



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

**“MANUAL PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO E
IMAGINATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, UTILIZANDO METODOLOGÍAS
ACTIVAS”**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD
ESTIMULACIÓN TEMPRANA E
INTERVENCIÓN PRECOZ.**

AUTORA: MARÍA DANIELA DURÁN MEDINA

DIRECTORA: MST. LILIANA ARCINIEGAS

CUENCA, ECUADOR

2012



DEDICATORIA

La presente tesis quiero dedicar a mis padres y hermanos que con cariño y comprensión siempre me brindaron su apoyo, sembrando la semilla de la superación y de la constancia.



AGRADECIMIENTO

A mis padres, hermanos y sobrino por haber sido un apoyo muy importante y haberme motivado a finalizar mis estudios. Agradezco también a mi enamorado Wilson Andrade por su apoyo incondicional.

A mi prima Verónica Durán por su cooperación para la elaboración del manual y toda la ayuda brindada para la realización del presente trabajo.

A la Universidad del Azuay y a sus profesores por haberme formado académicamente y motivarme a la realización de mi trabajo de grado con el fin de obtener mi título.

A la Mgst. Liliana Arciniegas por guiarme en el transcurso del desarrollo de tesis y por su colaboración y apoyo indispensable como mi directora de tesis y amiga.

A la Mgst. Ximena Vélez y a la Mgst. Ana Cristina Arteaga por su apoyo brindado como miembros del tribunal.

Agradezco al Centro de Desarrollo Infantil “Bambú”, por abrirme sus puertas y permitirme aplicar la propuesta y a todos los alumnos que hicieron posible mi trabajo.



RESUMEN

El manual para estimular el pensamiento creativo e imaginativo en niños de 4 a 5 años mediante metodologías activas, es una propuesta planteada con el fin de estimular a través de diferentes actividades y dinámicas, los dos tipos de pensamiento y así lograr un desarrollo integral en los niños.

Se analizarán los conceptos básicos sobre la creatividad y la imaginación y los factores que influyen, así como lo importante que es utilizar metodologías activas.

Este trabajo se lo puede utilizar para estimular el pensamiento creativo e imaginativo de una manera divertida y espontánea, tomando en cuenta los intereses y necesidades de cada niño.



ABSTRACT

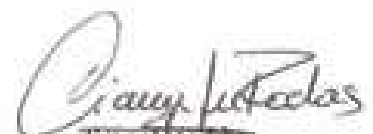
A manual for the stimulation of creative and imaginative thinking for children 4-5 through active methodologies is a proposal presented with the purpose of providing child stimulation through different and dynamic activities that will help them achieve a complete and full development.

Basic concepts of creativity, imagination and the different factors that influence these aspects are analyzed as well as the importance of employing active methodologies.

This work can be used as an aid for parents and teachers like an important mechanism to stimulate creative and imaginative thinking in a fun and spontaneous way, taking into consideration each child's interests and needs.



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
DPTO. IDIOMAS



Translated by,
Diana Lee Rodas



ÍNDICE DE CONTENIDOS

i	Dedicatoria
ii	Agradecimiento
iii	Resumen
iv	Abstract
v	Índice de Contenidos
viii	Índice de Tablas y Gráficos
1	Introducción
3	CAPÍTULO I
	Aproximaciones conceptuales a los pensamientos creativos e imaginativos
4	1. Pensamiento, concepto, fundamentos y funciones
4	1.1 Conceptos
6	1.2 Tipos de pensamiento
6	1.3 Modalidades de pensamiento
8	1.4 Pensamiento Creativo: concepto, características
11	1.4.1 Aplicaciones del pensamiento creativo
12	1.4.2 Proceso del pensamiento creativo
13	1.4.3 Ambientes adecuados para el desarrollo de la creatividad
15	1.4.4 Rasgos que caracterizan al pensamiento creativo
17	1.4.5 Características generales de los niños creativos
18	1.4.6 Principios e Ideas para desarrollar el pensamiento creativo
20	1.5 Pensamiento Imaginativo: concepto, características
22	1.5.1 Características del pensamiento imaginativo
23	1.6 Características Generales de los niños de 4 a 5 años
27	1.7 Las Metodologías activas en la Educación Inicial
30	1.7.1 Metodologías activas para niños de 4 a 5 años
35	1.8 Conclusiones



36	CAPÍTULO II
	Elaboración del Manual para el Desarrollo del Pensamiento Creativo e Imaginativo en Niños de 4 a 5 años, utilizando Metodologías Activas
36	1. Fundamentación Teórica
37	2.1 El cuento como estrategia activa y su importancia
38	2.2 Cómo deben ser contados los cuentos a los niños y niñas
39	2.3 Cuentos para cada edad
41	2.4 El momento mismo del cuento
42	2.5 Valores del Cuento y de la Metodología Activa
43	2.6 Desarrollo de las Actividades
45	2.7 Conclusiones
46	CAPÍTULO III
	Aplicación y Validación de la Propuesta
47	3.1 Instrumento de evaluación utilizado
48	3.1.1 Evaluación del pensamiento creativo e imaginativo
50	3.1.2 Guía de calificación
55	3.2 Recopilación de datos individuales en base a la evaluación inicial y final
56	3.2.1 Resultados
67	3.3 Resultados generales por aspectos, de las evaluaciones al inicio y al final del programa
67	3.3.1 Tabla 1 (Cuadro con los resultados generales de FLUIDEZ de las evaluaciones inicial y final):
68	3.3.2 Tabla 2 (Cuadro con los resultados generales de FLEXIBILIDAD de las evaluaciones inicial y final):
69	3.3.3 Tabla 3 (Cuadro con los resultados generales de ORIGINALIDAD de las evaluaciones inicial y final):
70	3.4 Resultados Generales de la Evaluación, tanto al Inicio como al Final del Programa
71	3.5 Conclusiones
72	Conclusiones Finales



74	Recomendaciones Finales
75	Bibliografía
78	Anexos
79	Certificado de BAMBU Jardín infantil
80	Diseño de Tesis



ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

26	Tabla 1: Guía para el Desarrollo Integral
49	Gráfico 1: Muestre su imaginación con dibujos
54	Tabla 2: Originalidad
56	Tabla 3: Caso 1
56	Gráfico 2: Evaluación Inicial y Final Caso 1
57	Tabla 4: Caso 2
57	Gráfico 3: Evaluación Inicial y Final Caso 2
58	Tabla 5: Caso 3
58	Gráfico 4: Evaluación Inicial y Final Caso 3
59	Tabla 6: Caso 4
59	Gráfico 5: Evaluación Inicial y Final Caso 4
60	Tabla 7: Caso 5
60	Gráfico 6: Evaluación Inicial y Final Caso 5
61	Tabla 8: Caso 6
61	Gráfico 7: Evaluación Inicial y Final Caso 6
62	Tabla 9: Caso 7
62	Gráfico 8: Evaluación Inicial y Final Caso 7
63	Tabla 10: Caso 8
63	Gráfico 9: Evaluación Inicial y Final Caso 8
64	Tabla 11: Caso 9
64	Gráfico 10: Evaluación Inicial y Final Caso 9
65	Tabla 12: Caso 10



65	Gráfico 11: Evaluación Inicial y Final Caso 10
66	Tabla 13: Caso 11
66	Gráfico 12: Evaluación Inicial y Final Caso 11
67	Tabla 14: Resultados Generales de Fluidez
67	Gráfico 13: Resultados Generales de Fluidez
68	Tabla 15: Resultados Generales de Flexibilidad
68	Gráfico 14: Resultados Generales de Flexibilidad
69	Tabla 16: Resultados Generales de Originalidad
69	Gráfico 15: Resultados Generales de Originalidad
70	Tabla 17: Resultados Generales de Evaluación al Inicio y al Final
70	Gráfico 16: Resultados Generales de Evaluación al Inicio y al Final



INTRODUCCIÓN

En las diferentes etapas que el niño atraviesa, su pensamiento cambia. En la infancia el niño presenta facilidad para adquirir conocimientos, está abierto a recibir nuevas experiencias que irán formándolo.

La metodología activa, aprovecha la esencia innata del niño, pues a la edad de 4 a 5 años, presenta una inclinación hacia el uso de su imaginación y creatividad como herramienta para facilitar la interpretación, el análisis o la resolución de problemas o temas.

El presente trabajo se ha elaborado con el objetivo de conocer qué es el pensamiento creativo e imaginativo, su proceso y la manera más efectiva de desarrollar nuestras diversas capacidades utilizando metodologías activas.

En el primer Capítulo se realiza una revisión teórica del pensamiento, es decir su concepto, tipos y modalidades. Además sobre el Pensamiento Creativo, el concepto de creatividad, sus características, etapas, aplicaciones, los rasgos de la personalidad creativa, ambientes adecuados para su desarrollo y los facilitadores e impulsores para la creatividad. Se analiza también el Pensamiento Imaginativo, sus características y concepto. Se indican cuales son las características generales de los niños de 4 a 5 años, el concepto de metodología activa y cuáles se podrían aplicar en esta edad.

Se ha dado importancia a los cuentos, es por eso que en el segundo Capítulo se habla del cuento como estrategia de metodología activa, cómo deben ser contados los cuentos a los niños y niñas y cuáles son los que se recomienda para cada edad. Se presentan diferentes sugerencias pedagógicas para el desarrollo de las actividades utilizando metodologías activas.



En el tercer Capítulo se presenta las técnicas utilizadas para la validación y aplicación de la propuesta, así como el instrumento de evaluación aplicado y los resultados iniciales y finales del trabajo creativo e imaginativo a nivel individual y grupal.

El desarrollo de la creatividad y de la imaginación mediante estas metodologías, es muy importante para el día a día, incrementando beneficios, permitiendo desarrollarse de manera integral.



CAPÍTULO I

Aproximaciones Conceptuales a los Pensamientos Creativos e Imaginativos

Introducción:

En este Capítulo se analizan aspectos básicos de la creatividad, su proceso de desarrollo y las maneras más efectivas de potenciarla.

En el mundo contemporáneo, la creatividad ha ganado gran importancia, ya que de una manera u otra, es una capacidad que siempre busca nuevas oportunidades además de mantener a los sujetos alejados de la mediocridad.

Los seres humanos desde el día que nacemos poseemos aptitudes increíbles como la imaginación y la creatividad, obteniendo un pensamiento creativo que ha ido evolucionando con el tiempo, lo que llevó a cada época de la historia que se implemente cada vez una mayor cantidad de materiales e instrumentos para seguir desarrollando este pensamiento, lo que llevó al hombre a inventar, encontrar respuestas, resolver problemas, y todo lo que se le presente, lo que nos da como una alternativa lógica para la enseñanza del niño la optima utilización de materiales, instrumentos y medios para un excelente desarrollo.

Al ser el pensamiento un proceso cognitivo amplio, se analizará tan sólo dos de los seis tipos de pensamiento y se conocerá algunas características evolutivas de los niños de cuatro a cinco años de edad, al mismo tiempo se revisarán algunos métodos activos para estas edades.



1. Pensamiento, concepto, fundamentos y funciones

1.1 Conceptos:

Existe tal cantidad de aspectos relacionados con el pensamiento, que dar una definición resulta difícil. De las muchas definiciones que podrían darse, algunas de ellas lo consideran como: “la secuencia de procesos mentales, de carácter simbólico, estrechamente relacionados entre sí, que comienzan con una tarea o problema y llegan a una conclusión o solución”. (Villarreal, 39).

Se considera que, a través del pensamiento, los individuos que reciben estímulos pueden plantear alternativas para resolver problemas, dar opiniones, es decir el pensamiento puede plantear opciones y escoger la más adecuada para su solución.

“Los especialistas en el desarrollo del conocimiento sostienen que los procesos de pensamiento dependen del modo en que el individuo representa sus experiencias y de su capacidad evolutiva para manipular las representaciones internas de estas experiencias”. (Fontana, 39).

Dentro del pensamiento recordamos, generalizamos, abstraemos, relacionamos ideas, para poder sacar nuevas. Cualquier tipo de pensamiento, sea simple o complejo, es el mediador entre el planteamiento y la solución del problema.

Según Fajardo, citando a Nieto, “Pensar es transformar, elaborar o procesar la información y hacer uso de ella para poder obtener nuevos conocimientos. Pensar es observar, comparar, razonar, inferir, argumentar deductiva o inductivamente, es inventar, crear y valorar”. (Fajardo, 329).

La fortaleza o poder mas importante que poseen los seres humanos, es pensar, siendo esta una función entregada por naturaleza, es por esto que aprender a pensar nos



ayuda a incrementar la capacidad mental y nos ayuda a sacarle provecho a la vida. Pues la única manera de aprender a pensar es pensando.

Nuestra vida depende mucho de nuestros pensamientos, es por esto que la vida cambia cuando nuestros pensamientos cambian.

El pensamiento se caracteriza por ciertos elementos que intervienen en el proceso de pensar, según Villaroel (1994)

- **Ideas simples:** Imágenes mentales de los objetos y percepciones.
- **Conceptos:** Mediante la abstracción formamos las representaciones mentales.
- **Juicios:** Encadenamiento de conceptos, a través de los cuales se afirma o niega algo.
- **Razonamiento:** Operación mental superior. Hace referencia a encadenar juicios de manera organizada. Por medio del razonamiento se presentan argumentos y razones a favor o en contra de los hechos.

El pensamiento es considerado como un proceso cognitivo complejo, que ayuda a formular preguntas, analizar y resolver problemas creativamente, plantear imaginariamente algún tipo de problema, comparar y clasificar. Estas destrezas mentales son la base para que el niño desarrolle futuros aprendizajes y enlace nuevos y antiguos conceptos con la finalidad de poder obtener alguno nuevo.

Es por esto que no se puede hablar de un sólo tipo de pensamiento, “como vivimos en un mundo de cambios, lo primero que necesitamos desarrollar es cierta flexibilidad y una actitud de apertura a nuevas ideas”. (Hanks, 273).

Existen varios tipos de pensamiento que se acomodan según las necesidades, es reflexionando como se emplean las habilidades del pensamiento que se han desarrollado.



1.2 Tipos de pensamiento

Según Villarroel, los tipos de pensamiento van de lo simple a lo complejo:

1. **Imaginación:** Se asocian hechos pasados, agregando detalles para así formar una idea mental nueva, diferente a la original, con detalles propios de la imaginación.
2. **Toma de decisiones:** Recurre a experiencias pasadas y relaciona con los factores que intervienen en los asuntos a decidir; primero se analiza el problema para así poder decidir cuál será la opción más adecuada para la solución del conflicto.
3. **Argumentación:** Funciona en base a razonamientos y justificativos que se plantean cuando los demás difieren en la manera de pensar del individuo.
4. **Solución de problemas:** Considera que el sujeto se enfrenta a dilemas ya sea de tipo cognitivo o experimental, frente a los cuales debe aplicar sus operaciones mentales para comprender el problema, analizar los elementos implicados en él y buscar una respuesta o solución a lo que le inquieta.
5. **Pensamiento crítico:** Cuando se debate alguna idea, se emplea el pensamiento crítico, pues se valora si la idea es correcta o incorrecta y se relaciona la información nueva con la antigua para adaptarla al marco conceptual preconcebido.
6. **Pensamiento creativo:** Permite la solución de problemas por medio de mecanismos originales donde el ser humano expresa libremente su pensamiento, rompiendo esquemas básicos, utilizando ideas innovadoras en sus esquemas mentales.

1.3 Modalidades de pensamiento

Según Fajardo (1999), existen varios tipos de pensamiento, de la misma manera existen diferentes modalidades dentro del mismo

- **Pensamiento no racional:** Es el más flexible, sus acciones no están limitadas por la realidad y no tiene como propósito el cumplir un objetivo. Se caracteriza por ser fantasioso e imaginativo, sin cumplir con la lógica del pensamiento. En el cerebro se registran una serie de imágenes percibidas por el individuo, este pensamiento las utiliza aunque el estímulo ya no esté presente. Este tipo de pensamiento se ve reflejado en los juegos imaginativos, actividad que se caracteriza por mezclar la realidad con la imaginación. Los niños juegan de tal manera que pueden convertir muchas almohadas en una casita, asemejando la imagen mental que ellos tienen de una casa real. También se ve reflejado en las fantasías diurnas, consideradas como imágenes mentales que no se manifiestan, pero sirven para escapar de la realidad, en busca de evadir alguna frustración y satisfacer deseos. Se piensa que las fantasías pueden ser nocivas para el sujeto, pero sólo se tornan dañinas cuando la persona sustituye la realidad por la fantasía. Y por último, los sueños, que son el conjunto de imágenes a menudo irreales o absurdas, que están influenciadas por estímulos externos e internos como enfermedades, incomodidad y ruidos que no dejan descansar correctamente a las personas.

Se ha comprobado que no hay ningún tipo de relación entre los sueños y la realidad, y que si en ocasiones ha sucedido ha sido una simple casualidad.

- **Pensamiento racional:** Se caracteriza por ser un proceso controlado, vinculado con la realidad, su finalidad va dirigida a un objeto específico. Por otro lado, éste necesita de modelos lógicos, es decir el razonamiento en sí, que lleva a la solución de problemas y a conclusiones correctas. Para que este pensamiento racional sea considerado como tal debe cumplir con tres condiciones fundamentales: la contradicción, es decir un hecho o situación no puede ser otro al mismo tiempo; la causalidad, todo tiene causa y efecto; y la relación entre todo y las partes. (Fajardo, 334).



Siendo el pensamiento una herramienta principal que nos ayuda en nuestra vida diaria y entendemos su función por completo, pero existe el funcionamiento que es lo inexplicable para los seres humanos, con conceptos indescifrables, que son entendidos pero imposibles de explicar hasta la fecha.

