTA AULA. De Innovación Educativa, 101, 1.
- Esquivias, M. T. (31 de enero de 2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista Digital Universitaria UNAM, 3-17. Recuperado el 6 de junio de 2017. Obtenido de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fabro, N. P. (5 de Mayo de 2015). Signs of the times. Recuperado el 05 de Julio de 2017, de <https://es.sott.net/article/37909-CreativaMENTE-Neurociencia-de-la-creatividad>
- Francesco, G. (2011). "Motivación extrínseca: fuente de estimulación y mejora en el rendimiento de los estudiantes". Buenos Aires, (pp. 20-23)
- Galeón.com (2015), Estrategias metodológicas recuperado el 28 de Junio del 2017 obtenido desde: <http://aureadiazgonzales.galeon.com/>
- García Osorio, J. (S/F), "Aplicación en el aula (Técnicas y métodos)". Recuperado el 04 de Julio del 2017 desde: <https://es.slideshare.net/JosefinaGarcaOsorio/aplicacion-en-el-aula-tecnicas-de-grupo>
- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Recuperado el 30 de junio del 2017 desde: http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia%20Bacete_Dom%20E9nech_1997_Motivacion_aprendizaje%20y%20rendimiento%20escolar_reme.pdf?sequence=1
- García, M., Fernández, D. (S.F). "Dinámicas de grupos y Técnicas grupales. EL liderazgo y la coordinación de grupos." recuperado el 29 de Junio del 2017 obtenido desde: <https://www.uco.es/servicios/informatica/windows/filemgr/download/mdgarcia/M.Dolores%20Garcia%20Fdez/texto5.htm>
- Garza, N. (2013). "Pensamiento Creativo". Recuperado el 6 de junio de 2017. [Slideshare Blog] Obtenido de: <https://es.slideshare.net/nardamarizela/pensamiento-creativo-21912252>
- Gestipolis (2016), Motivación recuperado el 28 de Junio del 2017 obtenido desde: <https://www.gestipolis.com/motivacion-concepto-y-teorias-principales/>
- Gestipolis (2016), Teorías de la Motivación recuperado el 28 de Junio del 2017 obtenido desde: <https://www.gestipolis.com/teorias-de-la-motivacion/>



- González, M., Ravetllat, C. & Pérez, C. (2001). Dinámica de Grupo. Recuperado de: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/GruposT%C3%A9cnicasDin%C3%A1micasClima.pdf>
- Gudiño, V. (2009). Ciencias y neurociencias aplicadas al Desarrollo Humano, Social, y la Felicidad Recuperado el 29-06-2017 Obtenido de: <http://www.neurocapitalhumano.com.ar/shop/otraspaginas.asp?paginanp=219>
- Guillén J. (2014). La motivación escolar [Vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wkxg8hxjm0k>
- Harf, R. (S/F) Estrategias metodológicas: El docente como enseñante. Recuperado el 28-06-2017 Obtenido de: <https://didactica-historia.wikispaces.com/file/view/Estrategias+RUTH+HARF.pdf>
- Harf, R. (S/F). Estrategias metodológicas: el docente como enseñan. Recuperado el 06 de julio del 2017. Obtenido desde: <https://didactica-historia.wikispaces.com/file/view/Estrategias+RUTH+HARF.pdf>.
- Hernández, A. (2014). "Estrategias metodológicas en el nivel inicial". Recuperado el 30 de junio del 2017 desde: <https://es.slideshare.net/anitahernandez2014/metodologas-en-la-educac>
- Hernández, A. (2014). "Estrategias metodológicas en el nivel inicial". Obtenido el 29 de junio de 2017 recuperado desde: <https://es.slideshare.net/anitahernandez2014/metodologas-en-la-educac>
- Huerta J. y Rodríguez G. (2006) Desarrollo de Habilidades Directivas: Capitulo 6 [Versión Digital] Recuperado el 6 de junio de 2017 de: <https://es.scribd.com/doc/256421718/Desarrollo-de-Habilidades-Directivas-huerta-Rodriguez>
- Idalgo Matos, B. (2002). "Metodología de Enseñanza-Aprendizaje" Ed. INADEP Perú, recuperado el 28 de junio del 2017 obtenido desde: <http://trabajos55/estrategias-desarrollo-valores/estrategias-desarrollo-valores3.shtml>
- Juegos y Dinámicas para niños. (15 de Enero de 2014). Obtenido de http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/juegos_dinamicas.htm
- Klimenko, O (2013) "La creatividad como un desafío para la educación actual". Obtenido el 29 de Junio de 2017 de : <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>
- Klimenko, O. (2009). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Educación y Educadores, [S.l.], v. 11, n. 2, ago. 2009. ISSN 2027-5358. Disponible en: <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>. Fecha de acceso: 29 jun. 2017
- Lozada, Y. (2009). Tipos De Estrategias Metodológicas. Recuperado el 29-06-2017



Obtenido de: <http://yilsis-educiencia.blogspot.com/2009/05/tipos-de-estrategias-metodologicas.htm>.

- María Teresa. (2009). Diferencias entre dinámica y técnica. Recuperado de; <http://www.alegsa.com.ar/Diccionario/C/1284.php>
- Marín, T. (2010). "Teoría sobre la creatividad" .Recuperado el 28 de junio del 2017. Obtenido de: http://www.imaginar.org/taller/ttt/2_Manuales/Teoria_creatividad.pdf
- Martínez, L. (s.f.). NEUROCIENCIA: Aproximaciones a las realidades científicas y creencias necesarias para sustentar una atención integral oportuna y pertinente. [Presentación de Power Point] Recuperado el 29 de julio de 2017. Obtenido de: <https://inicial2010.wikispaces.com/file/view/UPEL140309LMMPneurociencias.ppt>
- Méndez, A. (S/F). Vida inteligente. Teorías de la motivación. recuperado el 01 de julio del 2017. desde: <https://www.euroresidentes.com/empresa/motivacion/motivacion-segun-autores>
- Milan, G. (Noviembre 2013). Creatividad: Pensamiento Creativo [Diapositiva de Power Point]. Recuperado el 6 de junio de 2017. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/bachillerato.../PRES46.ppsx
- Ministerio de Educación y Cultura (2000) Educación Infantil. Animación y Dinámicas de Grupo. Madrid: Ministerio de Educación y Cultura recuperado el 28 de Junio del 2017 obtenido desde: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7493.pdf>
- Moneo, M. R., & Huertas, J. A. (2017). Motivación y cambio conceptual. *Tarbiya, Revista de Investigación e Innovación Educativa*, (26). Recuperado el 30 de junio del 2017 desde: <file:///C:/Users/user/Desktop/Downloads/7115-14734-1-PB.pdf>
- Moro L., Gesualdi V. y Ji Hae C. (junio-septiembre, 2003) La creatividad en la escuela. ¿Una especie en peligro de extinción? *Revista Ñaque – Teatro, Expresión, Educación [Versión Digital]*. Recuperado el 11-08-2017. Obtenido de: <http://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>
- Morón, C. (2011). La Importancia de la Motivación en Educación Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Recuperado el 03/07/2017 obtenido de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7914.pdf>
- Naranjo, M. (2009). "Motivación: Perspectivas Teóricas y algunas consideraciones de su Importancia En El Ámbito Educativo". (vol. 33). Costa Rica: Universidad de Costa Rica. (pp. 153-170)
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación* 33(2). Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/510/525>



- Nogales, F. V. (2015). Quaderns. Recuperado el 07 de julio del 2017. Obtenido de http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/nr_17/a_212/212.html
- Pantoja, C. (2011). "Fisiología de la motivación". Recuperado el 30 de Junio 2017. Obtenido de: <http://revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/30545>
- Pereira, M. (2009). "Motivación: Perspectivas Teóricas Y Algunas Consideraciones De Su Importancia En El Ámbito Educativo". Costa Rica: Universidad de Costa Rica. (pp. 16-17).
- Pereira, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas Teóricas y algunas consideraciones de su Importancia en el Ámbito Educativo. Revista Educación, 159-170.
- Pérez, P. y Córdoba, A. (2015) El aula creativa como propuesta pedagógica de desarrollo integral desde la infancia. Creatividad y Sociedad, n°23 (junio) Pp. 128-160. (Universidad de Valencia) Recuperado el 29 de junio de 2017. Obtenido de: http://creatividadysociedad.com/articulos/23/5_El%20aula%20creativa%20como%20propuesta%20pedagogica%20de%20desarrollo%20integral%20desde%20la%20infancia.pdf
- Piñeyro, M. (S/F). Las dinámicas grupales en el área educativa. Recuperado el 28 de junio del 2017. Obtenido de: <https://educrea.cl/las-dinamicas-grupales-en-el-area-educativa/>
- Psicopedagogía (2016), Definición dinámica, recuperado el 28 de Junio del 2017 obtenido desde: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/dinamica%20de%20grupo>
- Reyes, J. (S/F). Estrategias metodológicas para el nivel inicial. recuperado el 05/07/2017 obtenido de: <http://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial2.shtml>
- Rojas Bonilla, Gustavo Félix (2011) "USO ADECUADO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL AULA", recuperado el 01 de julio del 2017. (pp. 184-187). Obtenido de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2011_n27/a12v15n27.pdf
- Rojas, G. (2011). USO ADECUADO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL AULA. Revista digital, Investigación Educativa Vol. 15 N. 27, 182-187. Recuperado de: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2011_n27/a12v15n27.pdf
- Santrock, J. (2002). "Psicología de la educación". México: Mc Graw-Hill.
- Schmitter, M. (6 de Abril de 2015) Métodos de enseñanza y estrategia metodológica



[Blog] Recuperado el 28-06-2017. Obtenido de: <https://es.slideshare.net/elianamsc7/mtodos-de-enseanza-y-estrategia-metodologica>

- Significados.com(2010), Dinámica, recuperado el 28 de Junio del 2017 obtenido desde: <https://www.significados.com/dinamica/>
- Soriano, M. (s/f). “La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo”. Universidad de Zaragoza, (pp. 7-10)
- (S/A), (S/F). Estrategias metodológicas. Recuperado el 06 de julio del 2017. Obtenido de: http://www.cfp.us.es/web/elearning/guia/_10.htm
- (S/A), (S/F) “La importancia de la motivación para estudiantes” Recuperado el 29 de Junio del 2017, obtenido de: <http://cued.mx/blog/la-importancia-de-la-motivacion-en-el-aula-de-clase/>
- (S/A), (S/F) Recuperado el 30 de 06 de 2017, de <http://www.eduinnova.es/ene09/LA%20MOTIVACION%20EN%20LA%20ETAPA%20DE%20EDUCACION%20INFANTIL.pdf>
- (S/A), (S/F). “Dinámicas de creatividad”. Obtenido el 29 de junio de 2017 desde: <http://www.gsxelpilar.org/wp-uploads/creatividad.pdf>
- (S/A), (S/F). “Educación infantil”. Obtenido el 29 de junio de 2017 recuperado desde: https://www.iveritas.org/files/educacion_infantil.pdf
- (S/A), (19-03-2015) Definición de creatividad por varios autores [Blog Creativo] Recuperado el 4 de julio de 2017. Obtenido de: <http://www.fundacioncreatividad.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>
- (S/A). (21de Enero de 2015).”Dinámicas de grupo para educación infantil y primaria”. Recuperado el 03 de julio de 2017.Obtenido desde : <http://www.orientacionandujar.es/2015/01/21/dinamicas-de-grupo-para-educacion-infantil-y-primaria/>
- (S/A), (S/F). “Cómo Trabajar Con Dinámicas de Grupos en Educación Infantil”. Recuperado el 30 de junio del 2017 desde: <http://actividadesinfantil.com/archives/9123>
- (S/A), (S/F). Motivación. Recuperado el 28 de junio del 2017.Obtenido de :<http://cursos.aiu.edu/psicologia%20organizacional/pdf/tema%202.pdf>
- (S/A), (S/F). Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. Obtenido el 06 de Julio del 2017. Recuperado de: http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF
- (S/A), (21 de enero de 2015).”Estrategias metodológicas”. Recuperado el 03 de julio de 2017.Obtenido de:http://formacion.educalab.es/pluginfile.php/50304/mod_imscp/content/8/estrategias_metodologicas.html



- (S/F) “Motivación Extrínseca” Recuperado el 28 de junio del 2017, obtenido de: www.euroresidentes.com/empresa/motivacion/motivacion-extrinseca
- Tejada, J. (2000). El trabajo por competencias en el practicum: cómo organizarlo y el cómo evaluarlo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 7(2).
- Trechera, J. L. (2005). “Saber motivar: ¿El palo o la zanahoria?”. Recuperado el 26 de junio del 2017, obtenido de: <http://www.psicologia-online.com/articulos/2005/motivacion.shtml>
- Universidad Internacional de Valencia. (18 de abril de 2015). “Cómo motivar a los alumnos: recursos y estrategias”. Recuperado el 03 de julio de 2017. Obtenido de: <http://www.viu.es/como-motivar-a-los-alumnos-recursos-y-estrategias/>
- Universitas Miguel Hernández. (s.f.) “Estrategias Creativas” Recuperado el 28 de junio del 2017, obtenido de: http://repositorio.innovacionumh.es/Proyectos/P_22CursoMateriales/Teresa_Marin/Intro%20creatividad/creatividad_04.html
- Valdés, C. (2016, Octubre 7). Motivación, concepto y teorías principales. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/motivacion-concepto-y-teorias-principales/>
- Valqui, R. (S/F). “La creatividad: conceptos, métodos y aplicaciones”. Technical University of Denmark. [Revisa Iberoamericana de Educación] (pp. 3-4). Docentes 2.0. (2015). “El Docente Creativo” [Blog]. Obtenido el 01/07/2017. Recuperado de: <http://www.docentes20.com/2015/08/el-docente-creativo.html>
- Valza, D. (2015). Estrategias de enseñanza y aprendizaje [Vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=fhyo7vyI0i4>
- Velasco, R. (2014). “Estrategias Metodológicas”. Recuperado el 02/07/2017. Obtenido de: <https://es.slideshare.net/siriuselearning/estrategias-metodologicas-36699779>
- Vidal, R. (10 de abril de 2009). La creatividad: conceptos, métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-2. [Versión Digital] Recuperado el 30 de junio de 2017. Obtenido de: rieoei.org/expe/2751Vidal.pdf
- Weitzman, C. C. (15 de Agosto de 2015). EducaCrea. Obtenido de <https://educrea.cl/estrategias-metodologicas/>

Actividades





DIBUJANDO EN GRUPO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Percepción, comunicación plástica, desarrollo de la personalidad, atención.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Fomentar la afirmación y la confianza. Desarrolla la comunicación plástica.
- Potenciar el trabajo en grupo e inculcar valores. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Útiles de una clase de plástica.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los componentes de un grupo deciden dibujar algo, ya sea, una escena, un objeto, un animal, de modo que cada miembro dibuja una parte del mismo. Después se juntan todos los integrantes de cada grupo y aceptan cada una de las partes y dialogando sobre el trabajo particular de cada uno y la obra final reuniendo cada dibujo; pasan al frente y cuentan su historia.

La historia que reciba más aplausos gana.



S/A. S/F. "Técnicas plásticas". Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: bp.blogspot.com



ACORDEÓN

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Autonomía, pensamiento crítico, desarrollo del lenguaje verbal y no verbal.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la creatividad, vinculada a lo poético. Desarrolla el lenguaje verbal y no verbal. Fomenta los valores.

MATERIAL:

- Papel y bolígrafos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los integrantes del grupo se sientan en círculo. Uno de ellos coge papel y bolígrafo y expresará en una o dos líneas su opinión sobre el tema que proponga el animador.

Una vez que lo ha hecho, doblará el papel hacia delante por la línea imaginaria que se sitúa bajo lo último que ha escrito, y lo pasará a su compañero de al lado.

Éste escribirá su opinión y también por la línea imaginaria que se sitúa bajo lo último que ha escrito doblará el papel, en este caso hacia atrás, y lo pasará al siguiente compañero. Así hasta que cada papel llegue al lugar desde el que partió.



S/A. S/F. "Acordeón". Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: bp.blogspot.com



POBRECITO GATITO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 - 5 años.

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollo socio afectivo, concentración, memoria, atención.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la atención y la memoria. Potencializa el desarrollo socio afectivo del estudiante.

MATERIAL:

- ninguno.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El instructor indica a los estudiantes que se sienten en el piso en círculo.

Selecciona a un participante y le indica que él será el gato. Asimismo, le menciona que deberá caminar en cuatro patas y deberá moverse de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los participantes y hacer muecas y maullar tres veces.

El animador explica a los participantes que cuando el gato se pare frente a ellos y maúlle tres veces, la persona deberá acariciarle la cabeza y decirle “pobrecito gatito”, sin reírse. El que se ría, pierde y sale del juego o le tocará el turno de actuar como “gato”. (Se debe establecer una de las normas y decir la condición al principio del ejercicio).

El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.



S/A. S/F. “Dinámicas”. Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: bp.blogspot.com



CADENA DE ASOCIACIONES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Asociación de conceptos, ejercitar la abstracción.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Esta es una técnica que permite ejercitar la abstracción y la asociación de conceptos.

MATERIAL:

- Pizarrón.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se escogen unas cuantas palabras claves de interés para el grupo. Es aconsejable usar conceptos como energía, costo, construcción, suelos, etc.

En plenaria se le pide al grupo que la asocien con otras palabras que para ellos tienen algún tipo de relación, en orden uno por uno va diciendo con qué la relaciona. Por ejemplo si elige energía los estudiantes podrán mencionar palabras como: movimiento, trabajo, mecánica, etc.

El animador va anotando las diferentes relaciones que los participantes han dado y luego a partir de ella se discute por qué hemos relacionado esa palabra con la otra. Al final se hace una síntesis de lo que el grupo entiende por esa palabra.