Con el tiempo los humanos empezaron a utilizarlo de mejor manera, ya sea para relacionarse, entender la conducta de los que nos rodean y a su vez la nuestra, relacionando todas las ideas para formar nuevas.

1.4 Pensamiento Creativo: concepto, características

“Las mentes creativas son conocidas por ser capaces de sobrevivir a cualquier clase de mal entrenamiento”

Ana Freud

Existen diferentes significados para la creatividad, creando un punto de encuentro entre lo intelectual, lo social, lo expresivo, lo individual, lo nuevo y lo viejo, donde los resultados deseados son la búsqueda de felicidad, libertad, bienestar del ser humano, siendo un proceso por el cual descubrimos, producimos e inventamos, con un fin de habilidades de carácter disciplinario a los cuales se puede cultivar, empezando por nosotros mismos.

Todos somos creativos en mayor o menor medida, los niños lo son por naturaleza y esto puede ser comprobado a través de sus juegos y diversiones.

Muchas de las veces la creatividad se presenta como una potencia no desarrollada, esto hace que muchas personas no entiendan lo que uno puede llegar a hacer o tener dentro de si.

Si se piensa un poco más a fondo, se puede decir entonces que la mayoría de los logros de la humanidad han sido gracias a la creatividad, como por ejemplo: la



escritura, la luz eléctrica, el teléfono y tantos otros elementos que han ayudado al progreso.

“El pensamiento creativo es la máxima expresión de las capacidades cognitivas” (Yuste y Sánchez, 152), implica un enfoque distinto para resolver determinadas situaciones, rompiendo con los enfoques comunes. Implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso; “la creatividad sería la capacidad esencial del ser inteligente, que le permite producir una especie de obras que se llaman creaciones u obra creada”. (Yuste y Sánchez, 152).

Aunque el sentido general de la palabra es bastante claro y se lo puede definir como la capacidad de producir alguna cosa nueva, se puede decir que la creatividad “es la capacidad humana de producir resultados mentales de cualquier clase, esencialmente nuevos y anteriormente desconocidos”, o de la misma manera “la creatividad es la capacidad de innovar, de inventar, de reunir elementos de una forma desconocida anteriormente, favoreciendo así su valor y belleza”. (Muñoz, 13).

La creatividad se ha convertido en la capacidad principal y fundamental, pues ayuda a desarrollar la iniciativa, la imaginación, la percepción, la intuición, con el fin de crear soluciones e ideas innovadoras frente a cualquier situación de problema, jugando un papel fundamental dentro de la educación.

Se encuentra en todos los seres humanos, es su naturaleza, siendo una capacidad de transformación, pero no todas las personas desarrollan de la misma forma esta capacidad, se requiere cultivar esta actitud creativa y así poder aprender, se encuentra en todos los ámbitos del quehacer humano, la forma de relacionarse y amar, en la manera de conocer, comportarse y descubrir el mundo, desarrollándose así el potencial de cada persona.



Pienso que la creatividad nos lleva a un proceso que inicia cuando concebimos algo y luego lo llevamos a la práctica donde lo podamos comprobar si la idea consta de resultado práctico o creativo. Cabe recalcar que alguna idea con carácter creativo no necesariamente es práctica, pero no por eso deben dejarse de ser tomadas en cuenta, pensar algo nuevo, ya sea un concepto, un juego o una forma diferente de hacer las cosas, implica de comienzo utilizar la imaginación, cosa que es innata en los niños de corta edad, siendo parte de este proyecto llevar a prueba las ideas de los niños y evaluarlas.

A los creativos en la antigüedad se les llamaba genios, talentosos, ingeniosos, inventores, sabios, se les consideraba hombre inspirados por los dioses y en la actualidad a la creatividad se la considera la capacidad mas importante que tiene todo ser humano. ¿Pero qué nos trata de decir esta palabra? originalidad, novedad, transformación tecnológica y social, asociaciones ingeniosas y curiosas, como: éxito aventura, sentido del progreso, nuevos caminos para llegar a un fin, alternativas y soluciones a problemas, fantasías y descubrimientos.

Existen una variedad de términos para referirnos a la creatividad, como podemos encontrar también una gran cantidad de formas de definirlo, algunas dependen de diferentes perspectivas o de diferentes teorías con que se analice y otras formas muy personales de pensar con aspectos reales y concretos.

También se le entiendo como el proceso que nos ayuda a encontrar relaciones y soluciones novedosas, lo que retroalimenta la parte que tenemos las personas de explorar, descubrir, construir, innovar, examinar algo nuevo y tratar de resolver problemas con un toque personal y original, sin limitar ni copiar, con ideas abiertas, nuevas y únicas, tratando de encontrar siempre la mejor solución.

Todas las personas tenemos el potencial de ser creativos, la naturaleza de por si requiere de este, de esa capacidad de transformación. Pero para lograr esto son necesarios ciertos condimentos, ciertas maniobras para empezar a cultivar la actitud creativa, para tener la disposición del aprendizaje que esta supone.



Muñoz (1994) citando a de Bono define a la creatividad como “la creatividad es una actitud mental y una técnica de pensamiento”.

1.4.1 Aplicaciones del pensamiento creativo

Para empezar la consideración del uso práctico del pensamiento creativo hay que examinar algunas de sus principales aplicaciones. Se expondrán según De Bono (1994), los usos de la creatividad:

El perfeccionamiento: Es el uso más amplio del pensamiento creativo y el de mayor uso. Siempre trata de mejorar o de encontrar una mejor manera de hacer o resolver las cosas, se puede aplicar a cualquier cosa que se esté haciendo.

La resolución de problemas: Siempre tiene sentido aplicar el pensamiento creativo con el propósito de encontrar una solución mejor fuera de la corriente.

El futuro: Es necesario el pensamiento creativo para evitar consecuencias de una acción y para generar nuevas alternativas a tener en cuenta.

La motivación: Se utiliza el pensamiento creativo como un factor de motivación para que las personas se interesen por lo que están haciendo y brindar la oportunidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante.

Se ha hecho imposible encontrar algún tipo de manual o de instructivo para desarrollar la creatividad que este listo y libre para su uso, es por esto que cada persona traza su propio camino y sigue su propio ritmo en las actividades de la vida diaria y cotidiana.

“Siempre que es necesario pensar, es necesario también tener creatividad”(Chibas, 301). Existen ocasiones en las que no se presenta es necesidad aparente del pensamiento, a menos que cada persone se formule una. Nadie se siente en la



obligación de buscar oportunidades, de introducir mejoras, hasta que es demasiado tarde. Hay ciertas creaciones que son tan breves, que parece ser más un acto que un proceso, como el contar chistes, reacomodar el cuarto, diseñar las que se podría llamar episódicas: parecen consistir en una iluminación y en la subsiguiente ejecución, dentro del esquema “estímulo-respuesta”. Por ejemplo: “se me ocurre” un nuevo arreglo de los muebles de mi sala, y en diez minutos todo queda listo; o bien, un reajuste en el organigrama de mi oficina; o un chiste sobre el último presidente; o un tema novedoso para un artículo de revista. Cada una de estas creaciones es tan breve que parece ser más un acto que un proceso”. (Chibas, 301).

Es imposible dar una especie de instructivo o manual de creatividad, que esté listo y expedito para todos. En esto, más que en las actividades de la vida ordinaria, cada persona se traza su propio camino y sigue su propio ritmo.

1.4.2 Proceso del pensamiento creativo

El arte de encontrar nuevos conocimientos y hacer descubrimientos es lo maravilloso del pensamiento creativo y en él se presenta el siguiente proceso; según, Child (1975) y Muñoz (1994).

1. Preparación: Se trata de acumular la mayor cantidad disponible de materiales. Es la capacidad de ver un problema y sacar todas las posibilidades entorno al problema desde leer, discutir e interrogarse, hasta llegar a tomar una decisión y probar diferentes soluciones.

Algunas personas llegan hasta el inicio de proceso sin pasar adelante.

2. El acopio de datos: Sin la mente las personas no podríamos transformar ni procesar información, los hechos son la materia prima y sin esto el funcionamiento no conseguiría su fin.

3. La incubación: Es un periodo de espera, el material acumulado necesita ser organizado, siendo este un proceso inconsciente en la mente, tienen que desaparecer las dudas que hemos acumulado en la preparación o ideas equivocadas. Es concentración, meditación, es conciencia vigilante, es asimilación. Puede ser un periodo corto o muy largo.
4. Inspiración: Es un relámpago de la intuición (insight), es cuando una idea confusa de repente toma forma, esa sensación de sorpresa y claridad, es el momento en que estalla el acto creativo.
5. Verificación: Se entiende como un acto de comprobar el valor del producto, de la inspiración, una especie de autocrítica final, al terminar lo que hemos empezado. Tener ideas brillantes es una cosa, pero estas necesitan revisión continua, expansión y corrección.

Este ciclo creativo nos demuestra que estos acontecimientos no se dan mientras se realizan tareas sin importancia. Estas etapas pueden variar de un individuo a otro, no tiene un tiempo determinado de duración.

1.4.3 Ambientes adecuados para el desarrollo de la creatividad.

Para fomentar la creatividad, es fundamental conocer su desarrollo y proponer un ambiente adecuado para estimular y favorecer el potencial creador en las personas.

El ambiente debe invitar a los niños a pensar, a imaginar, a descubrir, a explorar y a crear, es necesario tener materiales que alimente el pensamiento creativo e innovador.

Como características del ambiente creativo, tenemos:

- Ambiente amplio donde se pueda desplazar libremente.
- Ambiente iluminado y ventilado.
- Material variado y amplio para el juego libre.



- Materiales que fomenten la estimulación de la imaginación, como: cuentos, títeres, disfraces, pinturas de cara, etc.
- Tener materiales que promuevan crear algo nuevo y promuevan la curiosidad.
- Tener espacios fijos o rincones.

(Espria, 1993)

Según Muñoz (1994), los elemento que pueden frenar la creatividad son:

1. Presiones conformistas con el peor enemigo de la creatividad, es hacer las cosas como siempre se han hecho o como la hace todo el mundo.
2. Las actividades autoritarias, atan las manos a quienes quieren hacer las cosas de manera diferente, a su manera, esto sucede sobre todo en el aula.
3. Las actitudes burlonas, inhiben, la creatividad y el sentido del ridículo.
4. La rigidez de un profesor, no ayuda a crear ambientes de participación, libertad y confianza.
5. La sobrevaloración de recompensas; si ofrecemos premios a los niños después de cada actitud positiva que tengan, el niño esperara estos premios esto dará resultado mientras el adulto permita prolongar este tipo de recompensas.
6. Una excesiva exigencia de la verdad, puede provocar un recorte de los procesos dejando de lado la creatividad.
7. La intolerancia hacia una actitud de juego; eso reprime a los alumnos y os hace sentir inútiles.
8. Otros estímulos personales q congelan la creatividad pueden ser: inseguridad, limites auto impuesto, sentimientos de culpa, hastió de trabajo y presiones.

1.4.4 Rasgos que caracterizan al pensamiento creativo

Yuste y Sánchez (1995) citando a: Guilford, Lowenfeld, Maslow y Torrance

Fluidez: Es la capacidad de generar buenas ideas, sin importar su número, en tiempos determinados, dentro de ésta tenemos:

- o Fluidez de ideas: Capacidad de producir ideas rápidas en muy corto tiempo. Ejemplo: Enumerar todos los objetos que recuerdes, según las siguientes propiedades (blanco, duro, comestible).
- o Fluidez asociativa: Capacidad de producir diversidad de respuestas que impiden el establecimiento de relaciones. Ejemplo: Enumerar todas las palabras cuyo significado venga a ser aproximadamente el mismo que el del vocablo.
- o Fluidez de expresión: Capacidad para construir frases. Ejemplo: escribe palabras que comiencen con M, sin repetir alguna. (Yuste y Sánchez, 128)

Flexibilidad: “Es pensar en direcciones no unidireccionalmente aprendidas”. (Yuste y Sánchez, 154). Existen también diferentes tipos:

- o Flexibilidad espontánea: Cuando la actividad no sugiere expresamente que se intente ser flexible y el sujeto da diferentes respuestas. Ejemplo: Enumera todos los usos que se te ocurran para un ladrillo corriente.
- o Flexibilidad de adaptación: Es la capacidad para realizar ciertos cambios de estrategia, de interpretación, de planteamiento, ante la dificultad de resolver una situación problemática. Ejemplo: narración de un cuento y pedir al sujeto que le ponga cuantos títulos se le ocurran. Desde los experimentos de Gestalt, se descubrió que esta flexibilidad tiene mucho que ver con la capacidad de ver los temas, problemas, situaciones, desde muchos puntos de vista diferentes, una visión más totalizadora.

Originalidad: Es la característica más esencial del producto creativo, se entiende por originalidad la infrecuencia de la respuesta, junto con una aceptación social de su utilidad para los propósitos para los que fueron ideados, puesto que muchos productos originales consisten en la novedosa combinación de productos que ya existían. Y el hábito de dar respuestas creativas va consiguiendo cada vez una mayor originalidad, esta requiere cuatro cualidades:

- o Novedad: Infrecuencia, frescura inventiva.
- o Impredictibilidad: Producir cualidades que antes no existían y que nunca hubieran podido predecirse sobre la base de configuraciones previas de eventos.
- o Unicidad: Cada caso de creatividad **difiere** de cualquier otro.
- o Sorpresa: O efecto psicológico que produce en el espectador una combinación nueva.

En la originalidad se debe distinguir entre lo que es apartarse de lo habitual y lo que tiene verdadero interés y utilidad. (Yuste y Sánchez, 129).

Elaboración: Implica la exigencia de completar el impulso hasta acabarlo, el acto creativo no se contenta con una vaga formulación, puede que este factor sea más de personalidad que cognitivo. (Yuste y Sánchez, 129).

Sensibilidad para los problemas: “La creatividad exige esfuerzos en pos de soluciones mejores, esfuerzos de pensamiento que no todos están dispuestos a realizar”. (Yuste, Díaz, Trallero, 165).

Analizar: Desintegrar un todo en sus partes componentes, proceso muy importante en el razonamiento **inductivo**, su ausencia haría al pensamiento creativo imposible, pero su presencia tampoco garantiza la existencia de una producción original de nivel aceptable socialmente.



Sintetizar: Capacidad de enlazar elementos varios para formar un todo novedoso. Es importante en la mayoría de razonamientos de tipo **deductivo**.

Conectividad: Es la creación estableciendo una relación distinta entre elementos existentes ya previamente. No es posible crear algo de la nada, los materiales ya deben existir previamente. El todo creado no debe ser equivalente a la suma de las partes o elementos conectados.

No-Racionalidad: Existen ciertos procesos mentales inconscientes, responsables de la creatividad. El inconsciente parece aportar el movimiento y la fuerza para hacer nuevas relaciones dentro de lo imaginativo, relaciones sociales, etc.

Autorrealización: Para Vargas y Brunstein (2001), creatividad es sinónimo de salud psíquica y ésta es sinónimo de autorrealización. Entonces, existe una relación causal entre creatividad y motivación. La persona creativa hace caso omiso de las actividades convencionales, rechaza toda seguridad, presta menos atención a los detalles de la vida, se siente obligado a realizar algo que lo llene.

1.4.5 Características generales de los niños creativos.

Reuniendo la opinión de un gran número de autores citados podemos enumerar varias características, desde la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, la imaginación, la curiosidad y la exploración, son las que están presentes en todos los niños. Como características generales tenemos:

- Originales, siempre dejan su sello personal.
- Son audaces.
- Tienen facilidad de palabra.
- Tienen iniciativa propia.
- Le gusta asumir retos.

- Confianza en si mismos.
- Fluidez al expresar sus ideas.
- Facilidad para resolver problemas.
- Realizan preguntas inusuales y originales.
- Flexibles ante cualquier situación o cambio.
- Independientes y autónomos.
- Son sensibles ante mínimos detalles.
- Son más abiertos a descubrir experiencias nuevas.
- Reacciona contra las limitaciones.
- No teme al fracaso.
- Persistente hasta lograr su objetivo.
- Crea ideas nuevas a partir de las conocidas.

1.4.6 Principios e ideas para desarrollar el pensamiento creativo.

En 1955 se disolvió la Asociación de Educación Progresista Norteamericano (U.S.A) que tenía como meta alcanzar una óptima educación creativa, creando así los siguientes principios.

1. Reconocer las diferencias individuales entre los niños.
2. Instruimos mejor haciendo diferentes cosas e interesarnos al máximo por lo que hacemos.
3. La educación es un proceso de continua retroalimentación de la experiencia vital, que toma parte dentro del aula.
4. El aula debe convertirse en el laboratorio de la democracia.
5. Dar importancia a los objetivos sociales como a los intelectuales.
6. Elaborar en el niño un pensamiento critico y no dejar que acepte ciegamente lo que le ha enseñado

(Díaz, Yuste, Trallero, Sn).



Confianza y libertad son los factores fundamentales que sirven con herramientas de ayuda a que los padres y maestros incentiven desarrollen el potencial creativo en el niño. Pero existe un problema importante que no podemos dejar pasar, que es la opresión a quienes presentan esa actitud creativa por partes de maestros o guías y del mismo sistema educativo, tomando en cuenta que el maestro en la realidad es el que tiene mas posibilidades de desarrollar esta capacidad que ayuda al incremento intelectual generando así que la escuela sea un lugar y ambiente acogedor.

A lo que se refieren las ideas para estimular el talento creativo en el aula, vamos a tomar como ideas principales las Torrance.

- a. Fomentar nuevas preguntas.
- b. Recompensar el esfuerzo creativo con ideas nuevas e imaginativas.
- c. Demostrar a los alumnos que todas sus ideas son valoradas y aceptadas.
- d. Permitir que los niños desarrollen diferentes actividades sin ningún tipo de evaluación.
- e. Evitar plantear las tareas de clase en base a: “los niños harán esto, las niñas esto otro”.
- f. No se debe juzgar al niño creativo por su éxito al leer o al escribir, pues quedara marcado en ese aspecto.
- g. Fomentar la experimentación, la espontaneidad y aprovechamiento de los errores para el aprendizaje a futuro.

Para poner en práctica estas ideas dentro del aula conviene que el maestro tenga en cuenta estos dos aspectos:

1. Es importante tener que repetir cuantas veces se requiere en enunciado a los niños, asegurándose siempre que lo han comprendido.



2. Los niños generalmente en los trabajos en equipo tienen tendencia a copiar, esto tiene que ser evitado por completo, creando en ellos un esfuerzo individual salvo si se trabaja en grupo y esto hay que hacerlos comprender.

1.5 Pensamiento Imaginativo: concepto, características

Podemos interpretar a la imaginación como un pensamiento simple, que no es nada mas que recordar un acontecimiento del pasado o la representación de imágenes mentales que no están al avista.

Es una repetición mental de una situación experimentada anteriormente con la diferencia que lo que origina esto, no esta presente. Siendo la capacidad de demostrar imágenes a nuestra mente por medio de un estimulo simultaneo.

La imaginación es un pensamiento que sigue un proceso básico, primero recuerda y asocia un suceso pasado representado en imágenes mentales que no estén presentes. Estas asociaciones, recuerdos o ideas simples las elaboramos o enriquecemos de donde obtendremos como resultado final una imagen mental diferente a la original.

La mayoría de gente especializada en el tema habla de una imaginación reproductora y una imaginación creadora.

La reproductora como su nombre lo dice, reproduce las imágenes del lunar o del objeto conocido tal como es y la imaginación creadora forma nuevas imágenes con elementos ya conocidos, lo que normalmente se llama fantasía. La reproductora puede ser motora, visual, auditiva, por ejemplo al escuchar una palabra se imagina la forma del objeto y los ruidos o sonidos que estos elemento pueden resumir, en cambio la creadora puede ser espontanea, al comienzo la conciencia recibe las imágenes sin intervención de la razón y de la voluntad, lo que genere entonces el fantaseo y el ensueño en personas normales, en estados anormales puede llegar a alucinación y locura.



En los niños imaginar es una paso mental o una función cognitiva importantísima para su desarrollo. Para poder desarrollar en los niños la producción de imágenes mentales, unos pasos a seguir podrían ser:

- a. Mostrar al niño un objeto cualquiera, pedirle que cierre sus ojos y que imagine la figura en su mente, de esta manera estamos desarrollando la producción de imaginación o representación.
- b. Pedirle al niño que cierre sus ojos, le pedimos que imagine tres carros, unos encima del otro; el primero rojo, el segundo verde, el tercero azul y que estos estén dentro de una piscina. Ninguno habrá visto esto en la realidad por lo que no es necesario haber visto algo antes para imaginárselo.

Lo que quiere decir que los recuerdos se ven en la imaginación, es traer el pasado al presente, para que todo esto suceda se necesita a la memoria y estos recuerdos pueden ser de forma voluntaria (tratando de recordar algo) o involuntaria (un olor, un sonido, una textura que nos recuerde a algo o alguien)

La imaginación no es solamente la capacidad de idear, de generar ideas, de fantasear, de transportación cerebral de la realidad, es la utilización de un código cerebral, de una nueva expresión verbal, que le pide abrir posibilidades nuevas de vivir y de ser. Permite a la persona modificar sus esquemas a fin de hacerlos más flexibles y adecuados a las nuevas situaciones que surgen, lo cual equivale a decir que el poder de innovar e inventar puede ser considerado como una forma particular de acomodación que permite adaptarse a las circunstancias.

Es necesario disciplinar la imaginación del niño, pues esta actitud desarrollará el espíritu de observación y despertará el sentido crítico.

“La clave para liberar la imaginación es auto-autorizarse a crear”. (Good y Brophy, 59).



“Algunas de las destrezas que pueden ser utilizadas para desarrollar este pensamiento pueden ser: recordar, evocar, rememorar, proporcionar, asociar, representar, unir, crear, inventar, estructurar, mejorar, empeorar, modificar, restaurar, establecer y cambiar”. (Vélez, 51).

Gracias a la imaginación, una persona se puede ver cumpliendo sus sueños y, por lo tanto, gracias a la imaginación una persona se puede motivar para realizarlos. Al mismo tiempo, esa misma persona puede imaginarse que su jefe va a despedirla, o puede imaginarse que su pareja le ha sido infiel y por culpa de esto dar por sentado que su realidad es así.

1.5.1 Características del pensamiento imaginativo

Podemos reconocer a una persona que posea una mente imaginativa observando con importancia varias características entre las que podemos resaltar las diferentes capacidades que posee el ser imaginativo, como por ejemplo; siempre es observador y curioso, demuestra una auto confianza y se demuestra la mayoría del tiempo entusiasta, cualidad importante en los imaginativos y creativos, demuestran seguridad en si mismos, siéndola originalidad la base de todo, apuesta a la intuición para poder expresarse al palpito de una corazonada, la mayoría de veces con resultado positivo.

Se le conoce como una persona creativa a la que hace del entorno algo propio creando en este un ambiente sensible y emotivo, tienden a tomar sus propias decisiones, les gusta los retos, mientras complejos mejor, en general tratan de tener su propio sello manteniendo un carácter dominante y positivo

Las personas tienden a manejar información en la mente, proceso por el cual esta información es analizada y valorada por los diferentes sentidos que poseen los seres humanos; como es poder ver un objeto que se observó en el pasado y no se encuentra en el ambiente. La imaginación llega a ser un proceso abstracto ayudado

de la memoria como base de información, para poder procesar todo los datos; con la finalidad de encontrar esa idea, formula, imagen, que una persona imaginativa puede llegar a aportar.

Los propios libros son otro claro ejemplo de que la imaginación es una herramienta para entender la vida exterior a través de los estímulos externos. La comunicación oral es otro ejemplo de estímulo externo para el funcionamiento de la imaginación.

1.6 Características Generales de los niños de 4 a 5 años

“La principal meta de la educación es crear hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que han hecho otras generaciones. La segunda meta de la educación es formar mentes que puedan ser críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece”. (Piaget, 28).

Es Piaget quien plantea la teoría constructiva y el desarrollo en base a los estudios que propone que el niño desde que nace atraviesa diferentes etapas que pueden ser encasilladas en diferentes períodos o estadios, los cuales son:

- ❖ Estadio Sensorio-motriz (0-2 años): Conducta de refleja hacia una actividad dirigida con un objeto, forma el concepto de objeto permanente, es decir el objeto existe sin estar a la vista.
- ❖ Estadio Preoperatorio (2-7 años): Comienza con el lenguaje y aparece la capacidad representativa, solución de problemas y las funciones simbólicas. Su pensamiento es **egocéntrico**.
- ❖ Estadio de las operaciones concretas (7-12 años): Es característico de él la aparición de operaciones intelectuales como combinar, disociar, ordenar objetos concretos, aparecen también los conceptos de número, espacio, tiempo y velocidad, y sus intenciones en el razonamiento moral.
- ❖ Estadio de operaciones formales (12 años en adelante): Se caracteriza por que aparecen nuevas estructuras lógicas, mediante las cuales es posible

llegar a soluciones, su pensamiento se vuelve científico y surgen la preocupación acerca de la identidad y el ámbito social.

En el estadio pre-operatorio encontramos rasgos del pensamiento y las características de un niño de 4 a 5 años, entre las principales, el niño ya está en capacidad de pensar o recordar hechos y personas que se encuentran ausentes, todavía no se encuentra en capacidad de efectuar operaciones concretas, formulan conceptos por ellos sin presentar criterios que demuestren sus convicciones.

En este estadio los niños son curiosos y no se encuentran en la capacidad de distinguir entre objetos animados e inanimados, en ocasiones de características animados a objetos animados e inanimados, datando en ocasiones de características animadas a objetos inanimados, todavía muestran dificultad al diferenciar un hecho real de la fantasía, para construir los conceptos se basan en sus experiencias y creencias intuyendo las cosas.

Según Piaget, dentro del estadio pre-operacional, existen limitaciones en el pensamiento del niño entre las cuales se encuentran:

- o Apariencias percibidas frente a la realidad inferida: el niño se basa en sus percepciones inmediatas no las analiza sino las acepta tal como parece que son, por ejemplo, al ver un pozuelo de agua más estrecho y largo, asumen que hay más cantidad de agua que en el ancho y bajo.
- o Centración frente a descentración: el niño presta atención sólo a un aspecto de un ejercicio, sin fijarse en los detalles. Sólo se fija en la altura del agua y no en el grosor del envase.
- o Estados frente a transformaciones: el niño tiene la percepción inmediata del estado inicial y final, no tiene la capacidad retentiva de todos los pasos intermedios.
- o Irreversibilidad frente a reversibilidad: el niño de esta etapa no tiene la capacidad de reversibilidad en un proceso, es decir él va del inicio al fin no viceversa.

“A esta edad los niños crean su propio juego o material para jugar con personajes reales o fantasiosos” (Beard, 50), favoreciendo la adquisición del lenguaje y desarrollando la creatividad y la imaginación. Piaget considera que “el juego reproduce lo que ha impresionado al niño, evoca lo que le ha agregado o lo que capacita para que forme mas plenamente parte de su ambiente”(Beard, 50).

Imita al adulto y copia en ocasiones las ideas de sus compañeros, pero considera siempre que proviene de sí mismo, se molesta al decirle lo contrario, pues en esta etapa predomina su egocentrismo. Su egocentrismo, en ocasiones causa inestabilidad, ya que sólo mira las cosas desde su perspectiva y no desde la de los demás, percibe que el resto de personas piensan igual que él.

El desarrollo evolutivo del niño de 4 a 5 años se da en base del mundo que le rodea, formando conceptos de sí mismo y de su alrededor, beneficiándolo a desenvolverse con más independencia y seguridad en sus acciones.

“En esta etapa el niño mantiene actitud de experimentación con el medio que lo rodea, siendo importante dejar que en ocasiones sea responsable de su propio aprendizaje” (Beard, 53)

Las personas que rodean al niño deben dar mucha atención a las actividades que ellos realicen, que sean acorde a sus necesidades, como juegos de buscar objetos escondidos, conceptos espaciales, arriba-abajo, dentro-fuera, completar dibujos y figuras, todas estas son actividades que ayudan al desarrollo cognitivo del niño.

A continuación se detallarán destrezas en diferentes áreas, tomadas de la Guía para el Desarrollo Integral de los niños de 0 a 5 años, elaborada por el Ministerio de Bienestar Social (2002):

TABLA 1

Área Motriz Gruesa	✓ Ejercicios de todas las formas, movimientos diferenciados de las partes del cuerpo. ✓ Puede caminar en forma talón-punta. ✓ Corre con mayor facilidad y alternando ritmos. ✓ Equilibrio en un solo pie por varios segundos. ✓ Lanza la pelota con mayor agilidad, usando sólo el brazo y no el cuerpo. ✓ Imita a personas, animales y plantas de un cuento.
Área Motriz Fina	✓ Copia cuadrado, círculo y triángulo, aunque el trazo no sea preciso. ✓ Mayor dominio del lápiz, el cual deber ser más delgado, respeta el límite de la hoja. ✓ Mayor coordinación y lateralidad. ✓ Dibuja un monigote como figura humana. ✓ Sus dibujos son reconocibles. ✓ Mayor dominio en abotonar y lazar cordones.
Área Cognoscitiva	✓ Mayor capacidad para generalizar y abstraer. ✓ Creciente capacidad de razonamiento. ✓ Puede descubrir detalles pero maneja con dificultad semejanzas y diferencias. ✓ Puede realizar seriaciones de 3 a 5 objetos. ✓ Ubicación temporal muy deficiente. ✓ Reconoce uno, algunos, más grande, más pequeño. ✓ Concepto de número 5. ✓ Comienza a diferenciar su lateralidad. ✓ Le encanta escuchar cuentos, memorizar canciones y poemas.
Área Lenguaje	✓ Usa frases más complicadas. ✓ Posee un vocabulario de unas mil quinientas palabras. ✓ Combina frases para reforzar el dominio de las palabras, pero no son coherentes. ✓ Articulación que ya no es infantil, aunque requiere corrección. ✓ Charla para atraer la atención.
Área Afectivo-Social	✓ Muy sociable, le encanta impresionar a los adultos. ✓ Se siente grande y ayuda a los pequeños, da muestras de liderazgo. ✓ Complejo de Edipo y gran curiosidad sexual. ✓ Desobedece a los mayores, reconoce errores pero los vuelve a cometer. ✓ Expresa estados de ánimo, si algo no le sale bien se irrita, insulta y amenaza. ✓ Tiene capacidad crítica de los demás. ✓ Manifiesta temores específicos: a la obscuridad, animales. ✓ Mayor independencia y confianza en sí mismo. ✓ Confunde la realidad y la fantasía. ✓ Son colaboradores con el adulto, puede realizar órdenes sencillas.

(Ministerio de Bienestar Social, 63).



Según Illingworth, (1992), durante esta etapa, la mayoría de niños hablan constantemente. Su vocabulario aumenta de 1500 palabras, a los cuatro años, a 2000 palabras a los cinco. Niños de esta edad hacen preguntas constantemente de "cómo" y "porqué" y del significado de palabras, y escuchan las respuestas con mucha atención. Muchos niños también son capaces de recitar versos y cantar de memoria. Conforme el lenguaje mejora los niños empiezan a divertirse con bromas, libros chistosos y lenguaje sin significado, muchos niños pueden contar hasta diez y nombrar uno o dos colores primarios, muchos niños pueden contar hasta treinta.

En la etapa preescolar es cuando el niño utiliza mas y aprende habilidades sociales necesarias para relacionarse, jugar y trabajar con otros niños, generando cooperación con el resto de sus compañeros, en este proceso en el aula siempre se tiende a resaltar a los líderes de grupos o jefes de opinión, el niño dominante, que es el que dice a los niños que es lo que tienen que hacer sin que exista ninguna resistencia de parte de los otros niños, en esta edad ya puede participar en juegos con reglas, estas pueden ir variando según los ánimos del niño líder.

La edad e 4 a 5 años, es cuando los niños se ponen al límite físico creando diferentes habilidades emotivas, de comportamiento y pensamiento, llevando al niño a sentir esa curiosidad, ganas de aventura, de explorar, sin sentir ningún tipo de culpa, en esta edad es cuando los niños crean amigos imaginarios.

Siempre es apreciado por los niños cualquier calificativo positivo por lo que hace bien o por sus éxitos, a lo que lleva que el niño tenga mas espacio para su libertad e independencia.

1.7 Las Metodologías activas en la Educación Inicial.

Según Rebeca y Mauricio Wild, “la capacidad de creación, de iniciativa propia y flexibilidad en nuevas situaciones serán más importantes que el saber cosas. Afortunadamente, ya existen estudios e investigaciones científicas, tanto en el campo



de la neurología y otras ramas vinculadas al proceso de desarrollo y crecimiento físico de los niños, como también sobre las leyes que rigen su desarrollo psíquico e intelectual”. (Wild, 28).

A nivel mundial se piensa que si se aplican estos adelantos en la práctica educativa se podrían lograr integraciones reales de las experiencias de los niños, una modalidad de educación realmente útil en el mundo actual.

En las escuelas, los trabajos empiezan a verse muy repetitivos y los ejercicios predeterminados, la memorización desde temprana edad ya es un hecho. Los niños están sometidos a la voluntad de los adultos durante largas horas; las actividades creativas son sumamente dirigidas, hasta la educación física lleva a la competitividad. Es por esto que existe un alto nivel de fracaso escolar, siendo éste uno de los principales problemas, llegando a la conclusión de que “la mayoría de retrasos y fracasos se dan en alumnos que no han tenido oportunidad de desarrollar sus capacidades intelectuales.”(Gil, 28).

Por ello parece cada día más evidente que enseñar a pensar o enseñar a ejercitar y desarrollar capacidades intelectuales puede ser la solución a estos problemas. Las formas de enseñanza deben ser diferentes, no deberán ser repetitivas, porque el educador tiene el deber de formar niños y niñas capaces de producir ideas, con respecto a varios temas, desarrollar capacidades, actitudes y habilidades cognitivas con ideas propias y objetivos claros, es decir debe prepararlos para la vida.

“Los métodos de enseñanza activa no sólo buscan que el tiempo de clase sea un espacio de aprendizaje significativo y construcción social/externa e individual/interna de conocimientos, sino que también permiten el desarrollo de las actitudes y habilidades que la enseñanza pasiva no promueven”. (Wild, 41).

Podemos recalcar que la educación tradicional tenía un pensamiento erróneo de la



alumno, pues lo convertía en una persona aislada en la clase lo que hacía que mantenga un promedio bajo, lo aceptable; su característica es la suma de sus individualidades. Por lo contrario la escuela activa tiene como fin que al alumno pueda interpretarse como un ser social, aquí al igual que la escuela tradicional, se utilizan las características individuales con la única diferencia que se modifican según las características grupales lo que nos hace tener una visión precisa del alumno y un alumno sociable que pueda trabajar en grupo. Es fundamental la participación del niño en todas las actividades dentro de esta técnica activa, que va desde un intercambio de información hasta decirles que es lo que tienen que hacer. De parte del profesor crear una idea de guía, de instructor en el niño lo que facilitara al máximo el proceso de aprendizaje.