S/A. S/F. "Cadenas". Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: Arcoiris ministerio infantil.com



ESTO ME RECUERDA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Concentración, atención, memoria.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la memoria. Favorece la concentración. Desarrolla la atención mediante las consignas

MATERIAL:

- Ninguno.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Todos los participantes se sientan en un círculo, uno de los mismos recuerda alguna cosa en voz alta.

Comenzando por la izquierda o por la derecha el resto de participantes manifiesta lo que, a cada uno de ellos, eso les hace recordar espontáneamente. Ejemplo: “pensé en una gallina”, otro “eso me recuerda...huevos”, etc.

Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, se sale del juego.



S/A. S/F. “Memoria”. Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: Blogspot.com



APOSENTO

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 4 - 6 años.

DE UTILIDAD PARA:

- Estimulación, desarrollo físico, memoria, perder el miedo al grupo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la memoria. Desarrolla la imaginación. Romper el hielo en un grupo al aprenderse los nombres de los integrantes. Estimula el desarrollo físico.

MATERIAL:

- Tantas sillas como jugadores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Sentados en un círculo. Un miembro del grupo comienza el juego presentándose de la forma siguiente: “Soy... (Nombre) y quiero que mi aposento sea ocupado por... (nombre de otra persona del grupo)”.

A continuación indica cómo quiere que vaya a ocupar su aposento:

“Para eso vendrá...” (se indica una acción: bailando, a la pata coja, montado en uno de sus ayudantes, sentado, volando, etc.)

Las dos personas que están sentadas a ambos lados de la nombrada, actúan de ayudantes si aquella lo estima necesario. La persona nombrada va a ocupar el sitio de la primera y ésta ocupa el suyo.



S/A. S/F. “Juegos grupales”. Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: Blogspot.com



TOCAR EL OSO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Concentración, atención, percepción, desarrollo físico.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la atención. Favorece la concentración. Estimula el desarrollo físico.

MATERIAL:

- Máscaras de oso.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

A 10 o 15 metros del grupo de jugadores está un jugador (el oso) de espaldas, con una máscara.

Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que llegue a tocarlo dirá: -¡Puede correr, don Oso!- inmediatamente todos corren. El oso sale en su persecución y los aprisionará con un simple toque de mano. Los prisioneros se vuelven auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último corredor que no haya sido hecho prisionero, será el vencedor.



S/A. S/F. "Oso polar". Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: Blogspot.com



DIBUJANDO A CIEGAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- trabajar la atención y concentración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- resolución de problemas, desarrolla la atención y favorece la concentración.

MATERIAL:

- bolsa de papel por equipo, papelógrafo y marcador.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Formar grupos de seis personas e identificarse con un nombre.
2. Todos los integrantes del equipo participarán por turno, dibujando con los ojos tapados, cada integrante dibujara un elemento más al dibujo anterior según lo que el animador lo pida.
3. El primer participante se cubre con la bolsa de papel y comienza a dibujar lo que le señala el animador.
 - a) una casa con dos ventanas y una puerta.
 - b) un árbol junto a la casa.
 - c) una vaca en el jardín de la casa.
 - d) la cordillera detrás de la casa.
 - e) el papá, la mamá, y su hijo caminando hacia la casa.
4. Todos los Equipos realizarán lo mismo, el equipo ganador es cuyo dibujo sea el mejor.



S/A. S/F. "Oso polar". Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: Blogspot.com



ORDEN EN EL BANCO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Potenciar la creatividad por medio del planteamiento de un problema para hallar soluciones ingeniosas.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Potenciar el trabajo grupal e individual. Desarrollar la creatividad.

MATERIAL:

- Banco largo, en caso de no tener el banco largo se traza unas líneas en el piso con un ancho de 20 cm.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El animador invita a los participantes a subirse al banco o a las líneas. (Los participantes no deben bajarse del banco o salirse de las líneas).

Una vez que todos están colocados en el banco o las líneas se explica lo siguiente:

- ubicarse según las edades, o la fecha de nacimiento, la estatura, pero sin bajar del banco sin salirse de las líneas.
- Se puede revisar cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se sentía el apoyo del grupo, su proximidad, etc.





LA CASA DE LOS MUÑECOS VIVIENTES

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 4-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- potenciar la creatividad e imaginación del grupo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- permite trabajar la personalidad, la distinta manera de ser de cada uno y la relación entre pares.

MATERIAL:

- pintura de cara, cartulinas, papel charol, celofán, tijeras.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El animador forma dos grupos y comunica las costumbres del restaurante: “todos los comensales se deben comportar como muñecos”, cada uno con una clave distinta para entrar en funcionamiento.

La actividad consiste en averiguar y descubrir dichas claves para poner en movimiento todos los muñecos de la sala. Las claves pueden ser:

- tocarle la nariz, soplarle en la frente, quitarle un zapato.
- Los grupos deben conocer sus propias claves y el otro grupo debe descifrarlas.



cecyquinancela.blogspot.com recuperado el 7 de agosto del 2017
desde: <https://st.depositphotos.com>



¿SILUETA DE MANOS?

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Potenciar la creatividad e imaginación personal y del grupo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Potencia la apreciación y valoración de los objetos que nos rodean.

MATERIAL:

- lo que se tenga en casa.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Utilizar un lápiz para trazar la silueta de las manos del artista sobre un trozo de papel. Algunos prefieren hacerlo por sí mismo sin ayuda. Recortar los contornos de las manos. Hacer tantos como más preciso para el proyecto. Puede que la idea haya quedado antes de iniciar el trabajo que se desarrolle una medida que se hacen las siluetas. Examinar las figuras de las manos y tratar de hacer algo con esos recortes. Como las manzanas de un ciervo, la sugerencia de mencionar un pavo fantasma, un gato un pollo, un pato, un conejo, las alas de una mariposa o figuras caprichosas. Pegar las figuras al papel y añadir otros trozos de papel o dibujos para completar el trabajo. La simple operación de pegar las figuras de las manos constituye un ejercicio interesante y satisfactorio.



S/A. S/F. "Silueta de manos". Obtenido el 10 de agosto de 2017 desde: <https://st.depositphotos.com>



ADORNOS CON HILOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Lograr con el hilo formas definidas otros dibujos.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Motricidad fina

MATERIAL:

- hilo, goma blanca, toalla, polvos brillantes.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Sumergir el hilo en la cola diluida. Eliminar del hilo del exceso de cola, pasándola entre el índice y el pulgar o por el borde del bol. Luego habrá que limpiarse los dedos en la toalla. Colocar el hilo sobre el papel encerado de la manera que se prefiere para que adopte cualquier forma. Rocíalo con polvos brillantes, deja que se seque por completo, despegar suavemente del papel encerado. Si desea colgar el hilo con adornos.



Obtenido el 08/08/2017 recuperado desde: <https://colornspice.wordpress.com/page/16/>



AGUJERITOS DE LUZ

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Potenciar motricidad fina.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Motricidad fina y discriminación de colores.

MATERIAL:

- papel negro, punzón, papel celofán de colores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Adherir un cuadrado de papel negro al cartón de la superficie de trabajo. Emplear los instrumentos de perforación para abrir orificios en el papel negro. Hacer tantos agujeros de diverso como desee, retirar el papel celo, cubrir los orificios con el papel de cualquier color, pegándole o sujetándolo con un adhesivo al reverso del negro. Resulta muy bonito cubrir una o varios agujeros con pequeños retales de tejido con celofán.



Diseño blog obtenido 08/08/2017 recuperado de <http://www.actividadeseducainfantil.com/2016/05/experimento-ruedas-para-mezclar-colores.html>



TRAZAR EL CUERPO

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 4-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Lograr que el niño tenga la conciencia de sí mismo y la figura todos los rasgos de todo el cuerpo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Motricidad fina y discriminación de colores.

MATERIAL:

- papel de embalar, lápiz,

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El artista debe estar sobre el papel de embalar desplegado en el suelo. Extensión un poco los brazos y las piernas para el resultado trazar la silueta. Una sola persona toma un rotulador o un lápiz y traza toda la silueta del pequeño, incluyendo los dedos, cabello y otros. Cuando haya concluido el trazado el artista puede ponerse de pie y decidir cómo adornar la silueta con los lápices de cera, rotuladores y retales y cola blanca de carpintero. Una vez terminado el dibujo y la ornamentación, el niño que recorta la figura y pegarla a la pared con los pies tocando el suelo y la cabeza a la altura del niño.



https://elpais.com/diario/2008/07/11/radiotv/1215727203_850215.html



REPLAY

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en atención, memoria auditiva y visual.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Memoria auditiva y visual

MATERIAL:

- Ninguno en especial.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El animado explica la actividad: en pequeños grupos hay que presentar una escena dos veces; la primera a ritmo acelerado y la segunda a cámara lenta.

1. Se divide el grupo grande en grupos pequeños de 5-6 miembros.
2. Se decide una pequeña escena para representar dos veces.
3. Se representa la escena, primero en ritmo acelerado y la segunda a ritmo lento, resaltando todos los gestos, movimientos que lentamente van gesticulando los actores y que en la primera representación quedaron desapercibidos.



conmimadrina.files.teatro-para-nic3b1os desde: <https://colornspice.wordpress.com/page/16/>



ZAPATOS VIAJEROS

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 3-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Incentivar al juego cooperativo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Comunicación eficaz.
- Resolución de problemas
- Habilidades sociales.
- Movimientos gruesos y finos.



Cuentos de bolsillo - WordPress.com
desde: <https://colornspice.wordpress.com/page/16/>

MATERIAL:

- Un saco o una bolsa de basura negra y grande.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Pedir a los participantes que se sienten en el suelo formando un círculo con las espaldas hacia adentro, posteriormente que se quiten los zapatos y que los echen en la bolsa negra.

Ahora se les indica que uno de ellos (elegido al azar) comenzará con la dinámica, se parará, sin ver tomará un zapato de la bolsa que está colocada en el centro del círculo y deberá buscar a su dueño para entregarlo y ponérselo, si el participante al que le es colocado el zapato no es el dueño, este no se parará, indicando con esto que el primer participante debe continuar con la búsqueda, hasta tener éxito.

El participante que haya recuperado su zapato será el encargado de sacar el próximo y repetir la acción anterior, así sucesivamente.

Una vez que los participantes vayan teniendo sus dos zapatos se irán haciendo a un lado, el juego terminará hasta que todos tengan sus dos zapatos puestos correctamente.



EL NUEVO REFRANERO

NIVEL: Educación básica

EDAD: 7-8 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la búsqueda de contraste en el grupo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

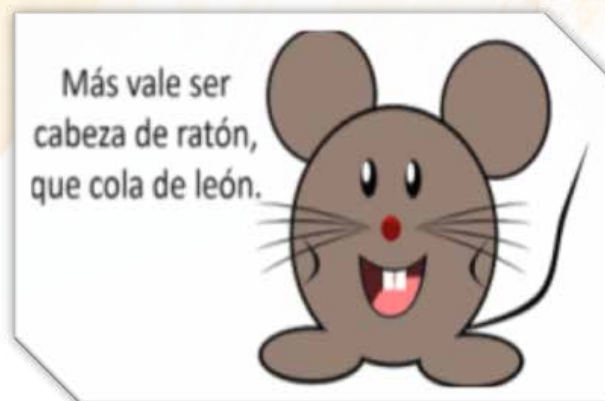
- concentración e imaginación.

MATERIAL:

- Un saco o una bolsa de basura negra y grande.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. El animador comunica cómo será el juego: “El ejercicio consiste en combinar refranes y partiendo de estos crear otros nuevos”
2. A modo de tormenta de ideas y en grupos pequeños se aportan y comentan los refranes que conocen todos los miembros del equipo.
3. El grupo trabaja con todos los refranes que dispone:
 - Descomponiendo
 - Añadiendo
 - Combinando
 - Añadiendo
 - Quitando una parte
4. Exponer cada grupo su refrán.



refranes.celeberrima.com desde: <https://colornspice.wordpress.com/page/16/>



EL MUNDO AL REVÉS

NIVEL: Educación básica

EDAD: 6-8 años

DE UTILIDAD PARA:

- Ayuda a generar un nuevo modelo de sociedad.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Expresión corporal
- Habilidades sociales
- Imaginación

MATERIAL:

- No se precisa material especial.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El educador debe mostrar acontecimientos de la realidad a los estudiantes. En base a esto se cambiarán los papeles y sucesos mostrados, por ejemplo:

El policía es perseguido por el ladrón.

El alumno explica la elección al profesor.

1. En pequeños grupos se eligen los personajes y acontecimientos que desean ejemplificar.

2. Representación y puesta en común. ¿Qué valores se encontraron? ¿Cómo se sintieron? ¿El mundo está al revés?



taringa.net recuperado el 7 de agosto del 2017 desde: <https://colornspice.wordpress.com/page/16/>



ÁLBUM DE FOTOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 -6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Potenciar actividad grupal y desarrollar la imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad, comunicación y curiosidad.

MATERIAL:

- Cartulinas, rotuladores y fotos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Cada deberá aportar una selección de fotografías de diferentes momentos de la propia vida: curiosos, graciosos, anecdóticos... Que luego se presentarán al grupo.
2. En pequeños grupos se decide los apartados o capítulos de que constará el álbum del grupo. Por ejemplo: Una de culitos..., Mi primera comunión, Disfrazados hasta los dientes..., Cuando yo era bueno..., etc.
3. El grupo organiza el álbum en función del material seleccionado.
4. Viendo el álbum cada uno puede comentar lo que ve y se figura. Puede preguntar a los demás. Al final cada uno puede hablar de sí a partir de la foto.
5. Cada grupo estudia «una pose y se hace una foto para el álbum.



tododeregalos.com recuperado el 7 de agosto del 2017 desde: <https://colornspice.wordpress.com/page/16/>



POSTERS CON HUMOR

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Cumplir bien todos los pasos establecidos.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad e Imaginación.

MATERIAL:

- Cartulinas, tijeras, pegamento, fotos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El educador indica que antes de pasar al salón hay que realizar una pequeña tarea.

- En pequeños grupos la tarea consiste en seleccionar posters de contenidos diversos o bien fotografías de revistas donde aparezcan paisajes, personas famosas,...
- El segundo paso es obtener las fotos (tamaño carné) de todos los comensales,
- Por último el trabajo consiste en fotocopiar las fotos varias veces (reduciendo y ampliando) para que se puedan ajustar a las características de un póster seleccionado, o simplemente realizar un collage.
- Los resultados son realmente cómicos: podemos tener a nuestro mejor amigo como integrante de un importante grupo musical o a todos los miembros del grupo como jugadores de un equipo de fútbol de primera división.



ebimexico.blogspot.com recuperado el 7 de agosto del 2017 desde: <https://colornspice.wordpress.com/page/16/>



MANDO A DISTANCIA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 años

DE UTILIDAD PARA:

Trabajo en equipo, atención, concentración, agilidad.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

Creatividad, comunicación, participación grupal e individual.

MATERIAL:

Cartulinas y marcadores para escribir los números de los canales. Objetos diversos que puedan solicitar los diferentes grupos para ambientar sus emisiones televisivas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El grupo de niños se divide en dos, por un lado espectadores y por el otro se subdivide en subgrupos. Cada uno de estos va a representar un canal de televisión. A ser posible se colocan en un mismo espacio, unos a continuación de otros separados un metro más o menos.

Deciden previamente el “programa” que van a representar sin que lo sepan los otros canales de televisión ni el público. Al lado de cada grupo colocan un número bien visible que indique el canal que representan. Una vez que todos los grupos-canales de TV están listos, comienza un jugador utilizando el mando a distancia a su grupo. En voz alta va indicando el canal que sintoniza.

En ese momento el grupo que representa a dicho canal, comienza a representar el programa que tenían previsto. Mientras tanto, los otros grupos-canales permanecen inmóviles. El juego continúa sintonizando los distintos canales. Al cabo de un tiempo se invierten los papeles los que actuaban pasan a ser espectadores y estos a realizadores de programas televisivos.

Observaciones: Debe insistirse en la atención de los diferentes grupos a responder y actuar únicamente al ser gritado su canal, manteniéndose inmóviles cuando no son sintonizados.



MI LUGAR FAVORITO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

Imaginación y búsqueda.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

Creatividad y comunicación.

MATERIAL:

Pedazos de madera, telas, ramas secas, cajitas, botones, tornillos y velas demás objetos que usted considere pueden ser útiles.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Proponer a los niños la construcción de su sitio preferido que puede ser su habitación, su salón de clases, la casa de sus abuelos, el parque. Proporcionándoles materiales de todo tipo.



decoraciondelacasa.com Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: bp.blogspot.com



¿DÓNDE ESTÁ EL CORDERITO?

NIVEL: Educación infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Animación.
- Capacidades que desarrolla:
- Orientación espacial
 - Estimulación auditiva y táctil

MATERIAL:

- una campanilla o un pito y un lienzo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Formación: los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, que encerrará el espacio en que están el pastor y el corderito. En el centro quedan el pastor, con los ojos vendados, y el corderito con la campanilla.

Desarrollo: el corderito hará sonar continuamente la campanilla y el pastor intentará capturarlo. El corderito buscará de todas maneras no dejarse agarrar, pero sin salirse del recinto y sin dejar de tocar la campanilla. En el momento en que el pastor logre agarrarlo, se escogen otros dos para que hagan de pastor y de corderillo y los anteriores se incorporan al círculo.



mamáoveja.com Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: bp.blogspot.com



ARDILLA SAL DE LA CUEVA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 1 año

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la motivación grupal

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención y concentración.
- Orientación espacial. Motricidad Gruesa.