Es parte fundamental crear un ambiente en la clase verdadera y comunitaria, pues creando en los niños seguridad y confianza se les hará más fácil a prender a relacionarse con el resto de niños.

Las investigaciones referentes a aplicaciones de metodologías activas son variadas, pero lamentablemente en el contexto de este país son escasas. Ello, en razón de que los docentes poco se interesan por la innovación metodológica y aducen que sólo existe una manera de enseñar: dictando, explicando y exponiendo contenidos.

“Esta metodología se refiere a proponer actitudes de clases, tareas individuales y grupales, que desarrollen el pensamiento crítico y creativo así como la comunicación afectiva en cada una de las fases del proceso de aprendizaje”. (Wild, 43)

La educación ha sufrido diferentes cambios de estructuras y de formas, todo ello con la finalidad de mejorar la calidad de la misma; a pesar de los diferentes aportes que se han dado a través de los años y gracias a las evaluaciones realizadas constantemente se ha podido verificar que dichos aportes no han rendido los frutos necesarios, dicho de otra manera no ha habido un avance significativo en los resultados de la educación.

Esta problemática, a la cual apunta ambiciosamente este trabajo de investigación, se debe quizás a diversos factores, tanto internos como externos: el desinterés y el mal uso de metodologías de enseñanza por parte de los docentes, el estancamiento profesional y demás factores que influyen directamente en el nivel de rendimiento de niños y niñas.

Esta metodóloga activa trata que el niño desarrolle sus capacidades y habilidades tales como; ser responsable de lo que aprende, para así poder analizar la información y al final evaluarla, es importante que el niño participe en actividades grupales, donde puedan intercambiar experiencias y opiniones con los demás.

Hacer que el niño se comprometa en lo que hace, como lo hace y que resultado obtiene, lo que genera acciones propias para mejorar. Desarrollar en la capacidad de autonomía, como valerse por si mismo ya sea el pensamiento crítico, actitudes, habilidades profesionales y la capacidad de auto corrección.

1.7.1 Metodologías activas para niños de 4 a 5 años

Del modelo Montessori, se rescatan algunos aspectos que se plantean en relación al currículo de la siguiente manera:

¿Qué enseñar?

Basar los contenidos que el niño y la niña aprenden en el -aprendizaje significativo-, es decir, teniendo en cuenta que los niños y niñas adquieren primero los aprendizajes que consideran interesantes (significativos). Se trata de seleccionar una amplia gama de contenidos, a fin de que los niños y niñas puedan tener variedad de contenidos para elegir.

Hay que tratar de presentar distintos y variados tipos de materiales didácticos al niño para que por si solo preste más atención a los diferentes componentes y detalles para así poder aprender a diferencia uno con otros.



¿Cómo enseñar?

Existen muchas formas de enseñar pero cuando se trata de niños el aprendizaje por descubrimiento es la mejor y más adecuada técnica para ayudarlos a descubrir a través de los diferentes y variados materiales utilizados en el aula, siempre con la guía del profesor.

Es importante la forma en la que se presenta a l niño en material, para alcanzar el objetivo deseado, el material debe ser práctico y ameno creando una motivación e incentivo hacia el niño

Parte importante en la enseñanza es el ambiente de clase, que debe ser manejado con le fin de crear un ambiente completamente agradable y confortable. El guía debe tener en cuenta que es necesario crear en el niño un pensamiento autónomo dentro de los trabajos individuales pero sin olvidar que donde existe un mayor desarrollo intelectual es en los trabajos grupales.

Lo que nos da de conclusión es que ningún alumno es igual a otro, siendo imposible compararlos, cada uno aprende de manera distinta, según su ritmo pues una persona imaginativa y creativa tiende a diferenciarse del resto.

¿Cuándo enseñar?

La metodología activa apuesta por una enseñanza basada en los ritmos de aprendizaje, diferentes para cada niño, técnica que tiene alto porcentaje de funcionamiento positivo a lo que se refiere aprendizaje de los niños.

Un problema a tener encuentra es la falta de espacio y tiempo que existe en las aulas de nuestro sistema educativo, siendo lo s materiales la única herramienta con la que los guías pueden adaptarse de una mejor manera a la necesidades de los niños que necesitan mas atención.



¿Dónde enseñar?

Para poder alcanzar los objetivos que nos planteamos para enseñar, se necesita un espacio, un lugar, el aula, espacio donde los niños experimentan esta experiencia de aprender. Las metodologías activas consideran cualquier lugar o espacio, como, educativa, siempre y cuando genere los estímulos necesarios para llegar a la meta deseada para el niño de igual manera cualquier ambiente es valido si este es lo suficientemente completo.

Es importante poner en practica de parte del o la maestra, adecuar y ajustar todos los espacios para mejorar el aprendizaje del niño, realizando diferentes actividades como ; juegos, generando grupos pequeños, salidas, excursiones, etc., siendo mas flexibles que otros sistemas educativos tradicionales.

El niño tiene la posibilidad de experimentar con diferentes materiales lo que le lleva a resolver y plantear todo tipo de problemas ayudándole a ejercitar sus habilidades además de perfeccionarlas. Desarrollando en el niño auto afirmación, auto valoración, lo que le ayuda a entender de una mejor manera el contexto curricular.

El papel del profesor o guía es siempre observar y apoyar al niño cuando se encuentra en la solución de un problema que se a plantada en mismo. Analizar la experiencia que esta actividad puede proporcionar al niño y toda la información y datos que el niño busca al generar estas estrategias utilizando los diferentes materiales a la mano y observar lo que presenta el niño como resultado final de un proceso nuevo pero enriquecedor que van acompañados de procesos motores, emocionales, intelectuales y perceptivos.

Según Segovia (1978), existen 17 principios a tener en cuenta:

1. Para favorecer en desarrollo de los niños es necesario brindarles tiempo para juegos y tiempo para diferentes actividades que le favorezcan como; correr,

saltar, trepar, rodar, andar, nadar, bailar, jugar con pelota, con muñecos, cantar, tocar instrumentos musicales, hacer cosas con sus propias manos, teatralizar, trabajar y jugar con diferente material; palo, piedras, arena, hojas, agua, construir, modelar, jardinería, naturaleza, experimentos sencillos, juegos en equipo, tener aventuras y expresar su espíritu de amistad.

2. Todos los niños deberían descubrir cual es la actividad que mas les llena y satisface realizar para de esta forma ayudarlos a que se desarrollen todas sus capacidades necesarias que le ayudaran hasta en su vida adulta.
3. Todas las personas se sienten en la necesidad de tener de alguna forma un tiempo libre, un recreo, que ocupen poco espacio y tiempo.
4. Es necesario enseñar a los niños tantos juegos o actividades que sean posibles dentro y fuera del aula para que de esta manera el niño no tenga ningún momento de aburrimiento y sin saber que hacer.
5. Debemos fomentar y ayudar a que los niños adquieran el placer de la lectura.
6. El momento de enseñar canciones a los niños, es necesario tener en cuenta que existen varios gustos, por lo que es indispensable enseñar un gran numero variada de canciones para que el niño pueda escoger y así poder cantar la que a es mas le guste y cuando él lo desea.
7. Debemos enseñar al niño a encontrar placer en la pintura, el tallado, la escultura los colores, los sonidos, la fotografía, la danza, deportes y el uso de su propio cuerpo.
8. Toda persona debería darse tiempo diario para respirar a todo pulmón. Los parques, los ríos, el campo, los espacios libres, son esenciales para que la vida sea satisfecida.
9. Las personas deberían acostumbrarse a ya no tener tan solo un “hobbie” o pasatiempo, si no varios, para que esto suceda solo hay que animarlos.
10. Comer debe ser un momento social y en el hogar algo cordial e intimo pero lamentablemente estamos acostumbrados a que esta actividad sea apresurada, es por eso que se le debe enseñar al niño desde edades muy temprana.
11. Una de las formas de recreación que nunca deberían ser remplazadas por otras activas son las del descanso, el reposo y la reflexión.



12. Las actividades recreativas más importantes son las que la persona domina de modo completo, que logra que la persona pueda perderse en ellas, dando todo lo que tiene y todo lo que es.
13. Los niños se sienten satisfechos después de su “recreo” solamente si obtuvo alguna autorrealización de cualquier tipo.
14. La única manera de saber que la persona ha triunfado en su vida recreacional, es cuando lo que hace le brinda espíritu de juego y sentido del humor que lo acompañara durante sus horas de trabajo ayudándolo a sentir placer en pequeños acontecimientos.
15. Las actividades o juegos que tienen los niños son esenciales para su crecimiento normal. Una persona normal suele haber sido un niño feliz que jugo bien y alegremente y de seguro seguirá conservando esos hábitos.
16. Crear una mejor forma de vida donde todos podamos compartir, seria algo muy satisfactorio.
17. Todos, desde hombre mujeres y niños deseamos interpretar de una mejor manera estas formas de vida, esta experiencia la que no ha demostrado la necesidad de la acción del grupo social o comunidad.



1.8 Conclusiones

Se a despertado mucho interés educativo, profesional, organizacional y hasta los científicos han tratado den estudiar a la creatividad, a la imaginación y al aplicación de métodos activos, todos estos temas han sido señalados, explicados y entendidos desde diferentes perspectivas.

La creatividad y la imaginación están en los humanos como parte de su naturaleza, se manifiesta en la forma de relacionarse y amarse, nos facilita y educa la forma de conocer, comportarse y descubrir el mundo. Todas estas experiencias nos llevan a solucionar problemas y desafíos de la vida cotidiana, desarrollando todo lo que cada persona tiene o puede ofrecer.

El aula o espacio de aprendizaje para los niños y niñas es el lugar principal donde ellos empiezan a relacionarse con las personas y demás alumnos, creando un comportamiento significativo, lo que guía al niño a su desarrollo personal. Este lugar, espacio, o institución tienen la obligación de motivar a los niños por medio de diversos materiales y herramientas que los ayudara a interactuar en su vida diaria. Para poder desarrollar de una manera óptima las habilidades, competencias, actitudes y destrezas del alumno este debe ser autónomo en su aprendizaje y el profesor guía es quien ayuda y apoya al niño en este proceso facilitando el desarrollo del pensamiento creativo, imaginativo y crítico del niño, por medio de una comunicación afectiva proponiendo tareas ya sea solo en grupo.

Lo que tratamos de aplicar en la práctica es que el guía aplique estas mitologías activas lo que genera que los niños estén más dispuestos a prender en cualquier contexto o área.



CAPÍTULO II

Elaboración del Manual para el Desarrollo del Pensamiento Creativo e Imaginativo en Niños de 4 a 5 años, utilizando Metodologías Activas

Introducción:

Para una utilización óptima de este manual parte importante es el guía o profesor quien debe estar convencido y completamente seguro de que esta es una actividad importante y él es quien debe ser importante de motivar e identificarse con ella. Estimular el pensamiento la percepción y los sentidos del niño, la forma de relacionarse en el ambiente y hacer entender que la actividad artística es fundamental y más importante que cualquier otra cosa.

Dentro de este manual se podrán encontrar cuatro cuentos, cada uno de ellos recoge una serie de actividades que podrán ser usadas ya sea dentro del aula o en los hogares, teniendo como principal objetivo incentivar el desarrollo, la creatividad y la imaginación del niño o niña.

En la actualidad, los niños y niñas se ven afectadas por la influencia que tienen los medios de comunicación, tales como la televisión y el internet, así como también por los juegos electrónicos que los inmovilizan impidiendo así que actúen de una forma más creativa, limitando también el desarrollo de sus propias fantasías y habilidades. Es por esto que se vuelve imperativo re enseñar a los niños a vivir, jugar y crear.



2. Fundamentación Teórica

2.1 El Cuento como Estrategia Activa y su Importancia

En el pasado en cuento era experimentado de una manera diferente, por medio de nuestros padres y abuelos, al escuchar la palabra cuento, es muy común recordar la niñez, sin embargo en la actualidad los niños han perdido el gusto por esta forma narrativa, se ha quedado en el olvido, por la globalización y la falta de tiempo de los padres y su vez a los niños les interesa más y ponen toda su atención en los video juegos, computador y programas de televisión, un gran problema, porque los niños no desarrollan la capacidad de incrementar la creatividad, el asombro, la curiosidad y el interés por los retos, que es lo que nos da conocimiento y valores debemos enseñar a los niños a que el cuento no sea más que una actividad antes de dormir o simplemente para arrullarlos, el leer cuentos favorece el desarrollo de la imaginación y del lenguaje siendo estos dos aspectos uno de los mucho beneficios que este nos brinda.

El momento de leer el cuento hacemos que los niños se hagan mas reflexivos, en muchos cuentos el niño se identifica ya sea con sus protagonistas, emociones y va conociendo lo que va sucediendo, haciendo que el combata sus propios temores gracias a los argumentos del cuento y la forma de afrontarlos.

Al contarle una historia al niño o niña se logra que su cerebro trabaje mejor y con mayor certeza se le hará más fácil entender las cosas con mayor rapidez, estimula la memoria pues se ven obligados a guardar en su mente todos los detalles para así poder comprender el argumento y sus ganas de expresarse.

Mediante los cuentos fomentamos en los niños el amor por los libros y el amor a la lectura, con historias mágicas llenas de aventuras, ayuda a ampliar el vocabulario del niño y de esta manera aprende nuevas palabras, pues le permite interiorizar nuevas estructuras gramaticales.

Enseña a los niños a poner atención y escuchar en todo momento, nos sirve, como medio para la educación moral, intelectual, estética y física, que condicionan una parte del desarrollo integral de los niños

Escuchar cuentos es una de las actividades más anheladas por los niños, favorece el desarrollo de la imaginación, supone una fuente rica de adquisición y desarrollo del lenguaje, pues les permite interiorizar nuevas estructuras gramaticales y vocabulario, imprescindibles para posteriores aprendizajes matemáticos, sociales, naturales. Además, supone el desarrollo de la memoria, porque se ven obligados a guardar en su mente todos los detalles para comprender el argumento.

2.2 ¿Cómo deben ser contados los cuentos a los niños y niñas?

Piensa, Margaret A. Stant (1976), que para lograr que esta actividad logre conseguir efectos positivos en los niños, pues es la experiencia más esperada por los niños debemos tener en cuenta algunas recomendaciones:

- La profesora deberá elegir un lugar suficientemente iluminado y muy cómodo tanto para los niños como para ella, debemos procurar que el momento de la presentación del cuento sea mágico así el niño tendrá una expectativa altísima y esperara con ansia este momento.
- Al leer el libro, cuento, hojas de trabajo, la maestra debe tener la seguridad de que los niños puedan ver mas las imágenes, para ellos l libro deberá estar a la altura del pecho y las figuras en dirección a los niños, se deberá leer de costado o aprenderse de memoria el texto, para no cambiar el vocabulario en otra ocasión, se le debe dar tiempo al niño para que observe las relaciones entre las palabras del adulto y las figuras del cuento.
- Para que el niño entienda y capte todo lo que va sucediendo es indispensable la tonalidad de la voz, hay que leer con entusiasmo, alegría y claridad así captara también el mensaje, si el niño pide que se le repita se debe mantener

el mismo tono de voz utilizado anteriormente, la lectura será lenta para que todos puedan escuchar las palabras correctamente. No debemos ser monótonos con nuestra voz, de ser así los niños se volverán inquietos e intranquilos.

- Se debe permitir al niño realizar preguntas, solo si estas son por que no esta entendiendo el relato, de ser otro tipo de pregunta el grupo puede perder la concentración.
- Para saber la reacción de los niños hacia el cuento, se deberían hacer preguntas sobre el relato, claro esta que este paso se debe realizar al finalizar la lectura, es muy importante respetar los comentarios del niño y facilitarles por haberlo hecho.

2.3 Cuentos para cada edad

Hay gran cantidad de libros que la maestra puede utilizar como guía para incorporar a sus horas de clase con la certeza de que los niños tendrán placer y deseo de escucharlos.

Los niños por lo general están dispuestos a que se les lea cuentos y para esto debemos tener en cuenta algunas recomendaciones de Stant (1976) a la hora de escoger un cuento:

A los niños de dos años les gustan los cuentos ilustrados y no con muchas letras, a los tres años se debe escoger cuentos con historias sencillas, claras y cortas, a los cuatro años les gusta escuchar cuentos con personajes según sus fantasías, objetos desconocidos o extraños, países o ciudades encantadas, a los cinco años prefieren cuentos con personajes y situaciones un poco mas reales, teniendo en cuenta los gustos de las diferentes edades debemos estar pendientes también de los diferentes contenidos de cada cuento:

- Cuento sobre niños, especialmente cuentos de niños donde los personajes pueden hacer cosas que a ellos les gustaría hacer y no pueden, niños que viajan en aviones siendo pilotos, cuando los niños superan obstáculos y triunfan a pesar de tener fracasos parciales. Les gusta también cuentos donde los niños hacen las mismas cosas que ellos; ir a la playa, a la escuela, de viaje, visitar parientes, etc.
- Cuentos de suspenso, narraciones con elementos de sorpresa que obliga al niño a imaginar, deducir, intuir; es necesario que el suspenso se resuelva al finalizar el cuento, de lo contrario el niño al resolver el misterio antes deja de atender y se distrae.
- Cuentos graciosos, les gusta mucho escuchar cuentos graciosos, como el oso le sigue a la oveja, como el perro se escapa de la hora del baño o el gato que se esconde en el tumbado. Se tratan de cuentos en el cual el motivo de risa es una persona o un animal, un cuento en el cual se le hace una broma a cualquier personaje.
- Cuentos sobre animales, hay gran cantidad de cuentos sobre actividades o experiencias de los animales, estos libros se podrían decir que son del máximo agrado de los niños.
- Cuentos realistas, a los niños les gusta escuchar historias sobre ellos mismo o sobre la profesora. El niño puede relatar uno o dibujarlo, les interesa saber sobre la niñez del maestro o de la maestra porque para ellos es difícil imaginar que es posible que haya tenido alguna otra edad aparte de la que tiene la persona en ese momento.
- Cuentos repetitivos, tratar de buscar cuentos que tengan muchas veces frases con poema o palabras o frases que se repitan varias veces, durante la lectura podremos observar que el elemento repetido será mencionado cuando el crea necesario, recitando junto a la maestra.

La parte importante de la lectura de cuentos a los niños es por que brinda la oportunidad para conversaciones sobre el mismo, generalmente después de finalizar



la lectura. Los libros deben constituir una parte de las actividades diarias de los niños.

2.4 El momento mismo del cuento

Es indispensable brindar al niño un lugar mágico para la lectura, se pueden utilizar diferentes materiales simples para hacerlo desde prender una vela o polvorear escarcha, todo esto depende mucho de la imaginación y creatividad de la persona que vaya a realizar la actividad.

Después de haber creado un ambiente mágico se le explica al niño que el cuento tiene diferentes características físicas, es grande o pequeño, delgado o ancho, etc., revisar las ilustraciones, permitirles observar imágenes puede ser que encuentren imágenes de objetos y cosas cuyos nombres están aprendiendo o son novedosos y nuevos para ellos. Aprender a manejar y cuidar correctamente los cuentos, hace que la lectura se vuelva interesante y estimuladora. Hay que mostrar cierto amor empezando por la manera de manipularlo, dar la vuelta las hojas con mucho cuidado sin doblarlas ni estropearlas así influenciaremos en el cuidado con el que los libros deben ser tratados.

Luego de haber tenido un primer contacto con el cuento y haber incrementado su interés se realizara la actividad de adivinar, a través de la portada el niño deberá adivinar la historia del cuento. Esta es la fase de la hipótesis lectora, la pregunta sería ¿qué historia nos va a contar?

Y, por último, se les explicará que al igual que ellos, los cuentos también tienen padres, puesto que son los que los han creado, a lo que los adultos llamamos autor y que sus familias serían las editoriales. Esto relaciona y acerca más al niño con el cuento.



Después de haber seguido estos sencillos pero importantes pasos, la lectura del cuento debe empezar.

Como sabemos, todas las personas somos diferentes y cada una tiene su propio estilo de contar un cuento, se debe leer con expresión, cambiar de voz que se adecuen a los sentimientos del cuento, leer con mayor rapidez cuando el texto indica una acción rápida, emplear diferentes tonos de voz cuando el texto nos lo indique, una voz baja cuando se indica una demora o ritmo lento de acción, leyendo con acentos de alegría, tristeza, de preocupación cuando el relato exige emociones de este tipo, de esta manera los niños experimentan el papel de la expresión el momento de leer.

La parte importante al finalizar esta actividad es brindar a oportunidad para conversar sobre el cuento, para ver así si el niño entendió el mensaje o escuchar lo que para él fue el mensaje.

Una vez terminado el cuento se escogerán las diferentes actividades, dibujar, representar, recordar, imaginar y crear.

2.5 Valores del Cuento y de la Metodología Activa.

- El niño puede aunque por breve tiempo, entrar en un mundo de donde este capacitado para llevar a cabo las cosas que normalmente su tamaño lo impide hacer.
- El niño logra comprensión, jugando trata de lograr entender las actividades de los adultos.
- El niño desempeña roles pues es capaz de transformarse en todo lo que él desea, puede ser un animal, un adulto, cualquier otro niño, un objeto, puede usar su imaginación para transformarse rápidamente de un león a un constructor, de esta manera aprende acerca de cosas y personas.



- El niño revive diferentes situaciones algunas veces una experiencia y no necesariamente de inmediato después de vivirla, sino quizá semanas después, colocándose a sí mismo en una situación en la cual dramatiza lo que vio y escucho, así se fortalecen sus conceptos y observaciones.
- El niño descarga emociones, pues esto ofrece al niño ocasiones para poder expresar ira, disgusto, desacuerdo, inseguridad o por lo contrario, felicidad.
- Aprende conceptos pues los materiales le brindan la comprensión del tamaño, forma, olor, textura, etc.
- El niño expresa enteros por la cosas que más le gustan y que para el tienen mayor interés.

2.6 Desarrollo de las Actividades

En cada cuento se adjunta una serie de actividades que tienen como objetivo ampliar el marco de referencia del niño, sus pensamientos y sentimientos, a ser del cuento un momento inolvidable.

Los cuentos aquí presentados son cortos debido a que la atención de los niños de esta edad dura lapsos cortos.

Ponemos en práctica los medios de expresión, dibujo, pintura, movimientos, canto, etc., ejercicios que desarrollan la capacidad creadora, mediante juegos que le permitan experimentar fuerza, materiales para crear y descubrir. Es el maestro o guía quien debe identificarse con el material y con las necesidades de cada niño para que tengan al final algún significado.

Ayuda a visualizar las fases de producción de ideas creativas y como encontrar las necesidades de cada niño, para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento en el aula sea cada vez más cotidiana y efectivo.



Estas actividades proporcionan y permiten el desarrollo de la capacidad de preguntar, hallar respuestas, desarrollar capacidades cognitivas para que el niño aprenda a pensar, estas actividades generan también situaciones problemáticas donde el niño tendrá que buscar soluciones aplicando diferentes estrategias.

A través de las actividades los niños/as realizan nuevos movimientos con su cuerpo, experimentando todas sus posibilidades; ellos deciden las actividades que desean realizar fundamentando sus preferencias, participan en actividades individuales y colectivas desarrolladas en el aula, aportando con ideas y siendo parte de ellas.

Con estas actividades logramos que el niño comunique sus emociones, sus preferencias, brinda seguridad al estar frente a un grupo y al realizar tareas diarias. Se agrupan objetos señalando el criterio de agrupación. Aprenden a describir características, utilidad y roles de las personas, animales, objetos y lugares.

Narran experiencias reales o inventadas por ellos, recreándoles, agregando detalles fantasiosos la mayoría de veces inentendibles para los demás, pues es imposible entender que está en la imaginación del niño. Son capaces de cambiar el final del cuento o de una historia, agregando o quitando detalles.

Mediante el dibujo pueden representar sus emociones, conocimientos, vivencias y deseos. Aprenden no solamente a escuchar con atención los cuentos, si no aprenderán también a escuchar cualquier tipo de narración. Ayuda de una forma importante en la pre lectura, aprender a tener un juego representativo y son capaces de crear mundos nuevos.



2.7 Conclusiones

Una persona creativa es aquella que usando esta capacidad encuentra soluciones a aquellas situaciones donde parecía no haber una, es por esto que cada persona se limita a las posibilidades de solucionar un problema.

Sin duda todas las actividades que realiza en niño día a día son enriquecedoras, las actividades de este manual permiten desarrollar en los niños la motricidad fina como la imaginación, les ayuda a diferenciar la realidad de lo fantasioso, les permite ser originales, les enseña a ser tolerantes a la frustración, desarrolla su curiosidad, su libertad y su altura, les permite asociar y generar ideas tratando siempre de encontrar una solución o respuesta, les permite transformar y procesar la información, les permite crear y representar, ayudan al niño a desarrollar su capacidad intelectual, proporciona las destrezas necesarias para enfrentar problemas con actitudes positivas, les permite desarrollar la capacidad de decisión frente a la incertidumbre y márgenes de riesgo, les produce interés y motivación en lo que esta haciendo, existen innumerables resultados después de su aplicación.

Es la maestra o maestro el que debe planificar las actividades necesarias, posterior y durante el desarrollo de cada actividad del manual, el profesor o profesora deberá facilitar, guiar, motivar, ayudar, y dar la información necesaria que pida el niño.

Dentro del que hacer escolar, el cuento presenta una ayuda ilimitada, enseña a escuchar a pensar y a ver con imaginación.



CAPÍTULO III

Aplicación y Validación de la Propuesta

Introducción:

La imaginación y la creatividad no solo se encuentran en las artes o en la estética, también están implícitas en la vida cotidiana, son una proceso no algo que viene de repente, solo hay que aprender a desarrollarlos.

Resulta difícil determinar el grado de creatividad o de imaginación que puede tener un niño, una idea ya sea creativa o imaginativa es muy difícil de evaluar antes de ponerla en práctica , evaluando de esta manera la idea que se desea desarrollar , pero desarrollando existen algunos test que son adaptados y precisos para esta evaluación. Hay que tener en consideración que el grado escolar no influye en la capacidad creativa, esta es innata en todas las personas aunque es diferentes grados.

Lo importante es dejar fluir la creatividad y la imaginación y no reprimirla, fomentarlas de una manera propia y natural, sin llegar a la indisciplina porque de esto depende su futuro para que cuando crezca sea una persona que sobresalga en cualquier ámbito, con todas las herramientas necesarias para la solución y replanteamiento de problemas.

Se enseña al niño a confiar en su propia producción, a creer en si mismo, a ser autónomo y diferente a lo que dicen o hacen los demás, se debe brindar al niño la libertad para experimentar y pensar, evitando estereotipos que descubra sus posibilidades individuales a través de una postura de observación y flexibilidad por

parte del adulto, que permita y apoye la posibilidad de reconocer y utilizar sus potencialidades.

En la elaboración y aplicación del manual para el desarrollo del pensamiento creativo e imaginativo en los niños de cuatro a cinco años, se trabajó con un grupo de once niños y niñas en edades de cuatro a cinco años, pertenecientes al Centro de Desarrollo Infantil Bambú; el Manual se aplicó durante cuatro meses, con un tiempo aproximado de una hora y media por día, tres veces a la semana, con la finalidad de alcanzar a desarrollar los pensamientos creativo e imaginativo por medio de metodologías activas, utilizando diferentes tipos de materiales y actividades.

Al finalizar la aplicación, y por los resultados obtenidos, se pudo observar que el progreso en algunos niños fue muy satisfactorio, no sólo por el desarrollo de los pensamientos imaginativo y creativo sino también por la demostración de diferentes destrezas, como el trabajo en equipo, autoestima y confianza.

3.1 Instrumento de evaluación utilizado

Para evaluar el pensamiento creativo e imaginativo en el proyecto de tesis, se utilizó el test “muestre su imaginación con dibujos” de E.P. Torrance, citado por Arciniegas (2009), pues se relaciona con el tipo de pensamiento a ser analizado y su bajo grado de complejidad, Torrance sugiere este test para niños a partir de los cinco años, en vista de que nuestro proyecto es para niños desde los cuatro años, solamente se utilizó la parte relacionada con las líneas paralelas, utilizando solamente doce de las treinta por la edad cronológica y por los períodos de atención y concentración que se requieren. Esta actividad consiste en ver cuántos dibujos puede realizar el niño a partir de dos trazos. El niño puede añadir cosas, abajo, arriba, por dentro, por fuera, como él quiera. Pero es necesario que esos dos trazos sean la parte más importante del dibujo. Cada dibujo debe contar una historia o tener un nombre o un título.



Las evaluaciones fueron realizadas a los once niños y niñas de manera individual, éstas se cumplieron en el lapso de dos semanas con un tiempo aproximado de quince a veinte minutos por niño; con el fin de conocer los rasgos generales del nivel de los niños/as.

El Test de E.P Torrance, es el instrumento más frecuentemente usado o reportado en la literatura, en esta actividad se valoran los siguientes factores:

La fluidez: corresponde a la cantidad o número de respuestas distintas a la tarea requerida. Se otorga un punto a cada respuesta admisible.

La flexibilidad: Es la capacidad de transformación de objetos y de situaciones (adaptación). Se mide por el número de clases y categorías que el sujeto es capaz de imaginar y manejar. Se otorga un punto por cada categoría diferente.

La originalidad: corresponde a la rareza y calidad de las cosas encontradas.

La elaboración: no se encuentra presente en los niños/as de edades iniciales, puesto que requiere procesos más abstractos para su desarrollo. Es por esto que no será evaluada.

3.1.1 Evaluación del pensamiento creativo e imaginativo

Nombre:

Edad:

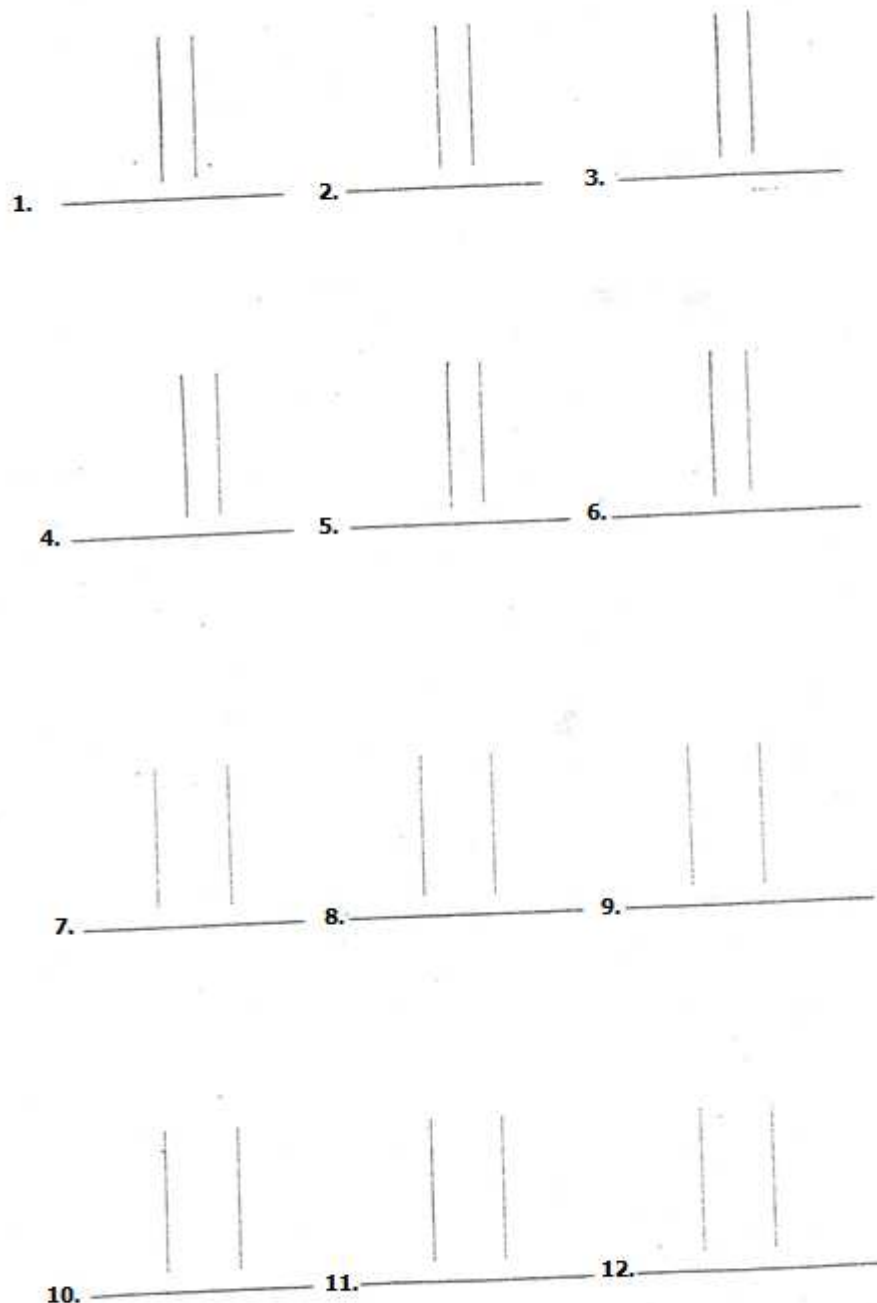
Fecha de evaluación inicial:

Las líneas: Se verá cuántos dibujos puedes hacer a partir de dos trazos. Con tus pinturas puedes añadir cosas a esos dos trazos, abajo, arriba, por dentro, por fuera, como tú quieras. Pero recuerda, es necesario que esos dos trazos sean la parte importante del dibujo. Intenta hacer dibujos bonitos, que cuenten cada uno una historia. Fíjate bien que tus dibujos no sean iguales. Dale también un nombre a cada dibujo.

GRÁFICO 1

" Muestre su Imaginacion con Dibujos "

E.P. Torrance



3.1.2 Guía de calificación

Se calificó la creatividad para realizar los dibujos, más no la calidad de los trazos, debido a la edad cronológica de los niños.

Fluidez

Se dará un punto a cada dibujo en el que se utilicen de una u otra manera las líneas paralelas, un mismo dibujo no será calificado. Si hay un dibujo a partir de dos o más paralelas se atribuirá un punto. Con un puntaje que va desde cero a doce.

Flexibilidad

Se valorará lo que está hecho a partir de las líneas paralelas, no el conjunto del dibujo. Basándonos en las 3 diferentes categorías según la propuesta del autor, utilizando los siguientes criterios:

1 punto:

Accesorios-Joyas (Lazo, aretes, paraguas, muletas, bastón, máscara...).

Carteles-Letreros

Animales o partes del cuerpo del animal (Garras, cabeza de perro, cerdo, cuernos, tigre. Excepto pájaros, insectos y peces)

Viviendas de animales (Jaula, nicho, acuario...).

Árboles (Pino, bosque, árbol de navidad...).

Dinero (Cheque, billete...).

Armas o trampas (Bala, escudo, bomba, flecha, dinamita, torpedo...).

Arte y material artístico (Cuadro, arte abstracto, lienzo, diapositiva, foto...).

Artículos de menaje (Excepto aparatos domésticos: perchero, cubiertos, estufa, platillo, tazas, salero...).

Equipaje y objetos de cuero (Maletas, portafolios, cartera, billetera...).

Edificios (Ruinas, iglesia, faro, palacio, motel, cuartel de bomberos, pirámides...).

Cielo (Cometas, sistema solar, estrellas, nubes...).

Clima y tiempo (Lluvia, nieve, rayo solar, tempestad de nieve...).



Distracciones (columpio, billar, pantalla de cine, dardo...).

Escaleras

Elementos de edificios (techo, chimenea, grifos, ascensor, bañera, ventanas...).

Embalaje (Regalos, paquetes, bultos).

Espacio (Cápsula espacial, traje de astronauta, cohete).

Seres humanos (Muchacho, payaso, indio, silueta humana, gemelos...).

Seres sobrenaturales (Ángel, hada, fantasma, marciano, bruja, Papá Noel...).

2 puntos

Flores (Tulipán, rosa, margarita, flor, ramo de flores...).

Formas geométricas (Cilindro, rombo, cuadrado, rectángulo, cubo...).

Frutos (Plátano, uvas, bandeja de frutas, coco...).

Geografía (Paisajes, vista aérea, cráter, lago, montaña, salto de agua...).

Relojes, péndulos y otros instrumentos para medir el tiempo (Reloj de arena, reloj solar, cronómetro, reloj, despertador...).

Insectos (Abejas, arañas, escarabajos, telarañas).

Juegos (Tablero de ajedrez, palabras cruzadas, dominó, rompecabezas...).

Juguetes (Muñeca, patín, marionetas...).

Letras del alfabeto

Ropa de casa (Mantel, sábana, toalla, cortina, servilletas...).

Libros (Biblia, diccionario, página de un libro, periódico, cuentos...).

Luz (Candela, bombillo, botón eléctrico, foco, farol...).

Máquinas y aparatos domésticos (Robot, cámaras, calculadora, secadora, lavadora, refrigeradora...).

Materiales y equipo de construcción (Ladrillo, piedra, cemento, montón de arena, madera, excavadora, grúa...).

Material escolar y material de escritorio (Lápiz, regla, pizarra, esferográfico, deber...).

Medicamentos (Píldoras, jarabe...).

Mobiliario (Cama, escritorio, cómoda, cuna, armario, litera...).

Música (Flauta, piano, clave de sol, violín, silbato...).

Números



Alimentación (Excepto frutas) chocolate, pan, huevo, helado, sándwich, torta, mantequilla...

3 puntos

Pájaros y aves (Flamenco, pato, perico...).

Herramientas de construcción (Hacha, martillo, clavo, rastrillo, pala...).

Útiles (hacha, martillo, rastrillo, pala, clavos...).

Partes del cuerpo (Brazo, orejas, pie, rostro, cabello, dientes...).

Personajes de la realeza (Rey, príncipe, reina, trono...).

Plantas (Cactus, césped, granos, planta verde...).

Pescados, animales marinos y dinosaurios (Pulpo, pez, sardina, pingüino...).

Postes e hilos (Línea telefónica, cuerda para la ropa...).

Prisión (Barrotes, esposas, celdas...).

Recipientes (Botella, caja, cubo, tanque, baúl, tarro, jarrón...).

Ruedas y accesorios de automóviles (Cámara de aire, ruedas, radio de carro...).

Carreteras y calles (Puente, señales de carretera, carteles indicadores, calle...).

Ciencia (Microscopio, material médico...).

Signos y símbolos (Cruz, bandera, signo de exclamación...).

Sonidos (Radar, onda sonora, emisora de radio, emisora de T.V....).

Deportes (Balón, pesas, esquís, piscina...).

Tabaco (Tabaco, puro, pipa, mechero, cenicero...).

Transporte por aire (Avión, helicóptero, aeropuerto...).

Transporte por mar y río (Barco, canoa, velero, submarino...).

Transporte por tierra (Vagón, camión, carretilla, remolque, bicicleta, vía de tren...).

Vestidos (Cinturón, bota, corbata, zapato, chaqueta, botón, sombrero...).

Con un puntaje que va desde 0 a 36 puntos.

Originalidad

Por cada dibujo realizado se darán puntos según el siguiente cuadro (todo dibujo que



no conste en el cuadro obtendrá cero puntos, únicamente tendrán puntuación los dibujos en los que se utilicen de una u otra manera las líneas paralelas):

Con un puntaje que va desde 0 a 24 puntos.

TABLA 2

RESPUESTA	ORIGINAL.	RESPUESTA	ORIGINAL.
cartel	2	imagen, estatua	2
alameda	2	inmueble, piso	1
cerilla	2	pierna, patas	2
árbol	0	Lámpara	2
armario	1	Carta	2
autopista	2	letra del alfabeto	0
avión	2	cama, cuna	1
columpio, tobogán	2	Libro	0
barrotes de prisión	1	Casa	0
ventana	1	Espejo	2
barco	1	Reloj	2
Caja	0	molino de viento	2
silueta	1	Pared	2
Vela	1	Número	0
botella	1	señal, flecha	1
cabaña	2	pantalón, vestido	2
regalo, caja	2	Mariposa	2
esfera, círculo	1	Reloj	2
jaula	1	Puente	2
cuaderno, carpeta	2	Puerta	0
camión, carro	2	Bote	2
cartera, estuche	2	Poste	1
carta de juego	2	Basurero	2
silla, banca	2	rectángulo, cuadrado	2
champiñón	1	Refrigerador	2
sombrero, gorro	2	Regla	2
castillo, iglesia	2	Cortina	1
chimenea	1	robot, monstruo	2
cigarrillo	2	carretera, camino, río	1
cuello de animal	2	bolso de mano, bolas	2
personas	2	Cubo	2
esferográfico, lápiz	1	Esquís	2
cruz, aspa	2	Mesa	1
cubo	2	cuadro, foto	2
cilindro	2	tubo, tubería	0
bandera	1	Pizarra	1
pesas	1	Televisión	1
escalera	0	Tren	2
sobre	2	tronco de árbol, palo	2
ventana	0	Jarrón	1
hoja de papel	2	vaso, copa	1
semáforo	2	cara, partes de la cara	1
Flor	1	vías del tren	1
cohetes	1	Coche	2
goma	0	Martillo	0
chupete	1	Pistola, arma de fuego	1

(Torrance, 15)



3.2 Recopilación de datos individuales en base a la evaluación inicial y final

Luego de haber aplicado el Manual para el desarrollo del Pensamiento Creativo e Imaginativo, en los once niños de cuatro a cinco años, con el uso de variadas metodologías activas y diferente material didáctico que pertenece a las actividades de cada cuento, se puede observar en la información recogida, que los resultados demuestran los avances obtenidos por parte de los niños y niñas. Cada sesión duró una hora y media diaria, aplicándola tres veces por semana.

Las sesiones fueron creadas según el cuento y según el orden de actividad que presenta el Manual, fue primordial brindar confianza y armonía antes de entablar cualquier actividad y se siguieron muchos de los aportes del capítulo 2.

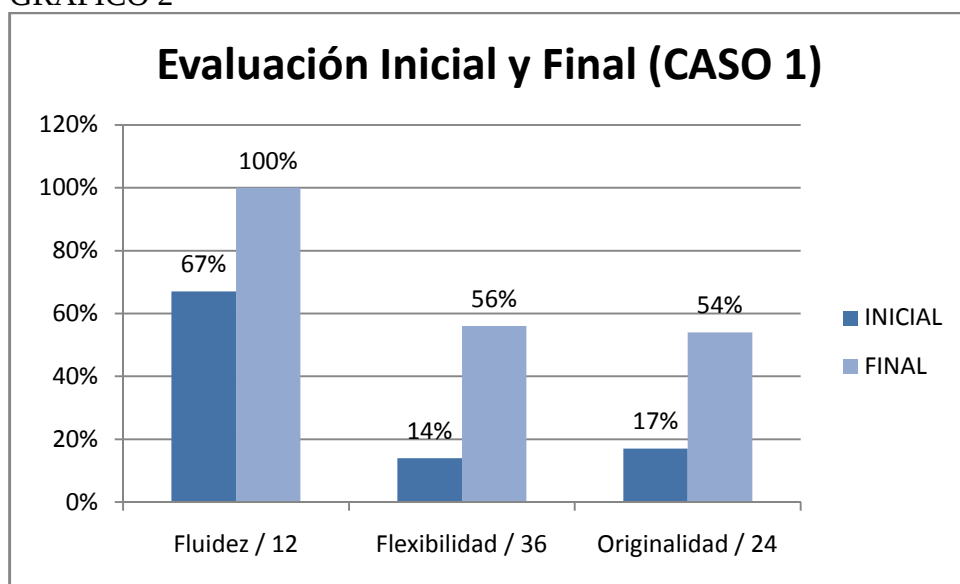
Para una mejor comprensión, a continuación se presentan los gráficos que detallan claramente estos resultados, basados tanto en la evaluación inicial como en la evaluación final:

3.2.1 Resultados

Nombre: Daniela.
 Edad: 4 años 5 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 04 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 28 de febrero del 2011.

TABLA 3 CASO 1	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	8	67	12	100
Flexibilidad / 36	5	14	20	56
Originalidad / 24	4	17	13	54

GRÁFICO 2



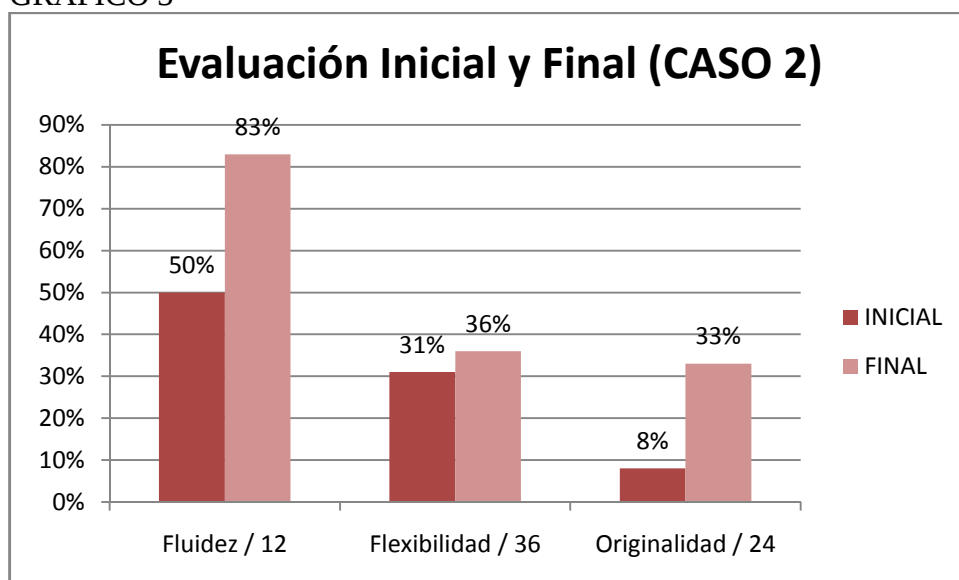
ANÁLISIS:

En el caso uno, podemos evidenciar que en la evaluación inicial, se obtuvo 8/12 en Fluidez, 5/36 en Flexibilidad y 4/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual los resultados incrementaron: 33% en Fluidez (12/12), 42% en Flexibilidad (20/36) y un 37% en Originalidad (13/24), demostrando un avance significativo.

Nombre: Juan Javier.
 Edad: 4 años 4 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 04 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 28 de febrero del 2011.

TABLA 4 CASO 2	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	6	50	10	86
Flexibilidad / 36	11	31	13	36
Originalidad / 24	2	8	8	33

GRÁFICO 3



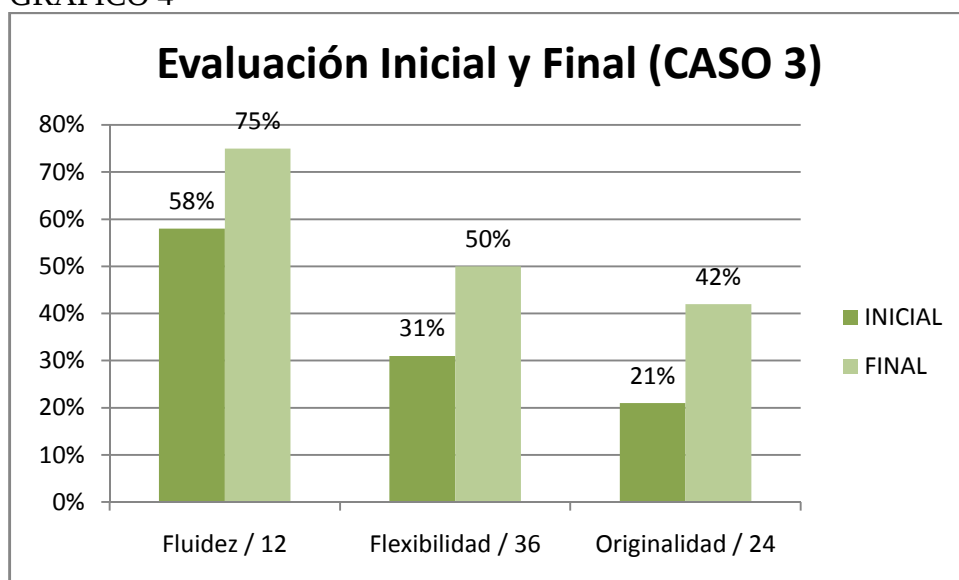
ANÁLISIS:

Podemos observar que en el caso 2 se obtiene en la evaluación inicial un puntaje de: 6/12 en Fluidez, 11/36 en Flexibilidad y 2/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual incrementó un 33% en Fluidez (10/12), 5% en flexibilidad (13/36) y un 25% en originalidad (8/24). Demostrando un avance aceptable, tomando en cuenta que hay que estimular el área de flexibilidad.

Nombre: Emiliano.
 Edad: 4 años 4 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 05 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 02 de marzo del 2011.

TABLA 5 CASO 3	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	7	58	9	75
Flexibilidad / 36	11	31	18	50
Originalidad / 24	5	21	10	42

GRÁFICO 4



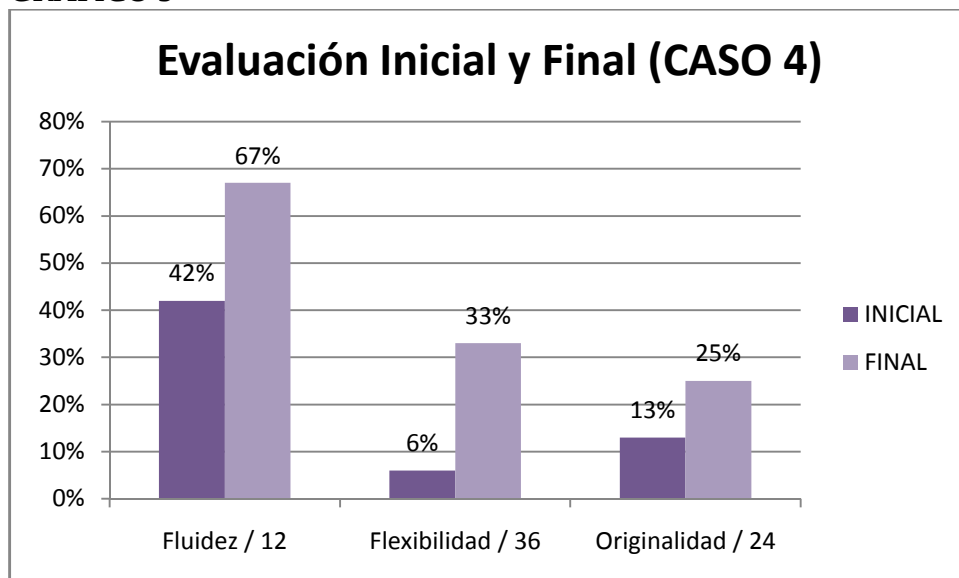
ANÁLISIS:

Podemos observar, que el Caso 3 obtiene en la evaluación inicial un puntaje de: 7/12 en Fluidez, 11/36 en Flexibilidad y 5/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual se observa un avance significativo, con un incremento del 17% en Fluidez (9/12), 19% en flexibilidad (18/36) y un 21% en originalidad (10/24).

Nombre: Gabriel
 Edad: 4 años 1 mes.
 Fecha Eval. Inicial: 05 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 02 de marzo del 2011.

TABLA 6 CASO 4	EVALUACION INICIAL		EVALUACION FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	5	42	8	67
Flexibilidad / 36	2	6	12	33
Originalidad / 24	3	13	6	25

GRÁFICO 5



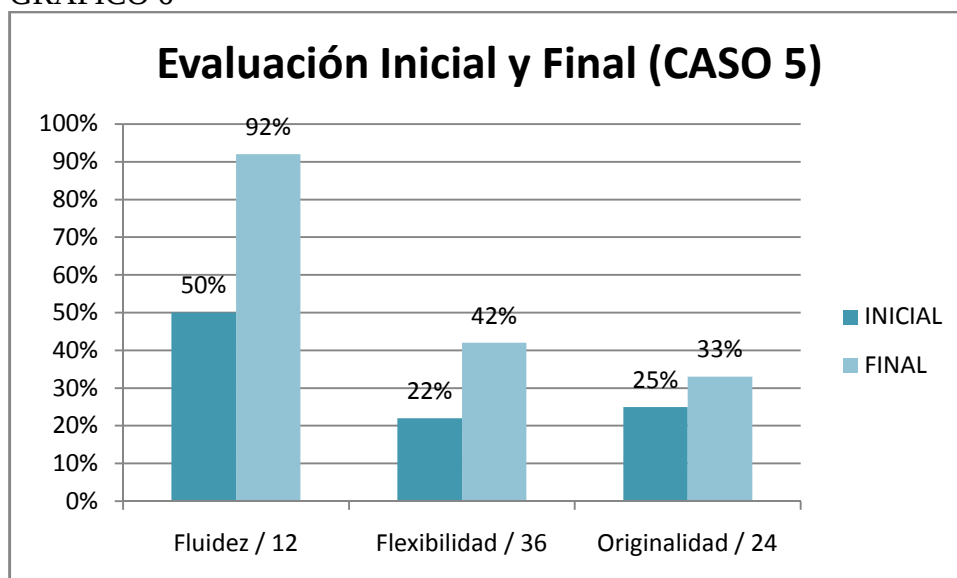
ANÁLISIS:

Podemos observar que el Caso 4 obtiene en la evaluación inicial un puntaje de: 5/12 en Fluidez, 2/36 en Flexibilidad y 3/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual incrementó un 25% en Fluidez (8/12), 27% en flexibilidad (12/36) y un 12% en originalidad (6/24). Demostrando un avance significativo.

Nombre: Anahí
 Edad: 4 años 2 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 07 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 03 de marzo del 2011.

TABLA 7 CASO 5	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	6	50	11	92
Flexibilidad / 36	8	22	15	42
Originalidad / 24	6	25	8	33

GRÁFICO 6



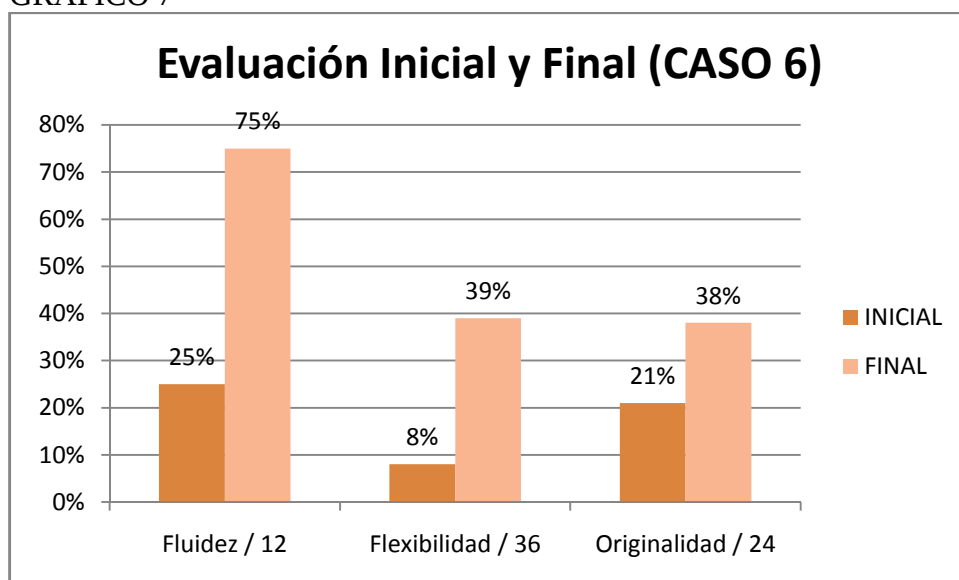
ANÁLISIS:

Podemos observar que el Caso 5 en la evaluación inicial obtiene un puntaje de: 6/12 en Fluidez, 8/36 en Flexibilidad y 6/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual hubo un incremento de un 42% en Fluidez (11/12), 20% en flexibilidad (15/36) y un 8% en originalidad (8/24).

Nombre: Amelia
 Edad: 4 años 5 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 07 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 03 de marzo del 2011.

TABLA 8 CASO 6	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	3	25	9	75
Flexibilidad / 36	3	8	14	39
Originalidad / 24	5	21	9	38

GRÁFICO 7



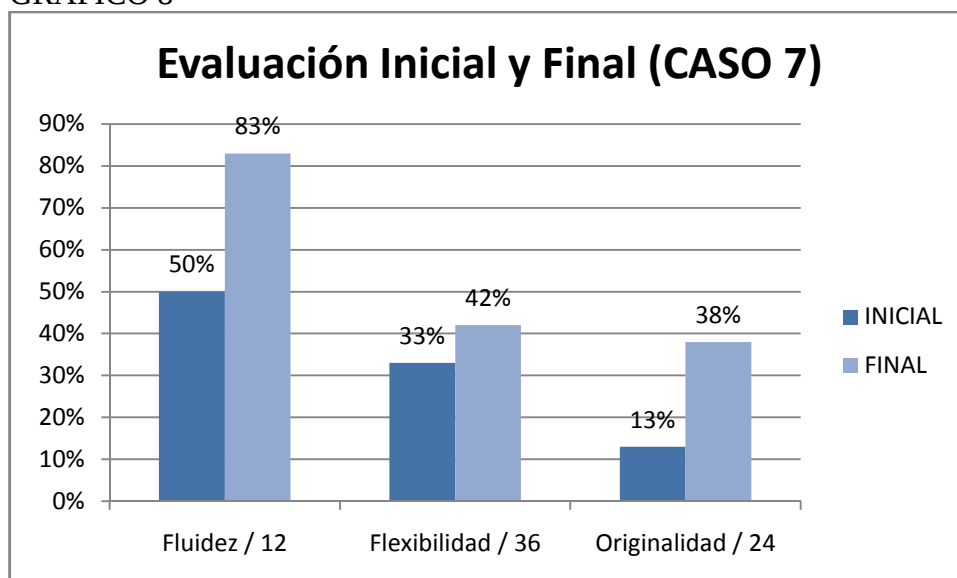
ANÁLISIS:

Podemos observar que el Caso 6 en la evaluación inicial obtiene un puntaje de: 3/12 en Fluidez, 3/36 en Flexibilidad y 5/24 en Originalidad y después de la aplicación del manual, incrementó un 50% en Fluidez (9/12), 31% en flexibilidad (14/36) y un 17% en originalidad (9/24). Demostrando un avance significativo.

Nombre: Amalia.
 Edad: 4 años 3 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 11 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 07 de marzo del 2011.

TABLA 9 CASO 7	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	6	50	10	83
Flexibilidad / 36	12	33	15	42
Originalidad / 24	3	13	9	38

GRÁFICO 8



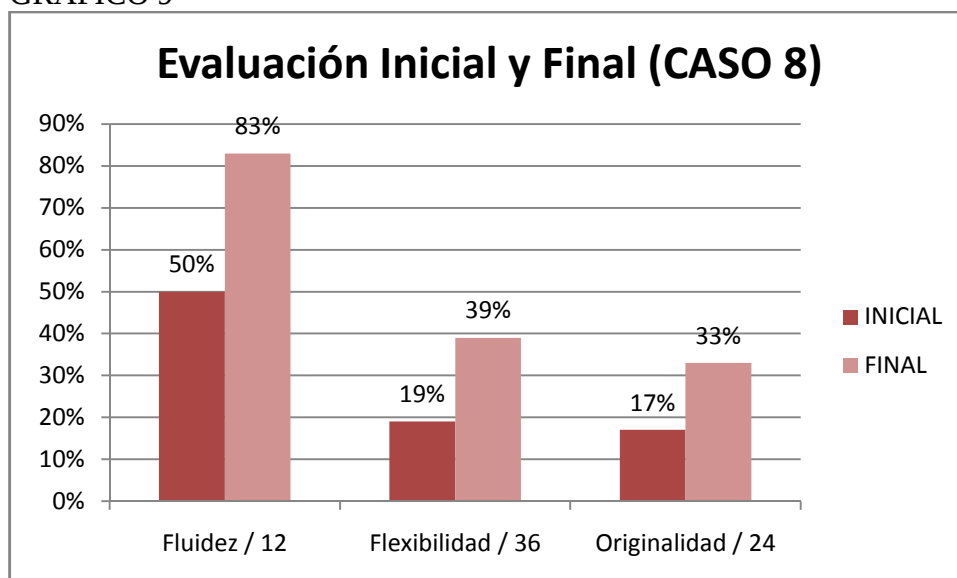
ANÁLISIS:

Podemos observar que el Caso 7 en la evaluación inicial obtiene un puntaje de: 6/12 en Fluidez, 12/36 en Flexibilidad y 3/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual hubo un incremento de un 33% en Fluidez (10/12), 9% en flexibilidad (15/36) y un 25% en originalidad (9/24). Demostrando un avance aceptable, teniendo en cuenta que se deberá estimular la Flexibilidad.

Nombre: Cristian.
 Edad: 4 años 2 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 11 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 07 de marzo del 2011.

TABLA 10 CASO 8	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	6	50	10	83
Flexibilidad / 36	7	19	14	39
Originalidad / 24	4	17	8	33

GRÁFICO 9



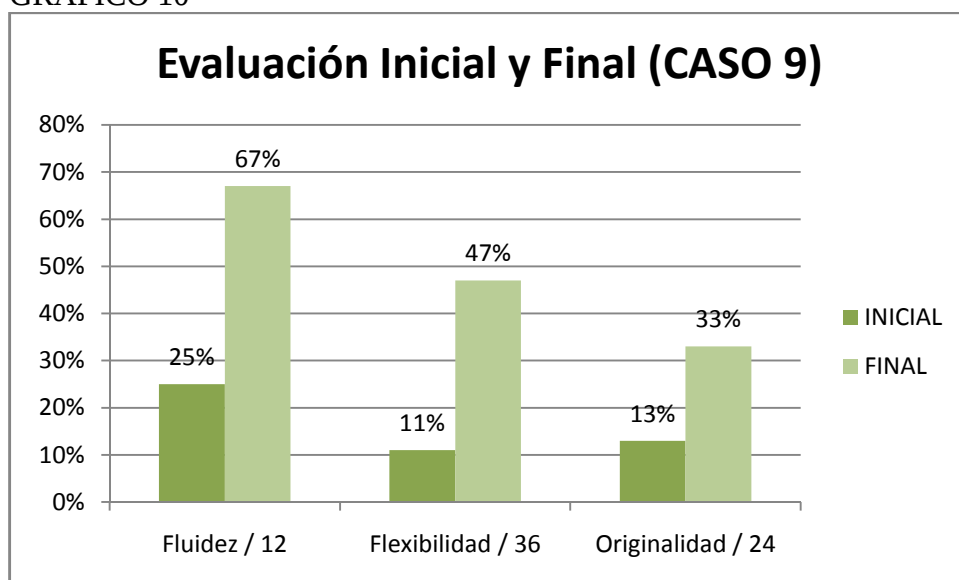
ANÁLISIS:

Podemos observar que el Caso 8 obtiene en la evaluación inicial un puntaje de: 6/12 en Fluidez, 7/36 en Flexibilidad y 4/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual hubo un incremento significativo de 33% en Fluidez (10/12), 20% en flexibilidad (14/36) y un 16% en originalidad (8/24).

Nombre: Carlos.
 Edad: 4 años 2 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 12 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 08 de marzo del 2011.

TABLA 11 CASO 9	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	3	25	8	67
Flexibilidad / 36	4	11	17	47
Originalidad / 24	3	13	8	33

GRÁFICO 10



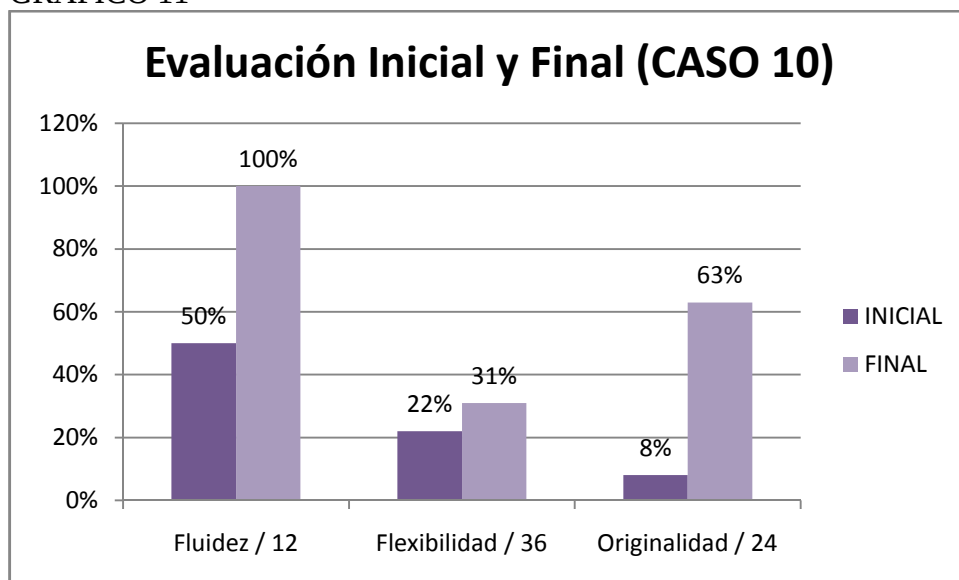
ANÁLISIS:

Podemos observar que el Caso 9 en la evaluación inicial obtiene un puntaje de: 3/12 en Fluidez, 4/36 en Flexibilidad y 3/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual hubo un incremento significativo de un 42% en Fluidez (8/12), 36% en flexibilidad (17/36) y un 20% en originalidad (8/24).

Nombre: Doménica.
 Edad: 4 años 5 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 12 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 08 de marzo del 2011.

TABLA 12 CASO 10	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	6	50	12	100
Flexibilidad / 36	8	22	11	31
Originalidad / 24	2	8	15	63

GRÁFICO 11



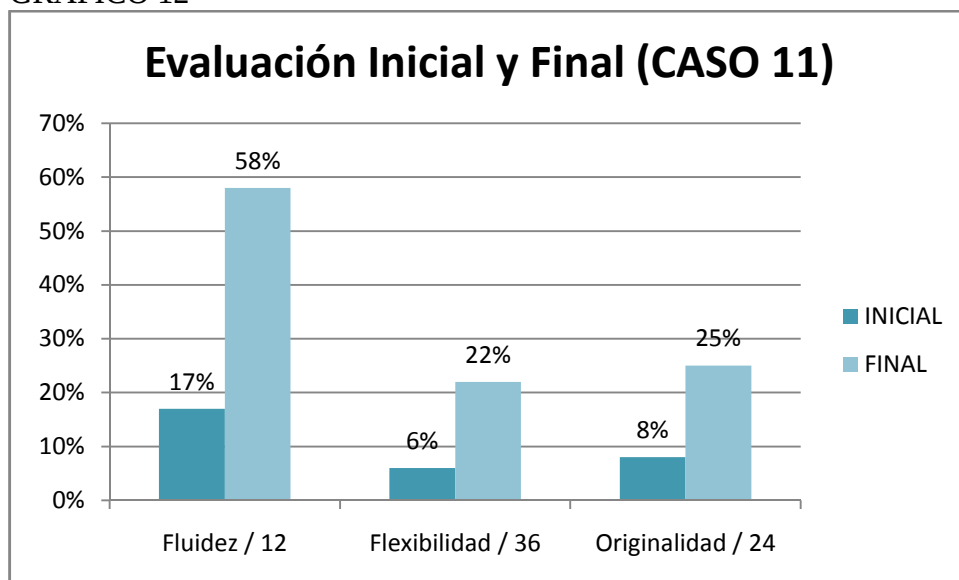
ANÁLISIS:

Podemos observar que el Caso 10 en la evaluación inicial obtiene un puntaje de: 6/12 en Fluidez, 8/36 en Flexibilidad y 2/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual se observa un incremento significativo de un 50% en Fluidez (12/12), 9% en flexibilidad (11/36) y un 55% en originalidad (15/24).

Nombre: Amelia.
 Edad: 4 años 6 meses.
 Fecha Eval. Inicial: 13 de octubre del 2010.
 Fecha Eval. Final: 10 de marzo del 2011.

TABLA 13 CASO 11	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
Fluidez / 12	2	17	7	58
Flexibilidad / 36	2	6	8	22
Originalidad / 24	2	8	6	25

GRÁFICO 12



ANÁLISIS:

Podemos observar que el Caso 11 en la evaluación inicial obtiene un puntaje de: 2/12 en Fluidez, 2/36 en Flexibilidad y 2/24 en Originalidad y luego de la aplicación del manual se incrementó un 41% en Fluidez (7/12), 16% en flexibilidad (8/36) y un 25% en originalidad (6/24). Demostrando un avance significativo.

3.3 Resultados generales por aspectos, de las evaluaciones al inicio y al final del Programa

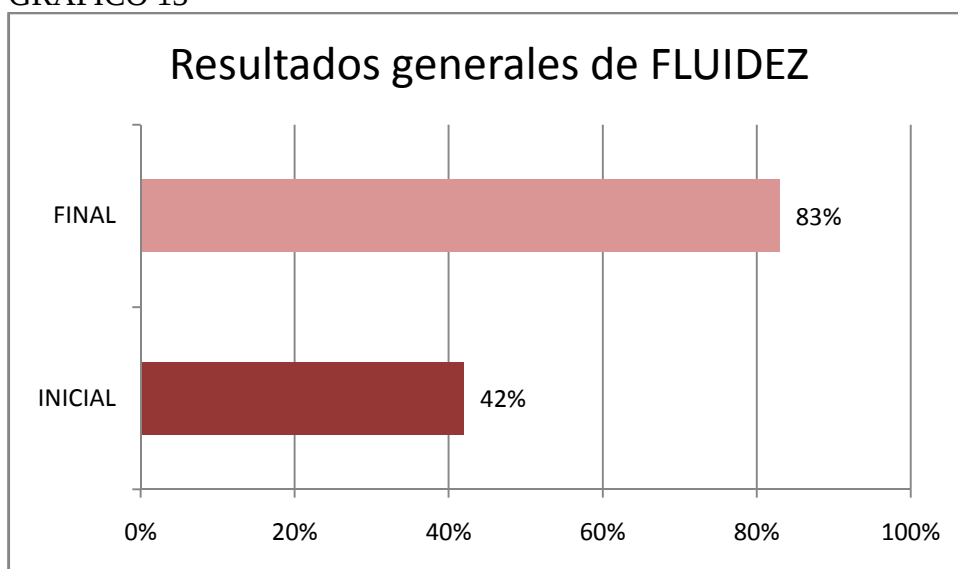
Se puede observar de una manera más clara y minuciosa los resultados generales de la evaluación inicial y final de manera individual. Al analizar los cuadros se puede comparar el estado inicial de cada área y como a través de las actividades realizadas, durante los 4 meses, cada área tuvo un avance positivo en la evaluación final con resultados satisfactorios.

3.3.1 TABLA 14 (Cuadro con los resultados generales de FLUIDEZ de las evaluaciones inicial y final)

Para obtener un porcentaje individual, se sumaron los puntajes de cada caso, se dividió para los once niños evaluados, con ese promedio se realizó una regla de tres, donde el cien por ciento es el puntaje máximo de la evaluación.

GENERALES	EVALUACIÓN INICIAL	%	EVALUACIÓN FINAL	%
FLUIDEZ	5 puntos	42%	10 puntos	83%

GRÁFICO 13



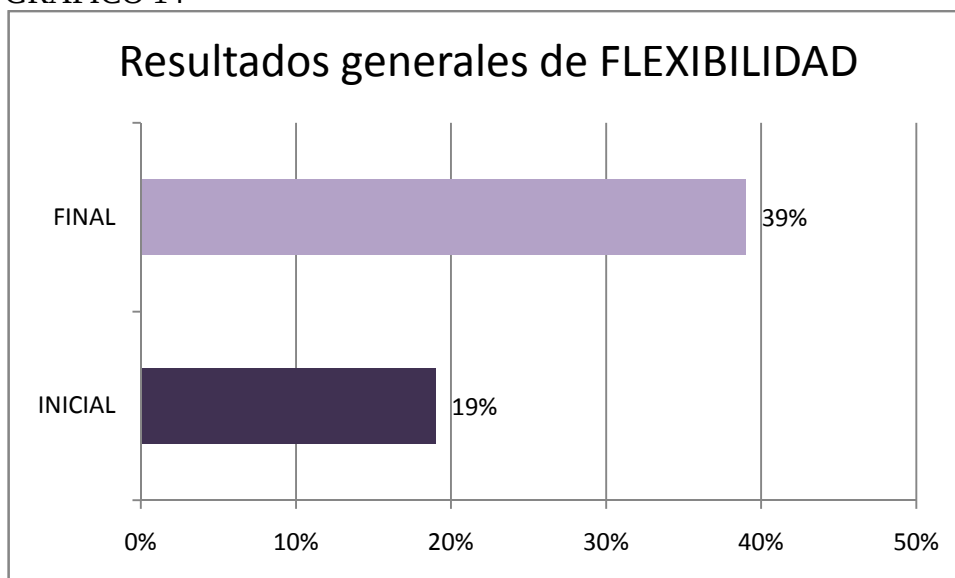
ANÁLISIS:

En este cuadro podemos observar un avance positivo en la Fluidez con un 41%, tomando en cuenta las evaluaciones de todos los niños, tanto iniciales como finales, dándonos como resultado un avance significativo y estimulando así la capacidad de producir ideas, respuestas y capacidad de construir nuevas frases.

3.3.2 TABLA15 (Cuadro con los resultados generales de FLEXIBILIDAD de las evaluaciones inicial y final):

GENERALES	EVALUACIÓN INICIAL	%	EVALUACIÓN FINAL	%
FLEXIBILIDAD	7 puntos	19%	14 puntos	39%

GRÁFICO 14



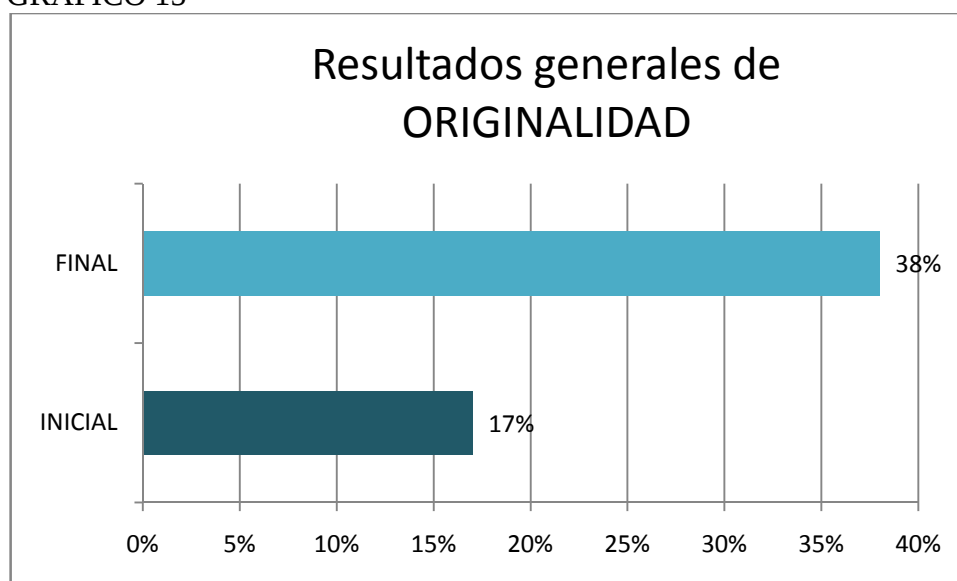
ANÁLISIS:

En este cuadro podemos observar el avance positivo que obtuvo la Flexibilidad, siendo esta una de las más complejas en desarrollarse, con un incremento del 20%. Enseñándole al niño a ser espontáneo, a tener una capacidad de interpretación y planteamiento ante situaciones problemáticas, tomando en cuenta la edad cronológica de los niños.

3.3.3 TABLA16 (Cuadro con los resultados generales de ORIGINALIDAD de las evaluaciones inicial y final):

GENERALES	EVALUACIÓN INICIAL	%	EVALUACIÓN FINAL	%
ORIGINALIDAD	4puntos	17%	9puntos	38%

GRÁFICO 15



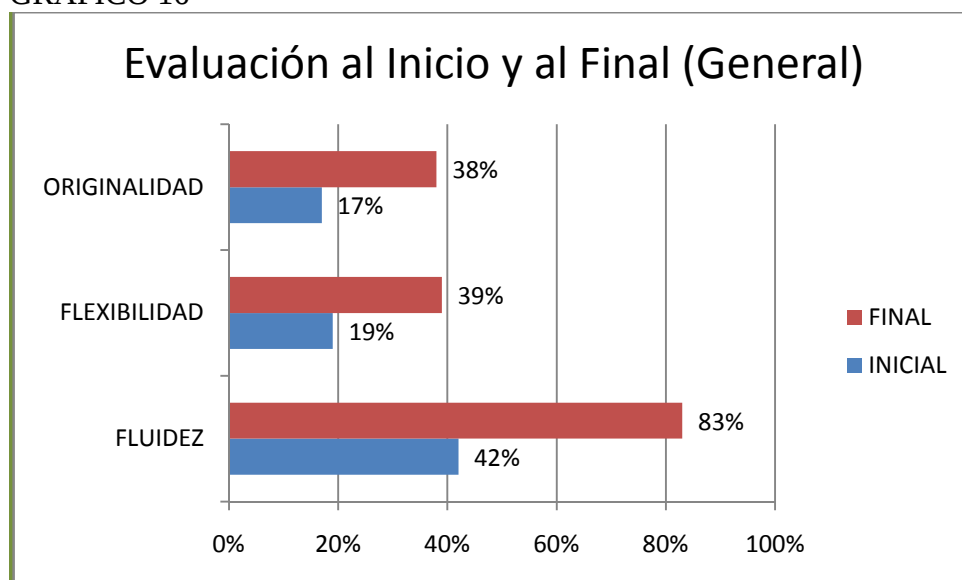
ANÁLISIS:

En este cuadro podemos observar los resultados generales de la Originalidad, con un incremento del 21%, siendo esta una de las características más esenciales del producto creativo. Consiguiendo una originalidad en el hábito de dar respuestas creativas.

3.4 TABLA 17. Resultados Generales de la Evaluación, tanto al Inicio como al Final del Programa

GENERALES	EVALUACIÓN INICIAL		EVALUACIÓN FINAL	
	PUNTOS	%	PUNTOS	%
FLUIDEZ	5	42%	10	83%
FLEXIBILIDAD	7	19%	14	39%
ORIGINALIDAD	4	17%	9	38%

GRÁFICO 16



ANÁLISIS

Al analizar estos resultados se puede observar claramente el avance significativo que tuvieron los niños y niñas que participaron en este programa.

Se puede afirmar entonces que la correcta utilización del Manual y de las metodologías activas, durante este período, ayudó a que ellos desarrollaran de mejor manera su pensamiento imaginativo y creativo, logrando así obtener puntajes o calificaciones positivas para el momento de la evaluación final.



3.5 Conclusiones

Se puede decir que la educación activa permite que los niños y niñas disfruten y vivan al máximo de los nuevos aprendizajes al poder experimentar la utilización de todos sus sentidos. Esto sin duda permite también que los nuevos conocimientos se consoliden de una manera más eficaz y sirvan como bases fundamentales para la vida de los niños/as. Una educación activa favorece al desarrollo de habilidades de pensamiento.

La imaginación y creatividad en los niños es innata, por lo que se les debe permitir expresarse con libertad.

En este programa, los niños demostraron mayor interés y dedicación al momento de presentar un nuevo conocimiento, todo ello gracias a la utilización de los cuentos y las metodologías activas.

Los cuentos, así como las metodologías activas, encierran un sinfín de beneficios al momento de aplicarlos; no sólo se logra desarrollar lo planteado sino que también se pueden desarrollar muchas más destrezas en los niños/as.

Lo más importante dentro de cualquier actividad es dejar que los niños/as utilicen la imaginación y la creatividad al cien por ciento de sus capacidades. La imaginación permite expresar al niño/a sus más íntimos deseos.

No debemos subestimar el pensamiento en los niños de esta edad, pues nos sorprenderán los resultados que podemos obtener al trabajar de manera activa con ellos.

CONCLUSIONES FINALES

- La adecuada programación, ejecución y evaluación que la docente realiza permite que los estudiantes logren los objetivos que esta se programa.
- El uso de diversas metodologías activas permiten la participación permanente de los estudiantes de manera individual y colectiva lo cual conlleva a que su rendimiento escolar sea óptimo y por ende logren las capacidades previstas.
- El uso de metodologías activas en el desarrollo de las actividades educativas influye en la mejora del rendimiento escolar de los niños y niñas.
- Los estudiantes logran un mejor rendimiento cuando su participación es activa de manera individual y colectiva.
- La metodología activa es aquel proceso que parte de una idea central de los niños y niñas, en los cuales se cuenta con la participación de ellos mismos como protagonistas, y en donde el profesor se convierte en un orientador, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saberes.
- Las metodologías activas forman parte de las principales aportaciones didácticas al proceso de enseñanza-aprendizaje, no sólo porque permite al docente asumir su tarea de manera más efectiva sino porque también permite a los alumnos el logro de aprendizajes significativos y les ayuda a ser partícipes en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Consideramos que la creatividad es una de las habilidades fundamentales que debieran estar presentes en todo proyecto escolar, ya que le permite al niño llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Para estimular la creatividad en los niños hay que tomar en cuenta factores tales como el clima social, los procesos conceptuales, lingüísticos, motivacionales y estudiantiles
- El proceso de construcción del aprendizaje tiene su propia dinámica, es un proceso que implica la totalidad del alumno (conocimientos previos, motivación, acción, autonomía e interacción con el medio). Es por esto que con una metodología activa, a partir de la lectura de cuentos, los niños viven un proceso constante de exploración, planteamiento de nuevos retos y



búsqueda de alternativas de solución, mediante la manipulación de objetos concretos y de información.



RECOMENDACIONES FINALES

- El Manual es un instrumento de apoyo para el maestro y padres, la cual puede ser modificada según la creatividad, imaginación y objetivo de quien la vaya a utilizar.
- Es imprescindible crear un espacio cálido y familiar, en el que el niño/a se sienta seguro/a. Se debe dotar de objetos que favorezcan una vivencia más real y significativa en el juego.
- Es conveniente conocer bien el argumento del cuento. Es importante utilizar distinto timbre de voz para caracterizar a cada personaje, distintos tonos de voz para dar intriga y generar sustos que atraigan y mantengan la atención del niño.
- Es importante hacerle preguntas al niño, tales como qué personaje le gustó más o qué ocurrió en el cuento, para que el niño le saque el máximo partido a la actividad.
- Las instituciones formadoras deben brindar información y práctica permanente a las futuras docentes sobre el uso y manejo de metodologías activas y que esto se vea reflejado tanto en la programación, ejecución y evaluación curricular.
- Las futuras docentes desarrollen práctica profesional permanente y que en ello hagan uso de metodologías activas con el fin de que puedan conocer de manera adecuada.
- Las docentes al momento de planificar y ejecutar sus actividades educativas hagan uso de metodologías activas y que con esto permita la participación activa de manera individual y colectiva de los estudiantes.
- Es recomendable, después de una actividad conversar con los niños para escuchar sus sugerencias y experiencias.

BIBLIOGRAFÍA

- ARCINIEGAS, Liliana. Técnicas de Diagnóstico Psicopedagógico, Recopilación Bibliográfica. Universidad del Azuay, 2009.
- A. STANT, Margaret. El Niño Pre-escolar, Actividades Creadoras y Materiales para Juego. Editorial Guadalupe, Buenos Aires, 1976.
- BEARD, Ruth. Psicología Evolutiva de Piaget, Primera Edición, Editorial Kapelusz, Buenos Aires 1971.
- CARLE, Eric, “La Oruga muy Hambrienta”.
- CHIBÄS ORTIZ, Felipe. Creatividad + Dinámica de Grupo =¿eureka!, Editorial Pueblo y Educación, 1992.
- CHILD, Dennis, Psicología para los Docentes, Editorial Kapelusz. SA., Argentina 1975.
- DE BONO, Edward. El Pensamiento Creativo, Editorial Paidos, México 1994.
- ESPRIA, Rosa María, El Nino y la Creatividad, Editorial Trillas, México 1993.
- FAJARDO, Marieta. Apuntes Psicología General, Universidad del Azuay, Cuenca, 1999.
- FONTANA, David. La Educación de los Niños de 3 a 7 años, Primera Edición, Editorial Planeta, Barcelona 1986.
- FRABETTI, Carlo.“El Concierto de Animales” , Editorial Oveja Negra, Ltda., Bogotá 1983
- GIL, Jesús María. Como Enseñar a pensar, Los Programas de Desarrollo de las Capacidades Intelectuales, Primera Edición, Editorial CISSPRAXIS, España, 1997.



- GOOD, Thomas y BROPHY, Jere. Psicología Educativa Contemporánea, Quinta Edición, México D.F 1997.
- GREJNIEC, Michael, “A que sabe la Luna”, Editorial Kalandraka.
- HANKS, Cindy “y” otros. Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo, Ministerio de Educación y Cultura, Primera Edición, Editorial Eb Prodec, Ecuador 1999.
- ILLINGWORTH, Ronald. Desarrollo del Niño, Editorial Churchill Livingston, Madrid 1992.
- MC.BRATNEY, Sam. “Adivina Cuanto Te Amo”, Editorial Kókinos S.A., 1994.
- MINISTERIO de Bienestar Social, Cultural, Deportes y Recreación, Volemos alto, Referente curricular para la educación inicial de los niños de cero a cinco años, Quito 2002.
- MUÑOZ, Josep, El Pensamiento Creativo, Editorial Octaedro, España, 1994.
- MUÑOZ, Joseph. El Pensamiento Creativo, Editorial Octaedro, España 1994.
- PIAGET, Jean. Seis Estudios de Psicología, Editorial Seix Barral S.A., Novena Edición, España, S.a.
- SEGOVIA, Fausto, Manual de Recreación Educativa, Editorial Don Bosco, Cuenca 1978.
- VARGAS, Ricardo y BRUNSTEIN, Verónica. Niños Creativos, Primera Edición, Editorial RBA, Barcelona 2001.



- VELEZ CALVO, Ximena. Lectura Temprana y Desarrollo del Potencial Intelectual del Niño Prescolar, Dirección Municipal de Educación y Cultura, Primera Edición, Cuenca 2006.
- VILLAROEL, Jorge, Desarrollo del Pensamiento, AFEFCE, Primera Edición, Ecuador 1994.
- WILD, Rebeca y Mauricio. Educar para Ser, Una Respuesta a la Crisis, Fundación Educativa Pestalozzi, Quito 1996.
- YUSTE, Carlos y SANCHEZ, Juan, Progresint. Programas para la Estimulación de las Habilidades de la Inteligencia, Tercera Edición, Editorial General Pardiñas, Madrid 1995.
- YUSTE, Carlos y SANCHEZ, Juan, Progresint. Programas para la Estimulación de las Habilidades de la Inteligencia, “Manual”, Tercera Edición, Editorial General Pardiñas, Madrid 1995.
- YUSTE, Carlos, DIAZ, Dolores, TRAYERO, Manuel, Progresint, Programas para la Estimulación de las Habilidades de la Inteligencia, Comunicación y Adaptación Social, Pensamiento Creativo, Desarrollo de la Disposición Creativa, sin año



ANEXOS