MATERIAL:

- Pito o campanilla

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se deberá realizar grupos de tres niños, dos de ellos formarán la madriguera y uno será la ardilla.
2. Las madrigueras formarán un círculo y se encontrarán con bastante distancia una de otras.
3. En el centro del círculo se encontrarán una o dos ardillas sin cueva.
4. Cada 5 minutos se intercambiarán papeles la ardilla pasará a formar la madriguera y uno de la madriguera pasará hacer ardilla.
5. El juego empezará cuando las ardillas del centro se vayan apropiando de las madrigueras, el juego continuará así hasta que todos hayan tenido la oportunidad de ser ardillas.



Ilustración 1 Juego ardilla sal de la cueva

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=HwKGiPe4Jbg>



EL RESCATE DEL TESORO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 1 a 3 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en grupos.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Orientación espacial. Motricidad Gruesa. Atención y concentración. Autonomía y solidaridad.

MATERIAL:

- Bolsa con cosas (monedas, rosetas estas serán el tesoro)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se deberá dividir a los niños en dos grupos unos serán los defensores y los otros serán los atacantes. Los defensores deberán proteger y guardar el tesoro y los atacantes deberán tener un pañuelo en su pantalón el mismo que representará su vida.
2. Los atacantes deberán tratar de tomar piezas del tesoro, teniendo cuidado de que los defensores les quite el pañuelo de su pierna porque si no tendrá que esperar a que le devuelvan la vida.
3. Al juntar 5 fichas del tesoro los atacantes pueden recuperar una vida.
4. Los defensores deberán entregar a su representante las vidas que les quitan a los atacantes, para que este pueda devolver cuando los atacantes hayan conseguido las 5 fichas.
5. El juego termina cuando se acaban las fichas o cuando ya no haya atacantes vivos.



Ilustración 2 Rescate del tesoro

<https://i.ytimg.com/vi/fOsZYLCObZo/hqdefault.jpg>



BURBUJAS DE AIRE

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la integración grupal, espacios de relajación y movimiento.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Discriminación auditiva.
- Atención e identificación de los diferentes sonidos.
- Orientación espacial. Motricidad Gruesa.

MATERIAL:

- Música de fondo con diferentes velocidades.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se deberá formar un círculo con todos los estudiantes.
2. Con música de fondo realizaremos movimientos como: arriba los brazos, abajo, a un lado y al otro, expandiendo la circunferencia.
3. Los movimientos se irá realizando según el ritmo de la música, cuando el ritmo incremente se realizará remolinos con los brazos sin tocar al compañero, así se continuará hasta que la circunferencia incremente demasiado y explote.



Ilustración 3 Burbujas de aire

Recuperado de: https://www.google.com.ec/search?rlz=1C1PRFC_enEC693EC693&biw=1024&bih=470&tbm=isch&q=rescate+del+tesoro+dinamica&sa=X&ved=0ahUKEwjh8Y3ap9DVAhVCziYKHTj5BVAQhyYIIg#imgdii=LkDekh7t3J4zoM:&imgcr=qo1T-aLCTmgU3M



BAILE MIX

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 a 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la confianza y empatía entre docente y estudiante.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Discriminación auditiva. Atención e identificación de los diferentes sonidos. Orientación espacial. Motricidad Gruesa.

MATERIAL:

- Pistas musicales de varios géneros y actuales.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Se deberá formar un círculo con todos los estudiantes.
- Se deberá reproducir la música mezclando ritmos.
- Se bailará junto con los niños dando diferentes órdenes



Baile Mix Recuperado de:

https://www.google.com.ec/search?rlz=1C1PRFC_enEC693EC693&biw=1024&bih=470&tbm=isch&q=rescate+del+tesoro+dinamica&sa=X&ved=0ahUKEwjh8Y3ap9DVAhVCziYKHTj5BVAQhyYIIg#imgrc=qo1T-aLCTmgU3M:



CUANDO A LA CHINA FUÍ

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en empatía entre estudiante y docente a través de actividades lúdicas.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Discriminación auditiva. Atención y memoria. Motricidad Gruesa.

MATERIAL:

- Canción de cuando a la cina fui.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se deberá formar un círculo con todos los estudiantes.
2. Empezaremos cantando: Cuando a la China fui, vi un animal en particular:
Con la mano así, con a otra así y hacía kui kui kui, y hacia kui kui kui
3. Repetiremos de nuevo: Cuando a la china fui, vi un animal en particular:
Con la mano así, con a otra así, con la pata así, con la otra así y hacía kui kui kui, y hacia kui kui kui
4. Así seguiremos cantando y aumentando consignas.



Quando a la China fui.

https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+jugando+en+circulo&rlz=1C1PRFC_enEC693EC693&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjpyK6Rq9DVAhVINiYKHW4_DM0QsAQIiw&biw=1024&bih=470#imgdii=lsnGUWTr7NrZqM:&imgcr=2jcu x66uliR5eM:



DON CHUCHO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 a 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la confianza y fraternidad grupal.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Discriminación auditiva. Resolución de problemas. Atención y memoria. Motricidad Gruesa.

MATERIAL:

- Canción de Don Chucho.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se deberá formar un círculo con todos los estudiantes.

2. Empezaremos cantando:

Don Chucho tiene un chino que le

Saluda achí, achí, achí

Se ríe achí, achí, achí

Baila achí, achí, achí.

Sube achí, achí, achí.

Pelea achí, achí, achí.

3. Se podrá ir agregando más consignas, movimientos o gestos graciosas que le permitan al niño divertirse de mejor manera.



Don Chucho. Recuperado de: https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+de+niños+jugando+en+círculo&rlz=1C1PRFC_enEC693EC693&tbm=isch&



EL ALAMBRE PELADO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 a 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la animación grupal, mantener la concentración en caso de dispersión.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención y memoria, resolución de Problemas, Motricidad Gruesa.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se le pide a un estudiante que salga del salón los demás se quedarán adentro del salón formando un círculo.
2. El círculo será un circuito eléctrico dentro del cual hay un alambre pelado, que se le pedirá al compañero que está a fuera del salón que los descubra tocando la cabeza de los estudiantes.
3. Se pondrán de acuerdo que cuando toquen la cabeza del compañero que es el alambre pelado, todos pegaran un grito muy fuerte.
4. Se puede ir cambiando con diferentes consignas la actividad a realizar cuando encuentren el alambre pelado.



El alambre pelado Recuperado de:

https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+de+ni%C3%B1os+jugando+en+circulo&rlz=1C1PRFC_enEC693EC693&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjpyK6Rq9DVAhVINiYKHW4_DM0QsAQIiw&biw=1024&bih=470#imgsrc=mzzkMJYL54MPhM



GLOBO BAILARÍN

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 a 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la atención y empatía grupal.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención y memoria, concentración, resolución de Problemas, Motricidad Gruesa.

MATERIALES:

- Globos, música, canasta.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. El niño deberá en posición de ganeo llevar o empujar con su nariz el globo al ritmo de la música hasta un punto establecido.
2. Cuando la música se detenga el deberá intercambiar el globo con alguno de sus compañeros.
3. Al final lo colocaran en la canasta que corresponde.



Ilustración Globo Bailarín Obtenido el 7 de agosto de 2017 desde: bp.blogspot.com



COLLAGE

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 5-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la creatividad, atención y concentración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- desarrollo de la creatividad, participación grupal, resolución de problemas.

MATERIAL:

- Revistas, tijera y goma

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Dar a los niños revistas viejas y tijeras para que recorten imágenes y pueden realizar un collage sobre algún tema que ellos deseen exponer. Las imágenes las pegaran en una hoja A4 y al finalizar deberán exponer su trabajo.



S/A. S/F. "Collage". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



CREA TU PROPIA OBRA DE ARTE

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la creatividad, imaginación, atención y concentración, expresión musical.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños. También ayuda a la expresión verbal y corporal ante un público que son los propios compañeros.

MATERIAL:

- Hojas blancas.
- Periódico.
- Pinturas, acuarelas o pintura acrílica de diversos colores.
- Algodón
- Un matamoscas o una espátula

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La idea es crear tus propias obras de arte con pinturas de colores, aplicando técnicas alternativas a usar un pincel.

Recuerden colocar el periódico debajo y alrededor de las hojas blancas, para que la pintura que salpique no manche el piso.

Pueden comenzar colocando una bola de algodón impregnada con pintura sobre una hoja blanca. Después golpean el algodón con el matamoscas o la espátula. Como resultado quedará una gran mancha de pintura. Pueden adivinar qué figura podría ser la silueta que se hizo.



MICRODIBUJOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Percepción, comunicación plástica, desarrollo de la personalidad, atención.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Fomentar la afirmación y la confianza. Desarrolla la comunicación plástica. Potenciar el trabajo en grupo e inculcar valores. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Útiles de una clase de plástica.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Técnica de creatividad propuesta por Kepa Landa que consiste en la generación e Interpretación de imágenes basadas en la actividad del subconsciente, la aplicación de la aleatoriedad y la estadística.

Esta técnica se basa en la estrategia de los insectos que mediante un gran número de intentos logran alcanzar lugares insospechados, estando en un estado mental de predisposición hacia una Idea. Este proceso pretende dejar de lado el pensamiento racional mediante la velocidad y abrir un camino al pensamiento intuitivo

Aplicando esta técnica en una hoja A4 con una matriz de 7x10 puntos como guía podemos obtener unos 70 garabatos en unos 4 minutos, En un aula de 20 alumnos podríamos tener unos 1400 garabatos.

Primera fase: durante 5 minutos se realizaran pequeños dibujos o garabatos (de 1 a 2cm de diámetro) uno cada 3 o 4 segundos. A lo largo de todo el proceso se debe estar pensando en la idea general del proyecto a desarrollar. Sin reflexionar o buscar una idea concreta en cada dibujo. Se trata de evitar un dibujo premeditado. Durante el proceso pueden aparecer formas que pueden sugerir variaciones.



DIBUJO CON TIZA HUMEDECIDA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2- 3 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención, la participación

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la creatividad

MATERIAL:

- Tizas de colores, hojas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La noche anterior dejaremos en agua dulce varias tizas de colores. Sobre una superficie con ayuda de cinta adhesiva pagaremos los lados de la hoja a la superficie, luego se proporciona al niño una tiza para la realización de trazos libre. Al finalizar observaremos el resultado.



www.neuronilla.com/idesarrolla-tu-creatividad/tecnicas



LISTADO DE ATRIBUTOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Es una técnica creada por R.P. Crawford, ideal para la generación de nuevos productos. También puede ser usada en la mejora de servicios o utilidades de productos ya existentes.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar y potenciar el trabajo en grupo e inculcar valores. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Mangos de madera.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Para que esta técnica dé resultados, primero se debe realizar un listado de las características o de los atributos del producto o servicio que se quiere mejorar para, posteriormente, explorar nuevas vías que permitan cambiar la función o mejorar cada uno de esos atributos.

Con un ejemplo se entenderá bien:

Supongamos que una empresa desea identificar algunas ideas para mejorar una batidora de alimentos (este es el problema)

Pasos:

Primer paso: Hacer una lista de los atributos actuales del modelo. Mí:

- Fabricado en acero inoxidable
- Mango de madera
- Se realiza a mano
- Velocidad variable
- Puede utilizarse por cualquier persona
- Se necesitan dos manos para utilizado



Segundo paso. Cada uno de los atributos se analiza y se plantean preguntas sobre la forma en que se podrían mejorar; por ejemplo:

Mangos de madera:

¿Se podrían hacer de otro material?

¿Podrían tener pequeños un mango adaptable a la mano?

¿Podrían fabricarse en diferentes colores?

¿Podrían tener un diseño completamente diferente?

Se necesitan dos manos para utilizarlo

Y así sucesivamente, Cuantas más preguntas para cada atributo, mejor...

Tercer paso: Las mejores ideas que hayan surgido en el paso 2 se seleccionan para su evaluación posterior.



neuronilla.comidesatrolia-tu-creatividad Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmari-
odelosjuegos.blogspot.com



GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Poner diferentes sonidos de forma creativa

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar sonidos. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Útiles del aula

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Ondas y distintos efectos a su alrededor, “la palabra lanzada a la mente por azar produce ondas de superficie y de profundidad.” Ejemplo: palabra “china”. Cuando la hacemos sonar y la ponemos en la mente se ponen de manifiesto:

- Palabras que comienzan con “ch”: charco, chocolate, chupete
- Palabras que comienzan con “chi”: chiste, chimenea...
- Palabras que riman en China: argentina, mina, rima, mandarina



Creatividad e Innovación/técnicas de creatividad. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



4X4X4

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Es una técnica grupal. El grupo produce ideal, primero individualmente y posteriormente en grupo

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- En esta técnica se entrelaza el proceso de generación de ideas y el de evaluación. Por lo tanto, en caso de que queramos utilizar además otras técnicas de generación de ideas, esta ha de aplicarse en último lugar.

MATERIAL:

- Útiles del aula

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Cada participante escribe individualmente en un papel las cuatro ideas esenciales acerca del foco creativo (Por ejemplo, "ideas para llegar fin de mes). Terminada esta etapa, el grupo se coloca por parejas. Cada pareja llega a un acuerdo y escribe las cuatro ideas esenciales sobre el foco creativo.

Posteriormente se colocan en grupos de cuatro, y así sucesivamente hasta que el grupo entero tiene que ponerse de acuerdo y decidir cuáles son las cuatro ideas esenciales acerca del foco creativo o del problema. Las cuatro ideas finales son el relieve cualitativo de toda la producción anterior.





INSPIRACIÓN DE COLORES

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Recurso o través de fotos organizadas por colores que puedes utilizar como inspiración a la hora de generar Ideas.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la capacidad creativa e innovadora en base a la originalidad y la elaboración.

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Puedes utilizar este recurso de muchas formas.

1. Metete en la página web de Tineye Labs o recorta imágenes
2. Elige un color cualquiera
3. Seleccionando todavía más colores puedes Incluso combinarlos y elegir aquellos que prefieras
4. Elige una imagen de las que apartar y crúzalo con tu objetivo creativo, haciendo una analogía.
5. De esta forma obtienes una inspiración desde una provocación similar a cuando utilizamos las relaciones forzadas.



Innovarlóni técnicas de creatividad Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



IMANCHIN

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Técnica de creatividad ideada por Mónica López Ortiz. Útil para generar Ideas mientras estemos en la calle o paseando.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar analogías con nuestro objetivo creativo, tener una visión más amplia de nuestro entorno

MATERIAL:

- Útiles del aula.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se trata de entrar en una tienda-bazar en la que venden muchos objetos variados e Inspirarnos en las cosas que veamos, haciendo analogías con nuestro objetivo creativo. Otra opción es comprar algún producto al azar y generar ideas a través de un objeto, Ejemplo

El objetivo creativo de mi empresa de automoción es: “Quiero ideas para mis clientes”, Entro en el bazar y veo un desatascador, una figura de un gato que mueve el brazo automáticamente y un paraguas.

Esto me sugiere crear un sistema que detecte los problemas a solucionar ideas esto lo hará sencillo (gato), y que abarque diferentes posibilidades (varillas del paraguas),



neuronilla.comidesarrollatucreatividad Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelos-juegos.blogspot.com



GALERÍA DE FAMOSOS

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 4 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Ayuda a descubrir nuevas perspectivas y a generar ideas partiendo de un objetivo creativo o foco.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar y potenciar el trabajo en grupo e inculcar valores. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Útiles del aula

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Las citas y frases de estas personas contienen ideas e ideas en potencia cuya esencia se podrá extraer para sacar las semillas que germinaron en tus nuevas ideas.

- Buscar citas y frases, puedes buscar citas y frases célebres en Internet, por ejemplo en: Frases Célebres en Proverbios, citas y refranes.

Por ejemplo:

- “Dirigir un gran países como cocinar pescado pequeño” Lao Tsu
- “Hay dos maneras de difundir la luz, ser la vela o el espejo que la refleje”
- “La perfección del arte es ocultar el arte” (Quintiliano)
- “Y para encontrar expresión debo encontrar cada forma cambiante T.S. Eliot)
- “La forma siempre sigue a la función”(Louis Henri Sullivan)
- Crear un listado de famosos. Piensa en personas famosas vivas o muertas, reales o de ficción que te atraigan por alguna razón o te motiven por algo y haz una selección (unos 30).



Por ejemplo:

- Clarence Darrow
- Andrew Jackson
- Winston Churchill
- Erich Fromm
- Sigmund Freud
- Platón
- Sherlock Holmes
- Sócrates
- Leonardo Da Vinci
- Cuando tengas un objetivo creativo o foco puedes consultar tu lista. Elige un autor (que será como un consejero) y selecciona una de sus citas.
- Anota los pensamientos e ideas que te vayan surgiendo (¡Todos!).

Es importante en esta parte

- Cuantos más, mejor. No juzgar,
- A pillen libre, Combinar y mejorar.
- A piñón libre
- Combinar y mejorar
- Elige ideas o informaciones que creas que tienen más potencial creativo o innovador.
- Haz una pausa creativa (entre 5 y 10 minutos) para nuevas ideas.
- Si aparecen más Ideas: sigue con ellas.
- Si no aparecen más Ideas: selecciona otra cita o elige otro autor (o consejero)

Ejemplo:

Ideas que se vayan ocurriendo

¿Qué es lo que el cliente considera importante? ¿Cómo puedo entregárselo?

¿Puedo hacer un esfuerzo extra para el cliente? ¿Representa alguna diferencia? ¿Se convertirán en compradores leales? ¿Qué podemos hacer?

Los bosques están llenos de árboles. Los árboles son los clientes. ¿Cómo se cuidan los árboles? ¿Cómo se los atiende? ¿Cómo se cosechan? ¿Qué similitudes hay entre los árboles y los clientes? ¿Puedo “nutrir” a los clientes diariamente, semanalmente?



¿Cuáles son los profundos y oscuros deseos de los clientes? ¿Puedo descubrirlos? ¿Debería trabajar más? ¿Durante cuánto tiempo?

¿Debería poner por escrito las promesas de la empresa?

¿Deberíamos volver a redactar nuestras garantías?

Ideas Resultantes



Fundación Neuronilla (2011) Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



BAKING SODA DOUGH (MASA DE BICARBONATO DE SODIO)

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- También puede ser usada en la mejora de servicios o utilidades de productos ya existentes.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar y potenciar el trabajo en grupo e inculcar valores. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIALES:

- 2 tazas de bicarbonato de sodio
- 1 taza de maicena
- 1 de taza de agua

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Combine todos los ingredientes en una olla y Calentar a fuego medio. Seguir meneando constantemente los ingredientes hasta que la mezcla empiece a espesar. Cuando la mezcla empiece a salir juntos y parece que las patatas en puré, boca en una alfombrilla Silpat o papel encerado para que se enfríe, Cubrir con un paño húmedo. Una vez que la masa esté lo suficientemente frío, usted puede pasar a aproximadamente 1/4" del grosor y utilizar cortadores para galletas, sellos, la forma con la mano, o cualquiera que sea el método que desea utilizar para decorar tu corta Hornear a 175F por 45 minutos a una hora. Para hornear los adornos se hacen girar un poco color canela.

Si no tiene pensado pintar los adornos y quieren mantener blanco, aire seco por 2-4 días. La masa que dejamos enfriar y listo para decorar.



CUMPLIR LA REGLA

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Conocer diferentes colores del entorno

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la capacidad creativa e innovadora la percepción de los colores

MATERIAL:

- Adaptación Lista de objetos con características

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se darán reglas para que los niños respondan de acuerdo a las indicaciones.
Adaptación: decir a los niños objetos de color amarillo, y así sucesivamente.



Ejercicios para estimular la creatividad en los niños. ec Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: el-mariodelosjuegos.blogspot.com



RESPUESTAS INGENIOSAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Es una técnica creada para la generación de ideas creativas y útiles para nuestro diario vivir.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar y potenciar la atención del niño mediante preguntas.

MATERIAL:

- Lista de los supuestos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El niño debe responder a estas preguntas teniendo en cuenta que es importante dar muchas soluciones diferentes y a veces raras. Por ejemplo: Si en el colegio se quema algo, “¿cómo a con qué apagamos el fuego?”. “Si te mandan irá por el periódico, y no lo encuentras, ¿qué puedes hacer?”. “¿Con qué materiales puede fabricarse un edificio?”.



hacerfamilia.com/educación/noticia-ejercicios-estimular-creatividad-ninos Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



PLANEAR EXCURSIONES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- autonomía, pensamiento crítico, desarrollo del lenguaje verbal y no verbal.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la capacidad creativa e innovadora por medio de la imaginación

MATERIAL:

- Un cuaderno u hojas
- Una pintura o lápiz
- Una mochila

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Entregar al niño/a la mochila, el cuaderno y el lápiz, y decir que se van de excursión y se les va a pedir que en su cuaderno dibujen las cosas que van observando (imaginando) en su viaje y al final relata una historia.



educapeques.corniescuela-de-padres Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde elarmariodelosjuegos.blogspot.com



CREAR IMÁGENES U OBJETOS CON PLASTILINA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Crear imágenes mediante historias y plasmada en plastilina.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla motricidad fina y la creatividad e imaginación.

MATERIAL:

- Plastilina

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Entregar a los niños plastilina de varios colores y pedir a los niños que creen varios objetos con la plastilina y pedir el niño que nos cuente la historia con los objetos que hizo crear imágenes u objetos con plastilina.



educapeques.com/escuela-de-padres/actividades Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



EDUCAPEQUES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Es una técnica para la creación de ideas creativas

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar y potenciar el trabajo en grupo e inculcar valores. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Legos
- Cajas de cartón (varios tamaños)
- 2 Botellas
- Latas (varios tamaños)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Entregar al niño los materiales y dejar que juegue libremente ya que de todo el material que posee podrá hacer grandes construcciones dependiendo de la imaginación y de lo que quiera jugar el niño.



Guiainfantil.com Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



CARNAVAL EN FAMILIA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Concentración, atención, percepción, desarrollo físico.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar y potenciar el trabajo en grupo e inculcar valores. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Disfraces
- Serpentinatas
- Globos y pitos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Consiste en crear los disfraces junto a los niños ya que irán desarrollando su creatividad en su creación.

Luego simular un desfile de carnaval en el que bailarán y lanzarán las serpentinas y harán música.



Estimularcreatividadactiva.edu Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



CRAYONES DERRETIDOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Activar la percepción sensorial mediante el sentido del tacto y visual

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar y potenciar la percepción sensorial

MATERIAL:

- Vela
- Base un poco alta para la vela
- Hojas gruesas (cartulina)
- Crayones

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Entregar los materiales al niño/a e ir supervisando el uso de la vela y el crayón y dejar que el niño dibuje libremente y descubra esta nueva técnica para pintar.



soymamablog.com/actividadesinfantiles-crayones-derretidos Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



TANGRAM

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Mejora de servicios o utilidades de productos ya existentes.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- 21 Piezas de tangram
- Figuras impresas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se entrega el puzzle que consta de siete piezas o “taus” que salen de cortar un cuadrado en cinco triángulos de diferentes formas, un cuadrado y un paralelogramo. Adaptación. Entregar a los niños las formas que van a realizar con las figuras de fondo y luego solo la silueta del objeto.



creatividadalmaximo.edu Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



INTERPRETAR FIGURAS

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Mejorar la imaginación y creatividad del niño

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Hacer que los niños se dirijan a un espacio verde, acostar a todos los niños boca arriba y decirle que nos cuenten que figuras pueden ver en las nubes y de esta manera los niños podrán crear diferentes imágenes en sus mentes de acuerdo a su creatividad y escuchar el de sus compañeros.



Juegotangram.com.ar Obtenido el 11 de agosto de 2017
desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



PIZZA CREA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Atención y percepción sensorial

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo de la atención y memoria

MATERIAL:

- Pelota

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La profesora hará un círculo y comienza el juego al lanzar la pelota a uno de los niños y según lo que ella pida nombre de animales, frutas, colores el niño que lo coja dirá el nombre de alguna de las cosas que se le pidió y la respuesta debe ser lo más rápido posible.



Estimularcreatividad.edu Obtenido el 11 de agosto de 2017
desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



PHILLIPS 66

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Usada en la mejora de servicios o utilidades de productos ya existentes.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Identificar y potenciar el trabajo en grupo e inculcar valores. Desarrolla la capacidad creativa e innovadora.

MATERIAL:

- Pelota

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se pide a los niños que se formen parejas. Uno de los niños deben hacer los gestos, los sonidos y los movimientos más creativos posibles que se vayan ocurriendo y el que está frente a él debe imitarlo. Pasado un tiempo se invierten los roles, el imitador se convierte en imitado.



tucreatividadactiva.com Obtenido el 11 de agosto de 2017
desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



ELEGIR COLORES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3- 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención, concentración y participación

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la creatividad, expresión verbal

MATERIAL:

- pintura, hojas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Colorea un mismo dibujo de 4 maneras diferentes. El estudiante puede elegir cualquier color. Pero si estaremos observando para que los pinten muy distintos del otro. Al finalizar le hacemos que reflexionen y elija cual es el que más le gusta. Es importante a iniciativa del niño y no las decisiones o la intervención del adulto.



S/A. S/F. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: <http://www.tipkids.com/con-los-ninos/diversion/160-3-juegos-infantiles-para-estimular-la-creatividad>



EXPLOSIÓN DE CONFETI

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3- 4 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar atención, creatividad, participación

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar áreas creativas

MATERIAL:

- confeti, hoja, goma en barra

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Dentro de un recipiente colocar gran cantidad de confeti. Sobre una superficie plana, con la ayuda de cinta adhesiva el docente pegará una cartulina negra, para un mejor trabajo proporcionaremos goma en barra a cada estudiante, misma con la que deberá trazar un dibujo libre, luego esparciremos en el resto de la hoja de trabajo.



S/A. S/F. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: <https://www.pinterest.com.mx/pin/446982331749885568/>



FRUTAS EN MASA MUERTA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar memoria, atención,

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la creatividad e imaginación

MATERIAL:

- Harina, témperas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Antes de iniciar la actividad deberá de dar todos los parámetros para trabajar con mazapán, luego de los acuerdos, se proporcionará a cada estudiante una porción de masa, misma con la que deberá de realizar bolas de diversos tamaños, para luego formar figuras creativas de objetos que él desee. Dejar secar 20 minutos al sol y proporcionar al niño témperas para que proceda a colorear los objetos de varios colores. Al concluir dejamos secar por 20 minutos más.



S/A. S/F. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: <http://blogmanualidades.com/como-hacer-plastilina/>



HUELLITAS DE MANO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2-3 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar atención, participación

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la creatividad y creación

MATERIAL:

- temperas, hojas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Utilizando témperas de varios colores los niños sumergirán sus manos, para luego colocarlas sobre una cartulina juntando los dedos pulgares, de esa forma los niños podrán dibujar diversos dibujos en base a sus huellitas.



S/A. S/F. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: <https://www.colourbox.de/vektor/schmetterling-die-handabdrucke-von-eltern-und-kindern-vektor-9402564>



PINTURA MIX

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar memoria, atención,

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la creatividad e imaginación

MATERIAL:

- platos, pintura de diferentes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Ubicamos varios platos con pintura líquida. Les pedimos a los niños, utilizando sus manos que mezclan dos colores diferentes. Una mano se embarra con un color y así crearán un nuevo color.



S/A. S/F. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: <https://blog.cosasmolonas.com/rueda-del-color/>



EL VENDEDOR DE MERCADO

NIVEL: Educación Infantil
Edad: 3 - 4 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención, percepción, memoria auditiva.

CAPACIDADES QUE DESARROLLAR:

- Discriminación y memoria auditiva, atención, identificación.

MATERIAL:

- Pelota
- globos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Imaginando ser vendedores de mercados los niños caminarán por el espacio con un objeto en la cabeza sujetando con sus manos y a la vez gritarán la fruta que están vendiendo.



image.freepik.com/nino-pequeno-1187-2909.jpg recuperado el 11 de agosto del 2017



EL ACRÓBATA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3-4 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención, equilibrio.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Discriminación y memoria auditiva. Atención e identificación. Orientación espacial. Resolución de problemas

MATERIAL:

- Tiza

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Imaginando que es un acróbata de circo pasando por la cuerda floja, el niño deberá caminar sobre una línea dibujada en el piso.



Imagen-boy-balancing-on-the-rope.jpg. recuperado el 11 de agosto del 2017



ENANOS Y GIGANTES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3-4 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar nociones de espacio

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Orientación espacial.

MATERIALES:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Caminando por el espacio, se indica “ENANO” y se camina agachado o “GIGANTE” y se camina en punta de pie moviendo los brazos al frente y atrás.



Imagen-Improve-Toe-Touch-Step-3.jpg. Recuperado el 11 de agosto del 2017



CAJÓN DE SASTRES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Que el niño logre fortalecer su autonomía al momento de escoger su ropa.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la creatividad, fortalece la autonomía.

MATERIAL:

- Disfraces: pañuelos, ropa, corbatas, zapatos, gafas, collares etc.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Es un día cualquiera dejar fluir la imaginación del niño y que se vista y se desvista y adquiera autonomía al elegir las prendas de vestir.

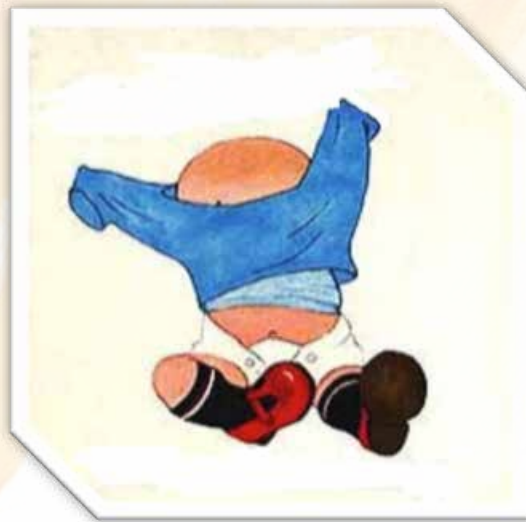


Imagen 1600/vistiéndose.jpg recuperado el 11 de Agosto del 2017



MI ANIMAL PREFERIDO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollo socio afectivo, concentración, memoria, atención.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la atención y la memoria, potencializando el desarrollo socio afectivo del estudiante.

MATERIAL:

- Juguete, peluches, imágenes y títeres de animales.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El juego consiste en que la maestra invitará a los niños a realizar acciones que identifique diferentes animales y preguntará ¿Qué animal imitaron? Luego los invitarán a los niños y niñas a jugar con los animales (títeres) que les ha traído. Repartirá a los niños el animal que imitó el cual deberá describir.



<http://m1.paperblog.com/i/ninos-animales-domesticos-.jpeg>



EL MUSEO DE LAS ESTATUAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Concentración, atención, memoria.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Esta es una técnica que permite al estudiante ejercitar la atención y la memoria.

MATERIAL:

- Ropa y accesorios (disfraces)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El juego consiste en que la maestra invitará a los niños y niñas al Museo de las estatuas, allí estarán tres preparando niños que imitarán a estatuas, esto consiste en que los demás niños deben adivinar a qué personaje, animal u objetos están imitando.



magen/originals/93/97/cd/a.jpg Recuperado el 11 agosto del 2017



JUGUEMOS A SER CHEFS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Cumplir bien todos los pasos establecidos.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención y memoria

MATERIAL:

- (galleta de animalitos) harina, huevos, azúcar, polvo impalpable, leche, recipiente, horno.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad siempre con supervisión de un adulto, dejar al alcance del niño todos los materiales que se necesitan e ir indicando, cual es la cantidad necesaria para realizar la masa de las galletas, una vez hecha la masa proseguir a hacer figuras y finalizar con llevar al horno.



Imagen-panadero-Foto-de-archivo.jpg recuperado el 11 agosto de 2017



JUGAR Y DIVERTIRSE

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Que el estudiante desarrolle la creatividad e imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la creatividad.

MATERIAL:

- Papelotes, tijeras, pegas, revistas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Hacer dibujos creativos, recortando y pegando un personaje, animal u objeto de una revista (o alguna parte de algún objeto) y permitiendo que los niños continúen el dibujo. De esta manera, ¡podrán a prueba su imaginación! Una vez terminado el dibujo, se puede pedirles que cuenten una historia sobre qué pasa allí y por qué...



blogger.com.jpgreguperadoel11deagostodel2017



CAMBIAR LOS CUENTOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Creatividad en los estudiantes

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención, memoria y creatividad

MATERIAL:

- cuentos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Los niños tienen un cuento preferido? ¡Animar a cambiar los finales!
¿Qué pasaría si el lobo de los tres cerditos en lugar de querer comérselos quisiese ayuda para quitar una astilla de la pata?



Imágenes: encrypted-tbn0.gstatic recuperado el 11 de agosto del 2017



LA CAJA DE LA CREATIVIDAD

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Potenciar la creatividad y desarrollar la imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

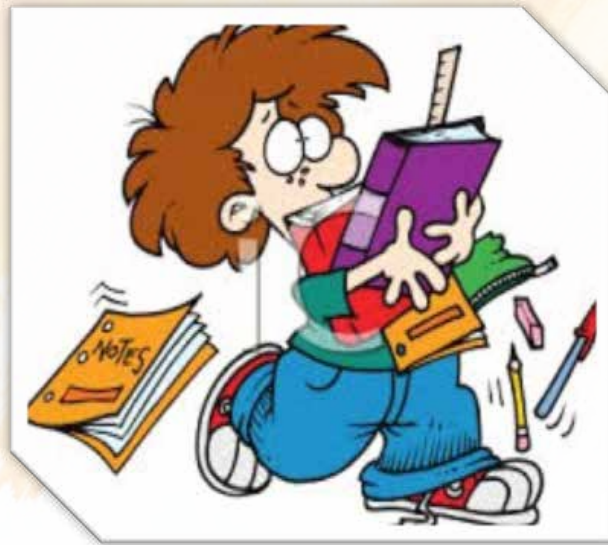
- Creatividad, comunicación y curiosidad.

MATERIAL:

- Tela, lápices, y ceras, trozos de cartón, sorbetes, entre otros.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Proporcionar todos los materiales que se tenga en casa y son de reciclaje mucho mejor de esta manera el niño podrá crear robots, monstruos, casas y diversas cosas de acuerdo a su imaginación y creatividad.



blogspot.Zu4PPnhaRg/s1600/material2.pngrecuperadoel11deagostodel201



CREAR UN SUEÑO

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 5 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- La memoria, y la creatividad

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Aprovechar la creatividad

MATERIAL:

- Lápiz, papel

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Tanto a nivel individual como en el trabajo grupal, hay un problema u objeto que reclama nuestra atención.

Antes de ir a dormir conviene dejar en una mesa cercana papel y lápiz para anotar inmediatamente los sueños, imágenes o asociaciones que nos llegan a la mente, antes de que podamos conciliar el sueño así como en el instante de despertar. Estas anotaciones se comentan luego en el grupo para ver si es posible extraer material que sirva para resolver el problema.

Para poder aprovecharse de esta técnica, se recomienda organizar las sesiones de trabajo del grupo por la tarde e interiorizar los elementos del problema antes de ir a dormir.



Imagines/ -ilustracion-nino-cama Recuperado 11 de agosto del 2017



DO IT

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Creatividad para definir y resolver problemas

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Resolución de problemas

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Es necesario que el problema esté correctamente identificado. Se trata de definir el problema:

Foco de mente: Se debe preguntar porque el problema existe. Esto conduce a una más amplia declaración del problema. Intento de subdividir el problema en más pequeños problemas. Esto puede conducir a una nueva exposición más estrecha del problema.

Apretón de mentes: Anota al menos dos palabras del objetivo del problema. Seleccione la combinación de las palabras que mejor represente el problema exacto que quiere solucionar. Use esto para escribir una nueva exposición, más óptima y eficaz del problema.

Extensión de Mente: Catalogue los objetivos y criterios que la solución del problema ha de satisfacer. (Piense en los obstáculos que deben ser vencidos).



naissant.files.wordpress-neurona primera.jpg Recuperado el 1 de agosto 2017



BLUE SLIP

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 6 en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Generar ideas

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Trabajo en equipo, atención, concentración, agilidad.

MATERIAL:

- Papel, Lápiz

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se necesita que el grupo sea de al menos 5 personas, Se entregan varias tarjetas a cada participante y se les indica que escriban ideas en respuesta a una serie de preguntas. Son preguntas poderosas que animan a indagar más profundamente.

En cada respuesta se escribe un título principal que de sentido y el desarrollo de la respuesta debajo. Se hace una pregunta y se ofrece un tiempo, luego se recogen y se guardan en un sitio común. Luego se pueden utilizar para generar aún más ideas, evaluarla y determinar planes de acción, cultivar ideas innovadoras o generales puntos de partida para el futuro.



Ilustración-vectorial-de-un-grupo-de-ninos-jpg Recuperado el 11 agosto del 2017



TRIZ

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Problemas tecnológicos

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

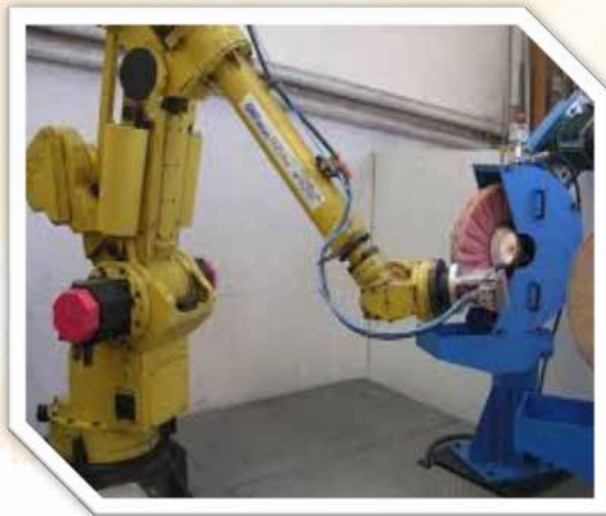
- Modelación y aplicación de soluciones tecnológicas.

MATERIAL:

- Materiales del entorno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Recoger una serie de principios que “la persona” debe aprender analizar un problema, modelar y aplicar soluciones, estándares e identificar ideas inventivas, No obstante, la fase de análisis de problemas y la de síntesis de ideas inventivas, se ven reforzadas si se practica en grupo.



logismarket.es/ip/asai-robots-de-manipulacion



OJOS LIMPIOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Generar ideas creativas

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad y comunicación.

MATERIAL:

- lápiz, papel.



Imagen/niño-pensar.jpg-recuperado el 11 de agosto del 2017

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En primer lugar, se describe el objetivo creativo por escrito, en segundo lugar se presenta a personas que no tienen ninguna o poca relación con él y se les pide que escriban ideas, y por último se reúnen esas ideas, se comentan con los participantes para aclararlas y se pasan a la persona o grupo de personas que sí están relacionadas con dicho objetivos creativos para que las puedan evaluar.

- Consultar a personas ajenas de distintas edades, género, si proceden de ambientes culturales diversos. Cuantas más perspectivas, mejor.
- Las ideas que hayan sido rechazadas deben archivar. Pueden ser fuentes de nuevas ideas en el futuro.
- Requiere que alta dirección esté dispuesta a aceptar este sistema.
- Mayor utilidad en objetivos creativos poco técnicos y mal estructurados, especialmente cuando parece que no surgen ideas o estar relacionado con el objetivo dificulta la generación.



METODO 635

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 7 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Generar ideas

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Fluidez y creatividad.

MATERIAL:

- Hojas de papel y lápiz



[static.ellahoy.es/r/843x0/www.ellahoy.es/
img/ense%C3%91os-a-escribir.jpg](http://static.ellahoy.es/r/843x0/www.ellahoy.es/img/ense%C3%91os-a-escribir.jpg)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Tres ideas, son las que tendrá que escribir cada participante en su hoja, de manera concisa y breve ya que solo dispone de cinco minutos para escribirlas: una vez transcurridos, cada uno pasará su hoja al compañero de alado y se repetirá el proceso de escribir tres nuevas ideas en otros cinco minutos, después de haber leído las ideas de los participantes anteriores, que servirán a su vez como fuente de nueva inspiración.

Al completar el ciclo de seis intervenciones de cinco minutos, en el que se habrán hecho circular todas las hojas, ordenadamente, y una sola vez para cada uno de los participantes, se podrá disponer de dieciocho ideas en cada hoja, lo que puede suponer ciento ocho ideas en sólo media hora.

Habrà algunas repetidas, sobre todo al principio de cada hoja y unas cuantas absurdas: divertirse analizándolas y alégrate al darse cuenta de cuán fácil ha sido ser tan creativo.



IDENTIFICACIÓN O EMPATÍA

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 6 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollar la atención en los estudiantes.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención.

MATERIAL:

- Ninguno en especial

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Tras la definición del objetivo creativo y de haber generadas nuevas ideas buscamos una nueva percepción que abra caminos diferentes.

Elijo una persona, personaje, animal, vegetal, objeto elementos, que esté o no relacionado con el objetivo creativo o campo sobre el que trabaja.

Ejemplo: busco cómo reducir la contaminación en los ríos de los vertidos de una empresa e imagino que soy un pez.

Imagina que soy un cliente

Soy arquitecto y recorro mi edificio en una silla de ruedas para empatizar con las personas con discapacidad.

En grupo se puede repartir papelitos con distintos seres para que cada persona se identifique con uno (un niño de seis años, una anciana, una persona extranjera, un profesional de la competencia, un elefante...). Empatizo o me identifico con ese "ser", me pongo "en sus zapatos", percibo cómo piensa, siente o actúa.



DEAS ANIMADAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Ayuda a generar un nuevo modelo de sociedad.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar en los estudiantes la expresión corporal, habilidades sociales e imaginación.

MATERIAL:

- Ninguno en especial

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se trata de crear símbolos visuales abstractos en lugar de palabras, con su combinación, su forma, movimiento, posición.... Surgen las nuevas ideas. Lo importante es saber que significa las representaciones gráficas que haces.

Dividir el objeto creativo o foco en palabras o atributos.

Dibujar un símbolo gráfico abstracto a partir de cada atributo.



Neuronilla.com/we_tecuperadoel11deagostodel2017ideas-animadas-1.jpg



SÍ Y, ADEMÁS

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollar la creatividad

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar el pensamiento creativo a través de la expresión.

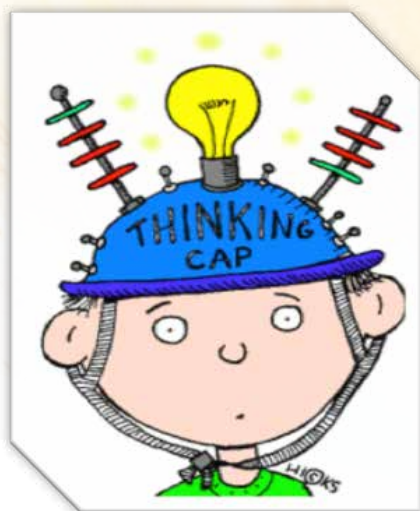
MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Todos los participantes han de saber que las propuestas, sugerencias o ideas empezarán por un “sí, y además”...” (Ej. “podemos hacer magia”, “sí, y además se realizará durante la comida”...), observar e indicar si alguien utiliza la palabra “pero” o cualquier otra palabra que elimine, rechace, o ponga una oposición a una idea, sugerencia o propuesta de otra persona.

Continuar con la generación de ideas.



<https://mtestepamdi.files.wordpress.com/2017/08/11-de-agosto-del-2017>



EL POR QUE DE LAS COSAS (LA BRÚJULA)

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- fluidez verbal

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Potenciar la fluidez verbal.

MATERIAL:

- lápiz, hoja

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se define el objetivo creativo, pero no ofrece soluciones.

Nos preguntamos ¿por qué? Con cada respuesta que demos, respondemos a todos los porqués y preguntamos más ¿por qué?

Ejemplos.

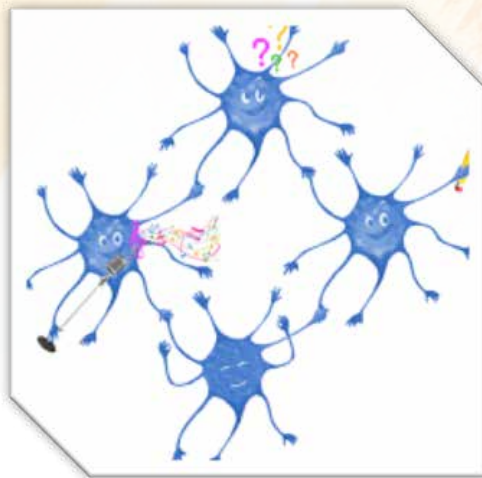
Tengo un hotel, siempre estaba comprometido un año antes, pero ahora es difícil llenar las habitaciones.

Mi hotel no está totalmente reservado.

¿Por qué?

Tal vez la gente se registra más tarde

¿Por qué? Etc.



Images/7164f4d6-ff1c-425b-9209-83b.pngrecuperadoel11deagostodel2017



A DISFRAZARSE

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5_6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollar la creatividad en los estudiantes

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención, memoria, y sobre todo mucha creatividad.

MATERIAL:

- Disfraces, ropa de diferentes colores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Para desarrollar su creatividad, nada mejor que los disfraces.

Podemos organizar un juego en el centro infantil, entre hermanos y o con amigos, en el que los chicos tengan que disfrazarse con lo que encuentren más a mano (no hace falta nada espectacular ni especial).

Después, haremos un pase de modelos y puntuamos sus ideas.

A veces es más adecuado un simple pañuelo bien colocado que un montón de ropa.... Si les cuesta pensar un personaje, podemos proponérselo nosotros.



default/files/ninos_7.jpg Recuperado 11 agosto de 2017



EL AVIÓN MÍNIMO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención y memoria auditiva.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Memoria auditiva. Atención y concentración. Expresión Corporal.

MATERIAL:

- Figura del “Avión Mínimo”

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se pide a los niños que se pongan de pie. Se les enseña la figura del nuevo amiguito “Avión Mínimo” y la maestra empieza a relatar la historia: Yo tengo un avión que se llama Mínimo y a veces no quiere volar, arruga las alas y encoge la cola y de susto se pone a llorar.

Pero yo soy un gran aviador y le pongo resina al motor.

Y ahí va volando Mínimo debajo del cielo se muere de miedo, abre su boquita se pone a gritar quiero aterrizar.

Vamos volando Mínimo, debajo. Del cielo no hay que tener miedo. Se aleja tierra y qué grande es el mar y que lindo es volar (2).

Un día Mínimo volando en el cielo en una nube se enredó, llegó un angelito con casco de acero y la ventanilla golpeó y dijo soy un gran aviador llévame a volar por favor.

Y ahí va volando Mínimo debajo del cielo. Ya no tiene miedo, abre su boquilla y se pone a gritar: “Que me gusta volar”. Vamos Volando Mínimo



EL PIRATA FERROZ

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

Trabajar la atención, percepción y memoria auditiva.

CAPACIDADES QUE DESARROLLAR:

Memoria auditiva. Atención y concentración

MATERIAL:

Sombrero y parche de pirata. (El material puede ser elaborado)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La docente pide a los niños que formen un círculo alrededor de ella. Ella esta disfrazada de pirata y empieza a relatar:

Yo soy un pirata, un pirata feroz; todo el mundo me teme con temor y pavor.

Busco un tesoro, un tesoro, español, siendo dones de oro, yo soy el pirata feroz.

Rumbo a Maracaibo con el viento a babor, canta la calavera en la vela mayor.

Por los siete mares en mi barco veloz, voy juntado riquezas, yo soy el pirata el feroz.

Y yo soy loro del pirata feroz, surco todos los mares con terror y pavor como me mareo sobre el palo mayor lorito quiere cacao en tierra firme por favor.



CUENTO ALEMÁN

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención, percepción y memoria auditiva.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Memoria auditiva, Atención y concentración

MATERIAL:

- Figura de oveja y perro

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La docente pide a los niños ponerse de pie junto a su mesa de trabajo y empieza a relatar:

Una oveja en la montaña ha salido a jugar.

Con la plancha de nieve en polvo se ha querido deslizar.

Se vistió con traje largo nadie sabe bien por qué, con un gorro azul y cáscaras de plátanos en los pies.

Oleri, Oleri, Oleri, Oleri, Oleri. Yu, ju, ju (2).

Ahí viene la ovejita a toda velocidad, con los ojos bien cerrados porque no quiere mirar.

Ovejita, ten cuidado que la pista se acabó; por el aire va volando y al barranco se cayó.

Un perrito san Bernardo la llevó al hospital, le vendaron las orejas con un metro de percal.

Le pusieron inyecciones, podrán adivinar; sólo digo que la ovejita no se puede sentar.



LOS POLLOS DE MI CAZUELA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención, percepción y memoria auditiva.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Memoria auditiva. Atención y concentración

MATERIAL:

- Figura de pollo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los pollos de mi cazuela nos sirven para comer, se le echa agua y cebolla con hojitas de laurel; se sacan de la cazuela cuando se van a comer.

Componte niña componte, que ahí viene tu marinero, con ese traje que parece un carnicero; a noche yo te vi bailando el chiquichá con las manos en la cintura para ponerte a bailar.



S/A, S/F. Pollitos bailando [Figura] Recuperado de: www.vinilosinfantiles.com



LA TELARAÑA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención y desarrollar el aspecto social de los niños.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención e interrelación social.

MATERIAL:

- Madeja de lana.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los niños forman un círculo y se les entrega una madeja de lana, a uno de ellos, el cual tiene que decir su nombre.

Luego, éste toma la punta de la lana y lanza la bola a otro compañero, quien debe presentarse de la misma forma.

La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una telaraña.



S/A, S/F. Tela de arañas [Figura] Recuperado de: www.pinterest.com



DÍA Y NOCHE

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención, motricidad gruesa, percepción auditiva nociones.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención, percepción auditiva y discriminación de nociones.

MATERIAL:

- Formas de luna y sol, cinta masking.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los niños se dividen en dos grupos iguales: el grupo del día y el grupo de la noche. Se trazan en el suelo dos líneas de partida. Bien lejos de ellas se marcan los refugios. Por detrás de la primera línea permanecen los del día y detrás de la segunda forman filas los de la noche, todos vueltos hacia la misma dirección (o sea, los del día, a espaldas de los de la noche).

El maestro dice: día o noche. Si está diciendo día, esta fila sale corriendo hacia el refugio, perseguida por la noche. Quien sea alcanzado antes de entrar en el refugio, se transforma en noche o viceversa.



S/A, S/F. Día y noche [Figura] Recuperado de: www.photokids.com



PLASTICOLA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la creatividad

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- la imaginación, el pensamiento creativo, la originalidad y la percepción visual.

MATERIAL:

- tempera, cartulinas y gomas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se entrega a los niños cartulinas y gomas para que empiecen a realizar cualquier dibujo que se les presenten y aunque no vean nada enseguida se les entregará temperas de diferentes colores para que se observe el dibujo que hicieron y así fomentar su creatividad mediante la mezcla de colores.



es.pinterest.com



CONSTELACIÓN

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la creatividad e imaginación

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Potencia la imaginación, el pensamiento creativo, la fluidez del pensamiento.

MATERIAL:

- cartulina negra, crayones de colores y tinta china blanca.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se entrega a los niños cartulina y se expande aleatoriamente la tinta china con la punta del dedo índice procurando gotear todo el espacio disponible, posteriormente se buscan figuras resultantes se delinear y colorean para definir las, logrando propiciar la fluidez del pensamiento de los niños.



es.pinterest.com



LLEVANDO LA PELOTA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la creatividad, atención y concentración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la imaginación y concentración, el pensamiento divergente y ayuda a la resolución de problemas.

MATERIAL:

- pelotas y 2 cajas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se forma dos grupos con los niños y en cada grupo se forma parejas se les entrega una pelota a cada pareja que se encuentre primera y tienen que llevarla entre sus estómagos hasta llegar a la caja que está frente a ellos y meter la pelota sin utilizar las manos esto permite que los niños desarrollen su imaginación al tratar de meter la pelota.



<http://www.fotosearch.es>



LA TORTUGA

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la creatividad e imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Potencia el pensamiento creativo. Desarrolla motricidad gruesa y la coordinación.

MATERIAL:

- botellas, cuadernos, almohadas u otros objetos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se forman 4 grupos, les piden que se formen columnas el niño que se encuentra primero de cada columna se debe colocar en posición de gateo (en 4) en la espalda se les colocará una botella, cuadernos u otros objetos y se les dirá que caminen en línea recta hasta un objeto son dejar caer este objeto como tortugas y luego regresar dando paso a que salgan los siguientes niños.



<http://www.elmundo.es>



DIBUJADO A CIEGAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la creatividad e imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Potencia el pensamiento creativo. Desarrolla motricidad gruesa y la coordinación.

MATERIAL:

- bufanda, papelógrafo y marcadores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Formar equipos de seis personas, todos los niños de cada equipo participarán por turno, dibujando con la vista tapada. Cada niño agregará otros elementos a los dibujados anteriormente según lo que indique el profesor. Mientras participa el primer niño, su equipo puede orientarlo, cuando dibuje en el lugar correcto, se lo dirán. El primer dibujante se cubre los ojos con bufandas y comienza a dibujar, luego entrega la bufanda al segundo participante y continúan con el dibujo del primer niño y así sucesivamente hasta que terminen todos los niños.



<http://jardinallegria.com>



CARRERA DEL BASTÓN

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la creatividad e imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la agilidad y el pensamiento creativo. Potencia el trabajo colaborativo.

MATERIAL:

- dos palitos o varitas y dos sillas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Formar dos grupos y formar dos columnas detrás de un punto de partida y delante de cada grupo se coloca una silla y el primer niño de cada grupo tendrá un palito o varita en las manos, dada la señal de partida, el primer jugador de cada fila sale corriendo, rodea la silla con el palito y regresa a su fila, entregando la vara al siguiente niño, que hará lo mismo. El primer jugador se coloca al final de su fila y por cada jugador que sale, avanza un paso. No es permitido pasar la línea de partida antes de recibir la vara en las manos. Cuando el primer jugador este nuevamente adelante en su fila, recibe la vara y se sienta en la silla, este es el equipo vencedor.



<http://www.canstockphoto.es>



ARTE ESPONJOSO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Incentivar la creatividad e imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla del pensamiento creativo y ayuda a la resolución de problemas.

MATERIAL:

- sal (1 taza), agua, colorante vegetal, harina (1 taza), cartón o cartulina.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Mezcla los ingredientes hasta que no queden grumos. Utiliza la mezcla para pintar sobre un cartón o cartulina ¡A divertirse pintando! Cuando tu pintura esté lista introduce el cartón de 30 a 40 segundos en el microondas y se inflará. ¡Lista la obra de arte!



<http://www.elsalvador.com>



FÓSILES EN HIELO

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Potenciar la creatividad e imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla del pensamiento divergente. Percepción visual y estimulación del sentido de la vista.

MATERIAL:

- 1 cubeta de hielo, 1 molde para hornear, 1 paquete de vasos de plástico, colorante vegetal, agua, flores, hojas, semillas u otros materiales naturales.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Llena con agua todos los envases que se te ocurran y aplica algunas gotas de diferentes colores de colorante vegetal. Dentro de los envases puedes introducir flores, hojas, semillas, etc. Una vez listos guárdalos en el congelador y sácalos cuando lleguen a su punto de congelación. Preséntalos a los niños encima de un mantel y detente a observar cómo interactúan con estos.



<http://coctel-de-ciencias.blogs.quo.es>



EMBUDOS DE COLORES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Potenciar la creatividad e imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla del pensamiento divergente. Percepción visual y estimulación del sentido de la vista.

MATERIAL:

- botellas plásticas, estilete con tijera, agua, colorante vegetal.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Instrucciones: corta el pico de las botellas plásticas. Los picos se convertirán en embudos y las bases en recipientes. Añade colorante vegetal al agua. Prepara a los niños con ropa con la que puedan mojarse y disfrutar. Permite que viertan el agua de colores en los embudos y experimenten mezclando los colores.



<http://lamadrigueradejuanito.blogspot.com>



CHOCOARTE

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollo de todos los sentidos

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla del pensamiento divergente. Estimulación de los sentidos.

MATERIAL:

- 1 barra de chocolate familiar, 1/2 libra de moras, hojas de papel bond

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Derrite una pequeña porción de chocolate en el microondas, puedes poner un poco de leche para obtener la consistencia deseada. Espera que el chocolate se enfríe e inicia tu obra de arte deliciosa. Lava las moras y utilízalas como pigmento. Deja que el niño pinte con sus manos, con su nariz, con su lengua por toda la hoja.



blogspot.com



ESFERAS DE HIELO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Incentivar la curiosidad, creación de hipótesis y conclusiones.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo del pensamiento divergente dando solución a diferentes situaciones.

MATERIAL:

- sal, 1 globo, agua, pintura tipo tempera

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Infla los globos con agua y guárdalos en el congelador. Una vez congelada el agua corta el globo y descártalo. Pon cucharadas de sal encima de la bola de hielo. Observa cómo se van creando grietas en el hielo, utiliza las temperas para pintarlo.



<http://www.manzanaterapia.com>



ARTE EN GRANOS

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la imaginación y creatividad. Descubrir nuevas texturas.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Estimulación de la coordinación de manos y dedos. Desarrollo del sentido del tacto.

MATERIAL:

- pintura, quinua, cuchara, hoja de papel bond.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Presenta sobre una mesa una bandeja con pintura, un recipiente con quinua, cucharas para recoger la quinua, pinceles y una hoja. Deja fluir la creatividad de tu niño mezclando la pintura con la quinua.



es.dreamstime.com



PINTANDO CON LA NATURALEZA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Incentivar la inventiva en los niños.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Potencialización del pensamiento creativo e imaginación.

MATERIAL:

- pintura, sellos naturales (cáscaras, semillas, hojas), hojas de papel bond, cartulinas, bandeja.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Busca diferentes sellos naturales, córtalos de ser necesarios, vierte ténpera de diferentes colores en diferentes lugares de la bandeja.

Coloca la bandeja cerca de los niños y sellos naturales previamente cortados para que los plasmen en las cartulinas de colores.



plasticamariarios.blogspot.com



ARTE ESPEJO

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Reconocimiento de sí mismo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo de la creatividad. Motiva su curiosidad por el movimiento y su imaginación.

MATERIAL:

- 2 pliegos de papel espejo, pinceles, témperas de colores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Coloca el papel en una ventana o pared a la altura de los niños, permite que los niños se paren en frente y jueguen con su reflejo, introduce la pintura y permite que pinten en la superficie del papel lo que miran a través del reflejo.



plasticamariarios.blogspot.com



VITRALES DE PAPEL

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Incentivar la curiosidad por descubrir el mundo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo del pensamiento creativo y la imaginación.

MATERIAL:

- Bandejas, agua, figuras de papel celofán de colores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Coloca una bandeja con agua cerca de una ventana o puerta de vidrio y junto a ella las figuras de papel celofán cortadas en diferentes figuras, pide a los niños que mojen las figuras y las coloquen sobre la ventana.



www.batallon.es



ESTRELLAS DE MAICENA

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 2 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Incentivar la curiosidad y la exploración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la motricidad fina. Potencia la creatividad e imaginación.

MATERIAL:

- plástico negro, 1 taza de maicena, $\frac{1}{2}$ taza de agua, colorante vegetal, agua, cinta adhesiva.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Coloca el plástico negro sobre una superficie. Mezcla el agua y la maicena en un recipiente con el colorante vegetal que elijas. Una vez completa la mezcla entrégasela al niño para que la vierta en el plástico utilizando pinceles, dedos, manos para formar diferentes figuras.



blogspot.com



TORBELLINO DE IDEAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 -5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar el aprendizaje colaborativo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla el pensamiento crítico, la imaginación y la creatividad.

MATERIAL:

- Pizarra, marcadores de tiza líquida, borrador.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Se plantea una cuestión abierta, durante 10 y 30 minutos. "TITULO DEL CUENTO"
- Se da el mayor número de sugerencias
- El sapo grande
- El sapo y sus amigos
- El sapo Cruac-Cruac
- Una vez que se agotan las aportaciones, se las clasifica y se organizan.
- Se mejoran y se evalúan para elegir las mejores alternativas.



sp.depositphotos.com



EL ARTE DE PREGUNTAR

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la resolución de problemas.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la imaginación y el pensamiento divergente.

MATERIAL:

- Objetos del aula, cuerpo humano

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Las preguntas deben ser motivadoras, el profesor/a formulará aquellas preguntas que le permitan conocer los intereses del grupo. Debe guiar al alumno indicando pistas, empujando por caminos que levanten nuevas ideas y hacer caer en la cuenta de que en la experiencia de cada uno y del grupo hay nuevos caminos desde los que aportar soluciones.



<http://labdocente.pe>



DÁCTILO PINTURA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3 en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la expresión corporal

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Coordinación óculo-manual. Desarrollo del pensamiento creativo.

MATERIAL:

- 1 pliego de papel periódico, 1 cuarto de cartulina, varios colores de temperas, si no encuentra dactilo-pintura puedes utilizar témperas, agua y jabón para la limpieza.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Colocamos un pliego de papel periódico grande, y encima la cartulina en el piso.

Luego pedimos al niño utilizando sus dedos y las témperas de varios colores haga los objetos que más le gustan.

Esperamos a que el niño realice sus dibujos libremente, y que la pintura se seque.

Ponemos los nombres en los trabajos.

Colgamos en el aula los dibujos con la utilización de un cordel.



<http://orientacreativa.blogspot.com>



SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la resolución de problemas.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo del pensamiento divergente e imaginación. Expresión verbal.

MATERIAL:

- Cartulina, periódico, tijeras, pega.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Hacer tres sombreros; uno de explorador, uno de sabio, y un tercero de bufón, si no tienes fábricalos con los niños, con periódico, cartulina o cualquier cosa que encuentres por casa.

Invitamos al niño a transportarse a una isla desierta en la que sólo tiene un barril, una red de pescadores...etc. * los niños deben ir pasando por todos los sombreros y dar diferentes soluciones en función del sombrero que lleva puesto.

Explorador: busca y percibe

Sabio: meditar y asociar

Bufón: desfachatez

Se apuntan todas las ideas, y después se traza una estrategia para salir de la isla.



<http://www.manualidadesinfantiles.org>



EL RELAX IMAGINATIVO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la relajación imaginativa.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla la atención y concentración. Estimula la imaginación y el pensamiento creativo.

MATERIAL:

- imaginación.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Permanece sentada en la silla de forma relajada, o si lo prefieres tumbate en algún lugar del aula.

Cierra suavemente los ojos. Respira hondo. Mantén la respiración. Después deja salir el aire lentamente. Repite 3 veces.

Ve relajado poco a poco todas las partes de tu cuerpo: los pies, tobillos, piernas, cadera, espalda, brazos, manos, cuello, cabeza, elimina cualquier pensamiento de tu mente, ahora, visualiza en la pantalla de tu mente una playa tranquila, escucha el sonido de las olas al romper en la orilla, el de las gaviotas, el agua que va y viene.

Estás al lado del mar, un paraje familiar, placentero, te gusta mucho. Evoca y siente sus olores, sus sonidos. Introduce tus pies en el agua fresquita pero agradable mientras las olas van y vienen.

Te sientes relajada y serena, eres y te sientes agua de mar en todo tu cuerpo, eres una gotita de agua de mar, ahora eres nube blanca, flotando en el cielo transportada por el ligero viento. Vamos volviendo al salón de clases después de este agradable viaje, poco a poco y sin prisas pausadamente comienzas a mover tus manos, tus pies, tu cuello.

Respiras hondo, abres los ojos tranquilamente.



SÍNTESIS CREATIVA

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 4- 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la imaginación.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo de la creatividad. Capacidad de analizar y reflexionar.

MATERIAL:

- Imaginación

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Pedir a los niños que escuchen con atención un cuento por ejemplo patito feo.

Proporcionar una hoja en blanco al niño.

Dar lápices de colores.

Les pedimos que le busquen un dibujo a la tristeza, o en otro caso se le pide que formen grupos de cuatro niños, en el cual deben dibujar un elemento que le identifique a cada uno de los miembros.



es.123rf.com



RESPUESTAS INGENIOSAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4- 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la resolución de conflictos.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrolla el pensamiento divergente. Estimula la creatividad e imaginación.

MATERIAL:

- Imaginación

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Le damos una información al niño, por ejemplo: Se quema el centro infantil, ¿Cómo o con que apagaría el fuego?, o ¿Qué puedes hacer?

El niño debe responder a estas preguntas teniendo en cuenta que es importante dar muchas soluciones diferentes y a veces raras.

Es importante que el docente escriba en un cuaderno las diferentes soluciones que da el niño.

Comentar estas situaciones haciendo hincapié desde el inicio que debe dar el mayor número de respuestas.



itunes.apple.com



IDENTIFICACIÓN O EMPATÍA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la expresión no verbal

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo del pensamiento creativo e imaginación. Expresión corporal y gestual.

MATERIAL:

- Identificación o Empatía.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La dinámica consiste en emplear dibujos de caras con las emociones básicas (alegrías, tristeza, miedo, enfado, sorpresa, amor y asco).

Se trata de pedir a los niños y niñas que identifiquen las diferentes emociones que representa cada una de las caras.

Después entre todos responderemos a la pregunta ¿Qué les pasa a los demás? Tratando de explicar cómo se sienten, que puede haber pasado para que se sientan así y que tienen que estar pensando.



educacionemocionalsdown.wordpress.com

Técnicas





PALABRAS CLAVES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- memoria, atención y concentración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- permite recordar temas tratados con anterioridad, desarrolla la atención la memoria y concentración, la fluidez verbal.

MATERIAL:

- papelotes.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El animador pondrá un tema de clase, por ejemplo: los colores, los animales, la naturaleza.

Cada participante nombrará solo una palabra sin repetirse de lo que recuerde del tema.

Seguidamente se preguntará qué le gustó del tema igualmente una sola palabra.

Después se formará grupos y se entregará papelotes, en ellos deben plasmar la palabra que mencionaron y presentarán a los demás grupos.



aprendemosmejorindagando.blogspot.com



EL TUBO DE LA RISA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollar la expresión corporal y motriz.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención e identificación
- Resolución de problemas
- Habilidades cognitivas de pensamiento crítico.
- Expresión de gestos
- Movimientos gruesos y finos.

MATERIAL:

- Cintas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El animador comenta y motiva el ejercicio: “Es muy importante mantenerse serios y bajo ningún concepto reírse”. Se seleccionará un grupo que tratará por todos los medios de hacer reír con la utilización de las cintas. Está prohibido todo tipo de contacto físico.

1. División en pequeños grupos que acondicionará el aula según sus inquietudes e imaginación.

2. El resto del grupo entra en el “tubo de la risa”. En una sala donde el grupo de “distorsionadores intentarán por medio de muecas, gestos, chistes, entre otros con la finalidad de hacerles reír a todo el grupo.

3. Una vez finalizada la visita cambian las funciones del grupo con el objetivo que todos pasen por las dos acciones.



IDEA CUADROS

NIVEL: Educación básica

EDAD: 6-8 años

DE UTILIDAD PARA:

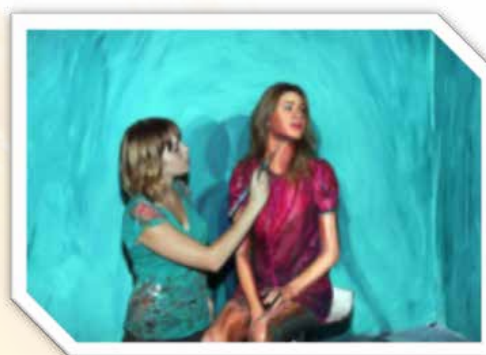
- Crear cuadros auténticos con moldes humanos.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad
- Imaginación
- Habilidades artísticas
- Expresión corporal

MATERIAL:

- Papel, pinturas, pinceles.



viraldiario.com, "Ideas". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmari-
odelosjuegos.blogspot.com

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se hacen grupos de 2 a 4 participantes. Salen primero dos grupos voluntarios de los cuales uno es el pintor y el otro es el molde para el cuadro.
2. El grupo pintor tiene que crear un cuadro con el molde, es decir, con el otro grupo, pero no tiene que ser un cuadro normal y corriente, sino que tiene que ser un cuadro auténtico.
3. Los cuadros pueden tomar como referencia pinturas famosas, pero... ¡jojo!, no pueden ser iguales.
4. Las condiciones son que los modelos deberán hacer varios gestos: de enfado, insultos, alegría, sorpresa entre otras.
5. Exponer los cuadros.



CUENTO VIVO

NIVEL: Educación infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Identificar las habilidades para la escucha activa.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad
- Imaginación
- Concentración
- Atención
- Lenguaje

MATERIAL:

- Ninguno.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El coordinador les pide que se sienten en círculo. Una vez sentado, comienza hacer un relato sobre cualquier tema, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones.

Cuando el facilitador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o personaje sobre el cual se esté haciendo referencia en ese momento en el relato.



leitersblues.com S/A. S/F. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



GUILLERMO TELL

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 – 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollar estrategias para resolver problemas

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad, Empatía

MATERIAL:

- Pueden utilizarse cintas; pelotas de espuma; palos; etc. Aunque ninguno de ellos es imprescindible

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Los jugadores se subdivide en grupos de tres a seis.
2. Uno de ellos comienza haciendo de chico o chica de la manzana, y los otros hacen de un Guillermo Tell colectivo.
3. El jugador que se coloca una manzana o un objeto cualquiera encima de la cabeza tiene cerrados o vendados los ojos.
4. El Guillermo Tell colectivo debe idear cuantos métodos se le ocurre para tocar la manzana, sin que le ocurra nada al jugador que la sostiene. Por ejemplo: tocándola al lado del jugador, separándose e iniciar una carrera hacia el chico y, al llegar junto a él, uno de ellos la toca o tira; tocándola o tirándola a caballito (subidos a un compañero); realizando una flecha humana: dos o tres jugadores sostienen otro, que va rígido y con los brazos hacia adelante, con los brazos por encima de la cabeza; lo mismo, pero hacia atrás, soplando a la manzana, con una cinta entre dos, etc.



HOY ME HE ENCONTRADO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Memoria, atención y corporalidad.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Memorizar palabras e interpretarlas corporalmente.

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los niños están sentados en círculo mirando hacia el interior. Uno de ellos dice: "Hoy me he encontrado un león" y se mueve como si él fuera un león. El jugador de su lado repite el animal que ha encontrado su compañero y añade uno nuevo. "Hoy me he encontrado un león y una serpiente" (Realiza los movimientos correspondientes). Así sucesivamente.

Cada niño tiene que repetir las palabras desde el principio en el orden correcto y añadir una más.



laclasedeluna.blogspot.com



CARRERAS DEL MUNDO AL REVÉS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Atención y buscar estrategias para cumplir con el juego.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Cumplir reglas e imaginación.

MATERIAL:

- Depende de la carrera que se va a realizar.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El docente debe presentar a los niños distintas opciones de carreras en las cuales el ganador será el último en llegar a la meta.



es.123rf.com



LAVACOCHE

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Memoria, atención y trabajo en equipo

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Compañerismo, expresividad y creatividad.

MATERIAL:

- No requiere material.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Hacemos dos filas, paralelas, con los integrantes de grupo. Repartimos funciones de lavado de coches a los participantes. Para esto dividiremos en subgrupos las filas.

Las funciones serán: enjabonado, escobillado, agua y secado. Una persona se meterá en el papel de "ser un auto"; pasara por el túnel y los demás intentarán limpiarlo cumpliendo su función.



juntadeandalucia.es



HISTORIAS POPULARES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Atención, imaginación y fluidez.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad y comunicación.

MATERIAL:

- no requiere material.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Uno de los niños o un adulto empieza formulando una frase y, a continuación, cada niño debe hacer una frase que continúe con el cuento y que tenga sentido.



mx.depositphotos.com



RELACIONAR IMÁGENES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Imaginación y relación

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad y comunicación.

MATERIAL:

- Proyector, imágenes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se ponen dos objetos en el proyector que en principio no tienen ninguna relación y la tarea consiste en pensar cómo pueden estar relacionados ambos objetos.



tusimagenesde.com



es.pinterest.com



YO TENGO UN TIC

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 a 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollar la expresión corporal, ritmo y seguimientos ordenados

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- movimiento y reconocimiento del cuerpo

MATERIAL:

- Proyector, imágenes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Yo tengo un tic-tic-tic He llamado al doctor me ha dicho que mueva el brazo derecho.

Yo tengo un tic-tic-tic He llamado al doctor me ha dicho que mueva el brazo izquierdo (Continuamos con la canción y movemos cada parte del cuerpo).



Jeison Espinosa.com



CON OJOS NUEVOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- divertirse mediante claves y fichas

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- interactuar entre los demás de un grupo

MATERIAL:

- ficha A y B

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El juego trata de representar en clave de humor una serie de acontecimientos que están escritos en unas fichas de tipo A, con el estilo que nos indican unas fichas B. Por lo tanto, cada jugador debe coger al azar una ficha A y una B.

Ejemplos de acontecimientos, fichas A:

- -La pérdida de un paraguas.
- -Fregar los platos un domingo.
- -La salida de vacaciones.

Ejemplos de estilos, fichas B:

- -Modo cómico.
- -Modo trágico. -Modo escandaloso. -Modo entusiasta. -Modo asustado
- -Modo polémico.



https://elpais.com/diario/2008/07/11/radiotv/1215727203_850215.html



CUADERNO DE SUEÑOS

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- La conexión con nuestros contenidos inconscientes es una fuente de inspiración y de ideas muy importante.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- interacción

MATERIAL:

- Balón.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Colocados en un círculo, el animador en el centro lanza el balón a un miembro que ha de decir un animal, pero éste ha de pertenecer, según diga el animador doméstico, salvaje y de granja. Si contesta correctamente, el animador continuo hasta que alguien se equivoque o se quede en blanco, teniendo que pasar al centro realizando la misma operación. No se pueden repetir los nombres de los animales.



Recuperado desde: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTBem5jv8kEFxH0y-MV4f27rpetOLYPhm8JvSRMRwzyi1ohRgsE>



¿LOS USOS DE ...?

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Desarrollo de la creatividad

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- fluidez y elaboración de ideas

MATERIAL:

- no se necesita

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad consiste en nombrar las distintas utilidades de un elemento u objeto, se puede llevar a cabo en parejas o por equipos. Por ejemplo, el agua sirva para ¿????? Tomar, regar plantas, bañarse, etc.

Para modificar la actividad se sugiere otros elementos de uso cotidiano para el niño y aun aquellos que no sean.



<https://www.serpadres.es/1-2-anos/ocio/articulo/ideas-jugar-parque-desarrollo-2-anos-comunes-para-ellos>.



EN EL PARQUE

Nivel: Educación Infantil
Edad: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Estimular la creatividad

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Motricidad fina

MATERIAL:

- hojas y palitos secos de un árbol

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Llevarles a los niños al parque en donde deben coger palitos y hojas de árboles secos para construir algo.

Se le pedirá al niño que construya algo con esos materiales y después deberá contarles a todos sus compañeros una historia con lo que construyo.



https://elpais.com/diario/2008/07/11/radiotv/1215727203_850215.html



ESTO ES UN PATO

NIVEL: Educación infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Animar al grupo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Reconocimiento de las emociones
- Lenguaje no verbal
- Fluidez verbal

MATERIAL:

- Varios objetos

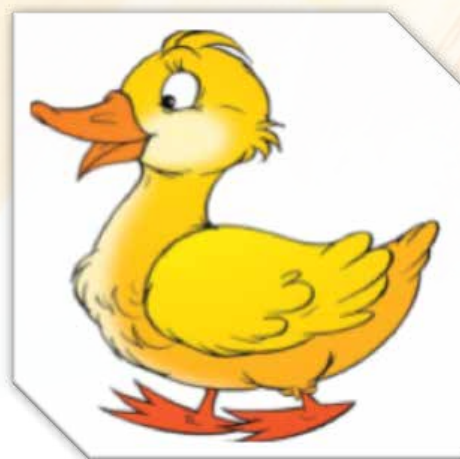
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Un personaje con cualquier otro objeto en la mano hace salir a unos cuantos y les dice que uno a otro vayan haciendo y reproduciendo los gestos y el diálogo que él inicie.

Comienza diciendo “te doy el pato”...

La otra persona pregunta: ¿esto es pato?... Y contesta “pato es”.

Este diálogo se va repitiendo llorando, riendo, con voz aguda, con voz grave, etc.



es.pinterest.com



CORTARLE LA COLA AL ZORRO

NIVEL: Educación básica

EDAD: 5-8 años

DE UTILIDAD PARA:

- Animar al grupo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Motricidad gruesa
- Agilidad
- Atención
- Habilidades cognitivas



perso.orange.es

MATERIAL:

- Bolsas plásticas, cuerdas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Dividir en dos grupos pequeños.

A un grupo se le denomina cazadores y al otro grupo zorros, a estos se les debe poner una bolsa de plástico en la costura del pantalón.

Por detrás los jugadores deben cortar la cola a los demás zorros (quitarles la bolsa de plástico de la espalda).

Si roban la cola a un zorro, pueden seguir jugando e intentar robar a los demás compañeros que todavía llevan pañuelo, pero al robar un pañuelo no se pueden poner en el elástico, deben llevarlo en la mano hasta el final del juego.

Cuando todos los jugadores hayan perdido su pañuelo contamos los que cada jugador ha robado; el que más pañuelos tenga es el ganador. Podemos hacerlo también por equipos según el color del pañuelo.



LAS LANCHAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: Desde los 4 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Fomentar un clima motivacional para crear un buen ambiente de desenvolvimiento.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- memoria auditiva y atención

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Todos los participantes se ponen en pie. El monitor entonces cuenta una historia.

El grupo entonces tiene que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha: Se realizan distintos tipos de lanchas y se van alineando a los ahogados, que forman los peces. Hasta que quede un pequeño grupo de supervivientes del naufragio.



S/A. S/F. "Ideas". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



EL COFRE MÁGICO

Nivel: Educación Infantil

Edad: Desde los 6 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Reflexionar acerca de la importancia que tiene el poder dedicar un tiempo a mirarnos para poder querernos más y mejor.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- atención e interacción.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se pregunta al grupo o ¿Quién es para ustedes la persona más especial en el mundo entero?

Tras la respuestas del grupo, se continua diciendo “ yo tengo una caja mágica, en el interior de la cual tendréis la oportunidad de mirar a la persona más importante del mundo “ o se pide a cada persona que se acerque y mire el interior de la caja mágica y que después regrese a su sitio y que mantenga en secreto este hallazgo (nadie puede hablar después de mirar la caja) o cuando todo el grupo ha mirado la caja, se pregunta : ¿ Quién fue la persona más importante que vimos en la caja mágica? O se pregunta al grupo: ¿Cómo se siente cada uno de ellos al ver que son las personas más importantes?



S/A. S/F. “Ideas”. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



POLLO PÍA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: Desde los 3 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Fomentar un clima motivacional por medio de la distensión para introducir energía para motivación al grupo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- atención, integración y participación.

MATERIALES:

- sillas y pañuelo

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los participantes se ponen en un círculo, sentados en sillas, a una persona le tapamos los ojos. Ésta se tiene que sentar encima de alguien y decir “pía pollo”, el que está debajo tiene que piar y la persona que está sentada encima tiene que adivinar quién es. También le palpa. Si acierta quien es el que ha piado, se coloca en su sitio y el que pasa al centro, y así sucesivamente.

Observaciones: En vez de piar puede cantar una canción, recitar un poema, hacer el ruido de otro animal, etc. De esta técnica el resto de participantes se encuentran distendidos al ver lo que realiza al compañero.



S/A. S/F. “Ideas”. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



EL CARTERO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: Desde los 6 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Animación, conocimiento del grupo y motivación

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- cooperación, integración y participación grupal.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Todos los participantes se sientan en corro en unas sillas, uno se queda en el centro y dice “traigo una carta para todos los que tengan”, se dice lo que quiera, botas, camisetas, zapatos etc. Entonces todos los que tengan ese artículo cambian de sitio: el que se quede sin sitio se queda en el centro y vuelve a decir la frase.

Observaciones: Podemos utilizarla como técnica de presentación, pero diciendo “Traigo una carta para los que sean de Valladolid”, es decir usando rasgos que caracterizan a las personas.



S/A. S/F. “Ideas”. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



CONEJO A LA ZANAHORIA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: Desde los 6 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Aprender diferentes movimientos, mejorando su concentración y lo motivándolo a participar

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Dinámica de interacción entre padres e hijos, le ayuda a la psicomotricidad gruesa y mejora la atención y concentración de los niños.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Ubicamos a los niños y su padre o madre de familia en fila, luego le indicamos los diferentes movimientos para realizar la dinámica, cuando el monitor o docente indique.

Oso a la cueva: el niño deberá meterse entre las piernas de su padre o madre gateando.

Mono durmiendo: el niño deberá estar cargado en los varazos de su representante.

Mono al árbol: el niño deberá saltar en la espalda de su padre o madre y deberá permanecer en esa posición.

Conejo a la zanahoria: los niños deberán salir gateando para conseguir la zanahoria que se encontrara metros lejos de ellos, el que lo tome y regrese será el ganador.

En las tres primeras indicaciones se las debe hacer, muchas veces para confundir a los padres y los niños.



“JIRAFAS Y ELEFANTES”

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: Desde los 6 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Animación y concentración

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- mejora la atención, memoria y concentración.

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Todos los participantes forman un círculo quedando uno en el centro. El que se coloca en el centro señala a otro diciéndole: “Jirafa” o “elefante”. Si dice jirafa, el señalado deberá juntar las manos en alto y sus compañeros vecinos deberán cogerle los pies. Si dice elefante, deberá simular una trompa con sus manos y vecinos las orejas con las suyas. Quien esté distraído y no cumpla la indicación, pasará al centro, señalando a un nuevo compañero hasta que alguno de ellos se equivoque.

Observaciones: También se puede hacer imitando a otros animales. La técnica es muy divertida ya que hay que poner mucha atención.



S/A. S/F. “Ideas”. Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



DISEÑO Y ESTILO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: Desde los 6 años en adelante.

DE UTILIDAD PARA:

- Para desarrollar todas las destrezas, la creatividad y habilidades manuales.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- creatividad, imaginación y autonomía.

MATERIALES:

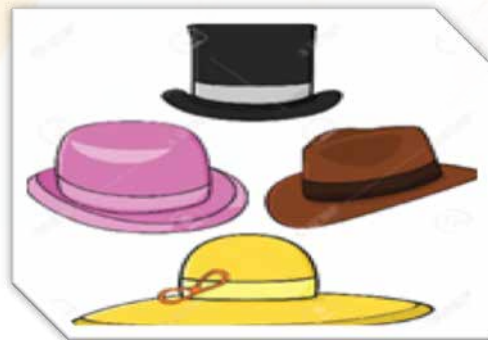
- material para realizar el ejercicio (cartón, cartulinas, papel)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El docente motiva al grupo de niños para que confeccionen un sombrero de diseño, cuanto más original y creativo mejor.

Para ellos se dispondrá de material necesario para que cada grupo organice bien su tarea de forma autónoma.

- 1.- Paso: Se divide al grupo grande en grupos pequeños de 5 - 6 miembros.
- 2.- Paso: Se reparte el material de la actividad.
- 3.- Paso: Disponen de 45 minutos para acabar la tarea, cada miembro del grupo deberá aportar con ideas y toda la imaginación, en beneficio del resultado final.
- 4.- Paso: Se muestran los sombreros
- 5.- Paso: Puesta en común con el grupo grande



S/A. S/F. "Ideas". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



¿QUIÉN ES EL LÍDER?

NIVEL: Educación básica

EDAD: 5-8 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en equipo

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Autonomía
- Habilidades sociales
- Lenguaje verbal y no verbal



mclanfranchi.com

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario para salir del salón.
2. Después que haya salido, el resto del grupo escoge un líder. El líder debe hacer una serie de acciones como aplaudir, zapatear, etc. Que luego son imitados por todo el grupo.
3. El voluntario regresa al salón, se para en el centro y trata de adivinar quién es el líder que ejecutó las acciones.
4. El grupo no mira al líder para protegerlo. El líder debe cambiar sus acciones a intervalos regulares sin que lo pillen.
5. Cuando el voluntario encuentra al líder se une al círculo y la persona que era líder sale del salón, para que el grupo escoja a un nuevo líder.



EL RABO DEL BURRO

NIVEL: Educación básica

EDAD: 5-8 años

DE UTILIDAD PARA:

- Animación.

Capacidades que desarrolla:

- Orientación espacial
- Confianza en sí mismo
- Autoestima
- Motricidad gruesa

MATERIAL:

- tiza y un pañuelo para vendar los ojos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se pinta en el suelo o en un tablero un burro de tamaño razonable, pero sin colocarle cola. En seguida el primer candidato es llevado hasta cerca de donde está pintado el burro. Se le vendan los ojos con el pañuelo y se le dan una o dos vueltas para que se desoriente. Luego él deberá pintar la cola del burro. Si es en el tablero, no podrá orientarse por los bordes del cuadro. Los demás no le podrán ayudar. En seguida intentará otro concursante. Será vencedor el que más se haya aproximado al lugar que realmente corresponde a la cola del burro.



dinamicaojuegos.blogspot.com



BUSCANDO PAREJA

NIVEL: Educación básica

EDAD: 5-8 años

DE UTILIDAD PARA:

- Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Autonomía
- Habilidades sociales
- Lenguaje verbal
- Integración

MATERIAL:

- Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo, caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo, los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, que le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.





VAMOS A PINTAR LAS CANCIONES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Memoria auditiva, atención

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la creatividad, expresión musical

MATERIAL:

- grabadora, melodías

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El docente dialoga con los niños acerca de un determinado tema.

Comentan entre ellos.

Escuchan atentamente una canción.

Se reparte hojas de papel bond y colores, para que dibujen lo que más les ha gustado de la canción.

Escuchan nuevamente la canción y completan sus dibujos si es necesario.

Buscan un título creativo y exhiben sus dibujos explicando el significado del mismo.



melodiasinfantiles.com "Ideas". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



VAMOS A VENDER

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: A partir de los 6 años en adelante

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar memoria, atención,

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la imaginación, creatividad, expresión verbal y corporal.

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Todos los participantes se sientan formando un círculo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra al lado y debe presentarlo como un producto, habiendo de persuadir a los otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cuál es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.

Observación: Los participantes deben de valerse de su habilidad para dar credibilidad al producto que intentan vender.



S/A. S/F. "Ideas". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



PELOTA CALIENTE

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en atención, memoria auditiva y concentración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- desarrollo de la atención, participación grupal, resolución de problemas.

MATERIAL:

- Pelota

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los estudiantes se colocarán en circunferencia y pasaran la pelota por el lado izquierdo nombrando un objeto de su entorno y a la velocidad del ritmo de la melodía, cuando la canción pare el integrante que posea la pelota será descalificado al igual que aquel integrante que repita el nombre del objeto.



S.A. (11 de Agosto de 2017). fundacionquerer.org. Obtenido de fundacionquerer.org.



SANDÍA GORDA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Memoria, atención

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo de la atención y percepción, logrando una mayor concentración.

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Cantar: era una sandía gorda, gorda, gorda.

Que quería ser la más bella del mundo.

Y para el mundo conquistar.

Splash, splash aprendió a caminar

Nos colocamos formando un círculo en pie. Vamos moviéndonos al ritmo de la música que lo marca el monitor. Cuando dice era una Sandía gorda saltamos con los brazos abiertos, que quería ser la más bella del mundo (nos repasamos los labios con el dedo gordo, y para el mundo conquistar (con el brazo extendido señalando a todos), y luego el gesto de caminar.

Repetimos el estribillo y cada vez añadimos más acciones: Suim, suim, aprendió a nadar; zis zas aprendió a esquiar; ping pang, aprendió a boxear. Cada uno se puede inventar las que quiera, pero hay que decir todas las acciones cuando se repite la canción.



LAS 3 POSICIONES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en atención, memoria auditiva y concentración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

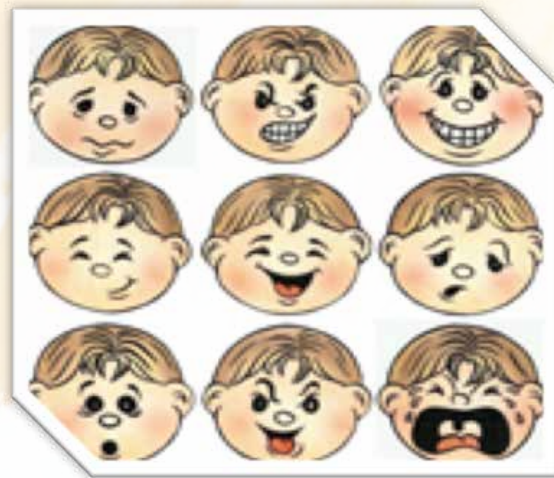
- Desarrollo de la memoria y atención

MATERIAL:

- Ninguno

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El líder se pondrá de acuerdo con todos los integrantes, realizando tres gestos, muy cómicos y creará dependiendo el número de integrantes dos grupos. Entre cada grupo se escogerá tres gestos más, para luego colocarse frente a frente con el equipo contrario al sonar la campana darán inicio a cada gesto, el grupo que se ría primero pierde.



S/A. S/F. "Caras y Gestos". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: [wikihow.com](http://www.wikihow.com)



PATOS, POLLOS Y GALLINAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en atención, memoria auditiva y concentración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- desarrollo de la atención, participación grupal, resolución de problemas.

MATERIAL:

- Pelota

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Cantar, Patos (dar palmadas), pollos (abrir y cerrar las manos) y gallinas (lo brazos mover como que si fueran alas) van. Corriendo por el gallinero esta (caminar por el lugar). Perseguidos rápidamente (correr por todo el lugar). Por quien (todos quietos), por el patrón, por el patrón.



S/A. S/F. "Patos, pollos y gallinas". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



POLLITO INGLÉS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 3-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en atención, memoria auditiva, concentración y motricidad gruesa.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollo de la atención, participación grupal, resolución de problemas.

MATERIAL:

- Medio Ambiente

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Ubicar a todos los niños a una gran distancia de la pared del patio. Una persona, niño o docente se ubica en la pared, dando la espalda a los demás, y cantar, 1, 2,3 pollito inglés a la pared. Al momento que la persona canta esto, los demás deberán correr hacia la pared, pero al momento que se dé la vuelta la persona que esté cantando; los demás deben quedarse quietos y si se mueven deberán volver al inicio. ¡Pero si logra llegar a la pared sin ser descubierto debe gritar pollito y ganará!!



S/A. S/F. "Pollito inglés". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elhuevodechocolate.com



AUTO DE MI TÍO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en atención, memoria auditiva, concentración y motricidad gruesa.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar en el niño la imaginación, creatividad e interactividad con el grupo.

MATERIAL:

- Medio Ambiente

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El niño tendrá que cantar esta canción y realizando lo que la letra dice, se puede colocar al grupo de manera que la profesora desee

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)

Arreglémoslo con chicle.

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)

Arreglémoslo con cuerda.

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)

Arreglémoslo con saltos.

VARIANTE

Se pueden inventar varias maneras de arreglar el carro, Incluyendo movimientos de manera chistosa.



GIGANTES ENANOS Y HECHICEROS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en atención, memoria auditiva, concentración y motricidad gruesa.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar en los niños la creatividad, concentración y comunicación entre el grupo

MATERIAL:

- Medio Ambiente

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se divide al grupo en dos grupos cada grupo tendrá que ponerse de acuerdo para elegir una de las tres opciones que son enanos, hechiceros y gigantes cada uno de estos personajes serán interpretados con las manos.

Los dos grupos tendrán que sacar la opción escogida. La consigna es que los gigantes les comen a los enanos los enanos a los hechiceros y los hechiceros a los gigantes.



S/A. S/F. "Ideas". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



LAS CUATRO ESQUINAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en atención, memoria auditiva, concentración y motricidad gruesa.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- favorecer la comunicación y la capacidad de reacción

MATERIAL:

- Medio Ambiente

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El juego consiste en que cada jugador que se encuentra en cada una de las esquinas

Deben cambiarse de lugar según las consignas que de la docente.

El juego comienza con un niño en el centro, durante el juego el que se queda sin esquina pasa al centro.



S/A. S/F. "A jugar".

Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



COMBINAR IDEAS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en la creatividad, imaginación, atención y concentración.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- desarrollo de la creatividad, participación grupal, resolución de problemas.

MATERIAL:

- Medio ambiente

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Selecciona dos palabras de la lista inferior y piensa sobre ellas, ¿qué representan?, ¿para qué sirven?, ¿qué relación tienes con ella? Coche, silla, mesa, sofá, piscina, perro, gato, edificio, lápiz, papel, gafas, revista, pantalones, gorra, DVD, Smartphone, piedra y cámara.

Por ejemplo: elijo piedra y cámara.

-Miro la piedra: es dura, redonda, sólida, fría se puede tirar o usarse para decoración. Al final comenzamos a relacionar cada una de las palabras haciendo preguntas.



S/A. S/F. "Ideas". Obtenido el 11 de agosto de 2017 desde: elarmariodelosjuegos.blogspot.com



LOS MUÑECOS Y EL CÍRCULO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4 a 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Potenciar la creatividad.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Imaginación y concentración, resolución de Problemas.

MATERIALES:

- Muñecos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Colocar a los muñecos en círculo.
2. Posteriormente permitirle al niño que construya distintas figuras con sus muñecos.



guiainfantil.com/articulos/ocio/manualidades/



JUGUEMOS CON LA ARENA

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 2 a 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar con arena potenciando la creatividad.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Imaginación y concentración, Creatividad, Resolución de Problemas, autoestima.

MATERIALES:

- Moldes, espátulas, baldes, palas, cucharas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se brinda los diferentes materiales para los niños.
2. Se les pide que realicen cualquier objeto o cosa que ellos deseara.



<http://elsa-arpe.blogspot.com/>



EL BARQUITO DE SONIDOS

NIVEL: Educación Infantil
EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en improvisación grupal y sonora.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención y concentración, Memoria, Discriminación auditiva, Orientación espacial.

MATERIALES:

- Aula espaciosa, o medio ambiente.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Los estudiantes tendrán que caminar por todo el espacio.
2. Se pide a los estudiantes elegir y representar vocalmente algunas de las siguientes consignas: imaginas el sonido del viento, sonido del agua, sonido de la madera, sonido de los pájaros.
3. Se pedirá que los estudiantes mientras caminan vayan reproduciendo los distintos sonidos solicitados.



<https://it.pinterest.com/explore/ni%C3%B1os-cantando/>



PASEO MUSICAL

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en desarrollo de la creatividad a través de la expresión musical.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención y concentración, Expresión corporal y facial, Discriminación auditiva,
- Orientación espacial. Regulación de emociones.

MATERIALES:

- Radio, Pista de música variada.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Los estudiantes tendrán que caminar por todo el espacio y el docente les comentara que es un lugar extraño.
2. También les informará que la única forma de comunicarse es a través de gestos y movimientos según el ritmo de las canciones que escuchen.
3. Los estudiantes deberán irse desplazando de un lado al otro siguiendo el ritmo de la música. Mientras la docente irá dando algunas consignas como: Estamos asustados, estamos muy felices, tenemos sed, nos sentimos tristes, con sueño....
4. Al terminar el paseo por el aula, comentamos sobre la experiencia vivida.



<http://paraimprimirtodo.blogspot>.



VAMOS A PINTAR LAS CANCIONES

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar en el desarrollo de la creatividad a través de la discriminación auditiva.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Atención y concentración, Memoria, Discriminación auditiva.

MATERIALES:

- Radio, Pista de música variada.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

1. Se les pide a los estudiantes que escuchen muy bien una determinada canción.
2. Se les entrega hojas de papel bond y colores para que dibujen lo que más les ha gustado de la canción
3. Mientras realizan el dibujo se les hace escuchar nuevamente la canción.
4. Se les pide buscar un título creativo para su dibujo y se realiza una exposición de arte con todos los dibujos realizados.



<http://www.gifs-animados.es/clip-art/actividades/pintar>



DICCIONARIO

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-6 años

DE UTILIDAD PARA:

- simular un diccionario humano en el que cada jugador debe decir palabras, reales o imaginarias.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

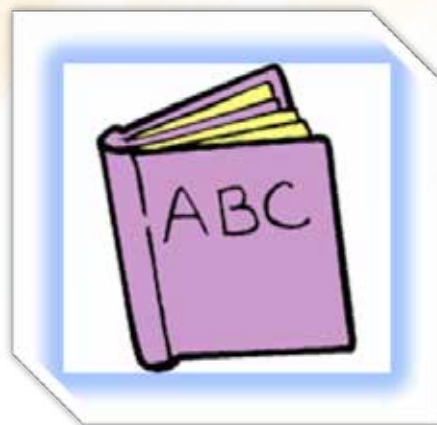
- Creatividad e imaginación al momento de mencionar palabras existentes o nuevas.

MATERIAL:

- Papel y recipiente

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Todos los jugadores son letras de un diccionario que guardan las palabras correspondientes que comienzan por su letra. Cuantos más jugadores, más gordo será el diccionario, existiendo en este caso varios jugadores para una misma letra. En un bombo o recipiente se meten todas las letras, el animador extrae una y el jugador que la representa, o uno de ellos si son varios, debe decir rápidamente una palabra real o imaginaria, y a continuación decir su significado, siempre en positivo. Para los más pequeño, es suficiente con decir solamente una palabra que empiece por la letra que represente, y de significado positivo.



S/A, S/F. Libro animado [Figura] Recuperado de: www.pinterest.com



CUERPOS EXPRESIVOS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 4-5 años

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la atención, percepción.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Discriminación, expresión corporal e imaginación.

MATERIAL:

- Papeles pequeños

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se distribuyen los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se cogen del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no puede decir a su pareja qué animal es.

Una vez que todos tienen su pareja, dice que animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto de los participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta.



S/A, S/F. Expresión corporal animada [Figura] Recuperado de: www.photoskids.com



EL PAÍS DE LOS INVENTOS AL REVÉS

NIVEL: Educación Infantil

EDAD: 6 años

DE UTILIDAD PARA:

- inventar lo contrario de lo que se demanda.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Creatividad, imaginación.

MATERIAL:

- No requiere material en especial.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El animador se dirige a los jugadores, contándoles la siguiente historia: todos los que estamos aquí somos capaces de inventar cosas. Además, tenemos que imaginarnos que, a partir de este momento, vivimos en el país de los inventos, en el que todos inventamos algo y todo lo que se inventa es aceptado por los demás. Sólo hay problema. Por una circunstancia todavía no explicada, todo lo que inventamos es al revés, o al contrario de lo que se nos pide. Por ejemplo, se nos pide que inventemos algo para volar, y nos inventamos justo lo contrario, no sirve para volar etc. El juego acaba cuando algún jugador despistado no pueda inventar alguna cosa.



S/A, S/F. Niño idea [Figura] Recuperado de: www.freepick.com



OBJETO MÁGICO

NIVEL: Educación Preparatoria y básica

EDAD: 6-10 años.

DE UTILIDAD PARA:

- Trabajar la imaginación en los niños

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Desarrollar la imaginación, creatividad y originalidad.

MATERIAL:

- Objeto.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se va pasando un objeto, éste es mágico porque cada uno le da una utilidad diferente, representándolo por gestos.



S/A, S/F. Regalo animado [Figura] Recuperado de: www.freepick.com



DIRECTOR DE CINE

NIVEL: Educación Básica

EDAD: 8-10 años

DE UTILIDAD PARA:

- Presentación de los niños y relaciones sociales al trabajar en grupo.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Imaginación y creatividad.

MATERIAL:

- No requiere material especial.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Cada niño debe imaginarse que son un famoso director de cine y que una gran empresa los contrata para dirigir la película que a cada uno le gustaría dirigir sin límite de presupuesto.

A continuación, individualmente escriben, cómo sería esa película. El género cinematográfico la síntesis de la trama o guion, los actores principales, música, etc.

Una vez que en diez minutos lo han escrito cada director o directora expone su proyecto a los demás. El juego puede finalizar de esta forma o bien introduciendo un nuevo elemento. De todo lo expuesto se trata de que el grupo haga un ejercicio de toma de decisiones y concrete la única película que hará el conjunto del grupo (puede ser una propuesta individual o la conjunción de varias).



S/A,S/F. Director de cine [Figura] Recuperado de: www.depositphotos.com



REFERENCIAS

- De las Heras, R (1993). Actimúsicas 9. Madrid, Ediciones ARA.
- Rey Gómez J.M, Hidalgo Diez E. y Espinosa Manso, C. (1998). La motivación en la escuela. Málaga: Ágora.
- Gómez M. (2007). "Manual de técnicas y dinámicas". Obtenido el 6 de febrero de 2016 recuperado desde: <file:///C:/Users/PC2/Destokp/zManual-de-Tecnicas-y-dinamicas.pdf>
- Grupo Scout x-El pilar de Valencia. "Dinámicas de creatividad". Obtenido el 6 de febrero de 2016 recuperado desde: <http://www.gsxelpilar.org/wp-uploads/creatividad.pdf>
- Anónimo. (10/08/2017). Blog dinámicas y juegos. Recuperado de: <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2009/10/zapatos-viajeros.html>
- Ortega, s. (2012). "Diseño de un plan de estrategias metodológicas dirigidas al docente para el fomento de la creatividad en los senos y niñas del centro de educación inicial" Obtenido el 05 de Febrero del 2016 Recuperado desde <http://fwww.pacoprieto.com>:
- Alejandra Medina s/n "aprendizaje-creativo" recuperado desde Colegio Bartolomé Cossio. Valencia- España 2003
- UE Jacinto Jijón y Caamaño 2014 " Técnicas de motivación" obtenido en el 2008, recuperado desde S/N
- Grupo Scout x-El pilar de Valencia. "Dinámicas de creatividad". Obtenido el 6 de febrero de 2016 recuperado desde: <http://www.gsxelpilar.org/wp-uploads/creatividad.pdf>
- Anónimo. (10/08/2017). Blog dinámicas y juegos. Recuperado de: <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2009/10/zapatos-viajeros.html>
- Albán, C. (25 de 07 de 2014). Ejercicios de motivación. Obtenido de Díaz, A. (12 de 05 de 2010). Dinámicas de grupo para motivar.
- García, T. V. (03 de mayo de 2011). Obtenido de <http://www.slideshare.net/taniaviridiana/dinamicas-infantil>
- Rey Gómez J.M, Hidalgo Diez E. y Espinosa Manso, C. (1998). La motivación en la escuela. Málaga: Ágora.



- Gómez M. (2007). "Manual de técnicas y dinámicas". Obtenido el 6 de febrero de 2016 recuperado desde: <file:///C:/Users/PC2/Desktp/zManual-de-Tecnicas-y-dinamicas.pdf>
- Grupo Scout x-El pilar de Valencia. "Dinámicas de creatividad". Obtenido el 6 de febrero de 2016 recuperado desde: <http://www.gsxelpilar.org/wp-uploads/creatividad.pdf>
- S/A (2012) "Las estrategias para fomentar la creatividad". Obtenido el 02 de febrero de 2016 recuperado desde: <http://www.escuelaenlanube.com>
- Fernández, Y. (2007), "Actividades didácticas desarrolladas por los docentes para estimular el trabajo de los niños y niñas en los espacios de juego de trabajo en el nivel de Educación Inicial." Recuperado febrero (n.d.) Google Libros de <https://books.google.com.ec/books>
- S/N obtenido del 02 de febrero del 2016 recuperado desde <http://www.pacoprieto.com/como>
- Hormiguitas "dinámicas" obtenido el 2012 recuperado de S/N
- Rocha.I.(10/08/2017). Animación y cultura. Recuperado de: <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2013/03/dinamicas-para-grupos-cuento-vivo.html>
- Grupo Scout x-El pilar de Valencia. "Dinámicas de creatividad". Obtenido el 6 de febrero de 2016 recuperado desde: <http://www.gsxelpilar.org/wp-uploads/creatividad.pdf>
- Bascuñán, Y. (10/08/2017). Cátedra de creatividad y didáctica del juego. Recuperado de: <http://educacionfisicayordy.jimdo.com/app/download/10299841193/vitacora+de+juegos.pdf?t=1467141510>
- Anónimo. (10/08/2017). Dinámicas o juegos. Recuperado de: <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2010/01/el-rabo-del-burro-ninos.html>
- González, A. (15 de 02 de 2013). Atención y Motivación. Obtenido de <https://sites.google.com/site/atencionymotivacion/dinamicasde-grupo-atencion-y-motivacion>
- Macías, A. (10 de 06 de 2013). Dinámicas para trabajar con niños. Obtenido de http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm



Ahora más que nunca sabemos más acerca del cerebro humano, las diversas maneras que éste aprende nos lo garantiza y las bases biológicas de la conducta corrobora este conocimiento fundamentado científicamente en la neurociencia, a la par las teorías constructivista, ecológica, contextual, evolutiva y conexionista, las diferencias individuales y el momento histórico cultural en el que nos encontramos como docentes del siglo XXI, la sociedad nos plantea un desafío y consiste en el empoderamiento de la enseñanza efectiva en las aulas de clase y en la que debe primar la construcción del conocimiento, con el único objetivo de impulsar ese desarrollo integral del sujeto que aprende, enmarcado en los dominios del ser humano: físico, motor, cognitivo, lenguaje, afectivo, sexual, social y moral llegando así a la metacognición y a aprendizaje significativo individual y grupal.

Por ello el presente compendio constituirá una guía para el docente de educación, que pretende romper paradigmas y construir una sociedad del conocimiento basada en la libertad, la imaginación y creatividad, generando un pensamiento crítico reflexivo motivando con técnicas y dinámicas a los discentes para que este aprender redunde en su beneficio profesional y personal.

MSc. Verónica Tejada Sierra

Publicaciones Científicas

ISBN: 978-9942-765-32-1



9 789942 765321



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA