



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación previo a la
Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Parvularia**

TEMA:

**“LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO ‘B’ DEL INSTITUTO
TÉCNICO SUPERIOR LUIS A MARTÍNEZ” DE LA CIUDAD DE
AMBATO”**

AUTORA: Gutiérrez Aldás Amparo Paulina

TUTORA: Lic. Eugenia Pérez Segura

**Ambato – Ecuador
2013**

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, Lic. Eugenia Pérez Segura, portadora de la cédula de ciudadanía N° 180191908-3, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación, sobre el Tema: “LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO ‘B’ DEL INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR LUIS A MARTÍNEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO”, desarrollado por Gutiérrez Aldás Amparo Paulina, egresada de la carrera de Educación Parvularia, considerando que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lic. Eugenia Pérez Segura
C.C.180191908-3
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera; además de la revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son exclusiva responsabilidad de su autora.

Ambato, diciembre de 2012

Gutiérrez Aldás Amparo Paulina
C.C.180400752-2
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO ‘B’ DEL INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR LUIS A MARTÍNEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, diciembre de 2012


Gutiérrez Aldás Amparo Paulina
C.C.180400752-2
AUTORA

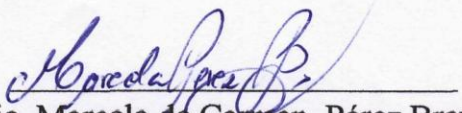
**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:**


La comisión de estudios y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: "LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO 'B' DEL INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR LUIS A MARTÍNEZ" DE LA CIUDAD DE AMBATO", presentada por la señorita Gutiérrez Aldás Amparo Paulina, egresada de la Carrera de Parvularia de la promoción: septiembre 2009-enero 2010 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Ambato, 22 de febrero de 2013

LA COMISIÓN


Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita
PRESIDENTA
C.C.180191189-0


Lic. Marcela de Carmen Pérez Bravo
C.C. 180373159-3
MIEMBRO


Lic. Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez
C.C.050243162-0
MIEMBRO

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, está dedicado con amor: a mi Dios a mis padres, quienes me ayudaron a conseguir este triunfo, que es subir un peldaño más, en una infinidad de escaleras y les agradezco también a mi familia por el apoyo incondicional que me han brindado, quienes con su amor y comprensión me han ayudado a seguir adelante y a todas las personas, quienes de una u otra manera contribuyeron para la culminación del presente proyecto.

Paulina

AGRADECIMIENTO

A MIS PADRES

Porque gracias a ellos y al esfuerzo que realizaron con su trabajo, para darme este gran regalo y sobre todo por el apoyo que me han dado, para realizar, uno de los anhelos más grandes de mi vida, les agradezco, a ustedes mis amados padres por su amor y confianza, la que en mi se depositó y con los cuales he logrado terminar mis estudios profesionales, es el regalo más grande que he podido recibir y por lo cual les viviré eternamente agradecida, les amo papitos.

Su hija

Paulina

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
EXECUTIVESUMMARY	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
1. EL PROBLEMA	4
1.1. TEMA	4
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN	4
ÁRBOL DEL PROBLEMA	7
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO	8
1.2.3 PROGNOSIS	8
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES	9
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN	9
Espacial	9
Temporal	10
Unidades de Observación	10
1.3 JUSTIFICACIÓN	10
1.4. OBJETIVOS	11
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	11
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
CAPÍTULO II	12
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	12
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	13
Fundamentación Ontológica	14
Fundamentación Epistemológica	14

Fundamentación Social	14
Fundamentación Pedagógica	14
Fundamentación Psicopedagógica.	15
Fundamentación Axiológica	15
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL	16
2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES	18
2.4.1 CATEGORIAS FUNDAMENTALES VARIABLE INDEPENDIENTE	18
RECURSOS DIDÁCTICOS	18
2.5 HIPÓTESIS	57
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	57
Variable independiente: Recurso Didáctico	57
Variable dependiente: Desarrollo Creativo	57
CAPÍTULO III	58
3. METODOLOGÍA	58
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	58
3.3 NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACIÓN	59
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA	60
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	63
3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	64
CAPÍTULO IV	65
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	65
4.3ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE TABLA DE OBSERVACIÓN	65
4.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA DIRIGIDA A LOS DOCENTES	73
4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTSIS	81
Modelo Lógico	81
Modelo estadístico	81
Región de aceptación y rechazo	81
Grados de libertad	82
Campana de Gauss	82
Cálculo Estadístico	83
Frecuencias Observadas	83
Frecuencias Esperadas	83
Cálculo del Chi ²	83
Decisión Estadística	84
CAPÍTULO V	85
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
5.1 CONCLUSIONES	85
5.2 RECOMENDACIONES	86

CAPÍTULO VI	88
6. LA PROPUESTA	88
6.2.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	89
6.3. JUSTIFICACIÓN	89
6.4. OBJETIVOS	91
6.4.1. OBJETIVO GENERAL	91
6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	91
6.5. ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD	91
6.6. FUNDAMENTACIÓN	92
6.7 METODOLOGÍA – PLAN DE ACCIÓN	100
6.8 MODELO OPERATIVO	101
6.8.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	102
6.9 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	103
6.9.1 PROPUESTA	103
6.10 ADMINISTRACIÓN	153
6.11 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN	154
BIBLIOGRAFÍA	156
ANEXOS	158
Encuesta	158
Registro de Observación aplicada a los alumnos	159
Fotografías en la Institución	1583

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Población y Muestra	60
Cuadro 2: Variable Independiente	61
Cuadro 3: Variable Dependiente	62
Cuadro 4: Técnicas e Instrumentos	63
Cuadro 5: Preguntas y Explicación de la Propuesta	63
Cuadro N. 6	65
Cuadro N. 7	66
Cuadro N. 8	67
Cuadro N. 9	68
Cuadro N. 10	69
Cuadro N. 11	70
Cuadro N. 12	71
Cuadro N. 13	72
Cuadro 14: (Estimular la creatividad)	73
Cuadro 15: (Creatividad hace al niño independiente)	74
Cuadro 16: (Recursos didácticos favorecen desarrollo creativo del niño)	75
Cuadro 17: (Suficiente material didáctico en el aula)	76
Cuadro 18: (Estimular la creatividad en los niños)	77
Cuadro 19: (Utiliza material didáctico con frecuencia)	78
Cuadro 20: (Lleva a sus alumnos a parques recreativos)	79
Cuadro 21: (Guía recursos didácticos)	80
Cuadro 22. Frecuencias Observadas	83
Cuadro 23. (Resumen Encuesta a Estudiantes)	83
Cuadro 24. Cálculo del Chi ²	84
Cuadro N. 26. Modelo Operativo	101
Cuadro N. 27. Cronograma de Actividades	102
Cuadro No. 28 Cuadro de Socialización	154
Cuadro N. 29: Previsión de la Evaluación	155
Cuadro N. 30: Registro de Observación	1604

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de problemas.	7
Gráfico 2: Red de Inclusión	18
Gráfico N. 3	65
Gráfico N. 4	66
Gráfico N. 5	67
Gráfico N. 6	68
Gráfico N. 7	69
Gráfico N. 8	70
Gráfico N. 9	71
Gráfico N. 10	72
Gráfico 11: (Estimular la creatividad)	73
Gráfico 12: (Creatividad hace al niño independiente)	74
Gráfico 13: (Recursos didácticos favorecen desarrollo creativo del niño)	75
Gráfico 14: (Suficiente material didáctico en el aula)	76
Gráfico 15: (Estimular la creatividad en los niños)	77
Gráfico 16: (Utiliza material didáctico con frecuencia)	78
Gráfico 17: (Lleva a sus alumnos a parques recreativos)	79
Gráfico 18: (Guía recursos didácticos)	80
Gráfico 19 Región de aceptación y Rechazo.	82

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA EDUCACION PARVULARIA

TEMA: “LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO ‘B’ DEL INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR LUIS A MARTÍNEZ” DE LA CIUDAD DE AMBATO”.

Autor: Gutiérrez Aldás Amparo Paulina

Tutora: Lic. Eugenia Pérez

RESUMEN EJECUTIVO

La presente tesis se centra en el desarrollo creativo de los estudiantes de primer año de Educación Básica paralelo ‘B’ del Instituto Técnico Superior Luis A Martínez”.

El objetivo principal es entregar a la comunidad educativa un análisis detallado de los Recursos Didácticos y su incidencia en el Desarrollo Creativo.

Se pretende orientar las decisiones que el maestro debe tomar en el proceso enseñanza y aprendizaje, con la entrega de una propuesta “Elaboración de una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica del Instituto Técnico Superior Luis A Martínez”; que no es definitiva y quienes tengan un acercamiento a este trabajo investigativo sepan dar su aporte para el perfeccionamiento de la misma.

Para lograr lo anteriormente descrito, se recopiló información tanto a nivel primario como secundario.

Es importante señalar que los datos primarios fueron recogidos directamente en el lugar de los hechos a través de cuestionarios a alumnos y profesores, para lo cual se llevaron a cabo una serie de encuestas.

La tesis consta de seis capítulos en los que se estudiaron distintos tópicos según la importancia que reportaran al estudio, este se limitó a la investigación en los estudiantes de primer año de educación básica del Instituto Técnico Superior Luis A Martínez” de la ciudad de Ambato.

Palabras clave: Recursos, Didáctica, Creatividad, Desarrollo, Metodología, Planificación, Recursos, Inteligencia, Imaginación, Creatividad.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF SCIENCE AND EDUCATION
CAREER PRESCHOOL EDUCATION**

TOPIC: "TEACHING RESOURCES AND THEIR IMPACT ON CREATIVE DEVELOPMENT OF FRESHMAN OF BASIC EDUCATION PARALLEL 'B' OF THE COMMUNITY COLLEGE LUIS MARTINEZ" AMBATO CITY".

Autor: Amparo Paulina Gutiérrez Aldás

Tutor: Ms. Eugenia Pérez

EXECUTIVE SUMMARY

This thesis focuses on the creative development to freshmen parallel Basic Education 'B' of the Higher Technical Institute Luis A. Martinez". The main objective is to provide the community with a detailed analysis of educational teaching resources and its impact on creative development. It is intended to guide decisions that the teacher must take on the teaching and learning process, with the delivery of proposal "Development of an educational guide to improve the creative development of student so First Year Basic Education Higher Technical Institute Luis A Martinez" which is not final and who have an approach to this research work know make their contribution to the improvement of the same. To achieve the above-described information was collected at both primary and secondary. Importantly, the primary data were collected directly into the scene through questionnaires to students and teachers, for which conducted a series of surveys. The thesis consists of six chapters in which various topics were studied according to the importance they reported to the study; this research was limited to students in first-year basic education Higher Technical Institute Luis A Martinez" in the city of Ambato.

Key Words: Resources, Teaching, Creativity, Development, Methodology, Planning, Resources, Intelligence, Imagination, Creativity.

INTRODUCCIÓN

Al haber una conciencia generalizada sobre el valor de la educación, habrá exigencia por aspirar a una enseñanza de calidad como meta optima para alcanzar el desarrollo sustentable y lograr una sociedad justa.

Una educación de calidad requiere, por ende, cambios sustanciales a las formas convencionales de cómo se ha venido abordando ésta y tendrá que hacerse desde metodologías pedagógicas que hayan demostrado su eficacia; así vemos como en estas prácticas educativas también ha habido la necesidad de adecuar estrategias facilitadoras del proceso enseñanza-aprendizaje y entre éstas, tenemos la creación de materiales educativos para facilitar los medios que permitirán al maestro, saber que va enseñar o como fijar la intencionalidad pedagógica y los materiales didácticos que empleará como instrumento mediador, facilitador y potencializador para incidir en la educación del alumno.

El presente trabajo de investigación nos ha permitido conocer cómo inciden los Recursos Didácticos en el Desarrollo Creativo de primer año de educación básica del Instituto Técnico Superior Luis A Martínez” de la ciudad de Ambato.

Primer Capítulo: se refiere al planteamiento del problema, se realizó la contextualización, se realizó el análisis crítico y el árbol de problemas estableciendo causas y efectos en el mismo. Se planteó la prognosis, se formuló el problema, delimitando el área, campo, año en el cual se está produciendo el mismo y se detalló los motivos como la importancia, factibilidad, beneficiarios por los cuales el problema merece ser estudiado.

Segundo Capítulo: se refiere al marco teórico para lo cual se realizó los antecedentes investigativos conociendo a continuación se realizó la fundamentación está respaldado en la parte legal y jurídica por lo que se realizó la fundamentación legal en donde constan algunos artículos de la ley relacionados con el tema de investigación, posteriormente se realizó las categorías

fundamentales de cada variable, las cuales se detallan en la fundamentación teórica, para finalizar este capítulo se enunció las hipótesis y sus variables

Tercer Capítulo: hace referencia a la metodología utilizada en el proyecto investigativo, al enfoque que guio la investigación a continuación se realizó los niveles y tipos de investigación los cuales sirvieron para planificar la recolección de la información, posteriormente se eligió la población que será investigada, se realizó la Operacionalización de variables para conocer las características de cada una para luego realizar el plan de recolección de información en donde se especifican las técnicas de información como la observación, encuesta y entrevista y por último se realizó el plan de recolección y procesamiento de información

Capítulo Cuarto: se refiere al análisis e interpretación, el cual explica el procedimiento utilizado para la recolección y tabulación de datos, se realiza el cuadro estadístico y análisis en cada pregunta, se obtuvo la interpretación. A continuación se realizó la interpretación de datos en el cual se verifico que el objetivo general y los objetivos específicos se cumplieron, también se realizó la demostración de hipótesis mediante los resultados de la encuesta a los estudiantes la entrevista al docente

Quinto Capítulo: hace referencia a las conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron de las encuestas practicadas a los estudiantes

Sexto Capítulo: se refiere a la propuesta en la cual constan los datos informativos, a continuación se realizó los antecedentes, se realizó la justificación, también se plantearon los objetivos y el análisis de factibilidad. Se realizó la fundamentación teoría de la propuesta para sustentar el trabajo, posteriormente se realizó el cuadro operativo en donde se describe las fases, objetivos, actividades, recursos, responsables y tiempo en el que la propuesta se debe difundir y por último se realizó la administración y previsión de la propuesta.

Para finalizar este trabajo investigativo se incluye la bibliografía y los anexos pertinentes.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“Los Recursos Didácticos y su incidencia en el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica Paralelo ‘B’ del Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” de la ciudad de Ambato.”

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN

La mejor forma que tiene un profesor de acceder al alumno, es mediante una educación creativa y amena. Para eso, es necesario que el profesor cuente con todo tipo de material didáctico y recursos necesarios, podrá alivianarle el trabajo y por otra parte hacer de su trabajo algo más divertido para sus alumnos. Así como la tecnología avanza, el material educativo también ha sufrido grandes cambios, es necesario entonces capacitar a los profesores para que vayan siempre a la par con los adelantos técnicos y tecnológicos que esta exige. Es así que al tratarse de una herramienta útil y necesaria se ve la necesidad de utilizarla de una forma en la que los niños aprendan de manera creativa, dinámica y divertida, dejando de lado la educación imponente, autoritaria y tradicional, una vía para poder lograrlo es el uso de recursos didácticos.

Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que se seleccione pues ellos creen que lo trascendental es simplemente dar la clase, pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas esenciales para el Desarrollo Creativo del niño y su enriquecimiento.

Los recursos didácticos, su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia Según Manuel Area Moreira(2007) el primer material propiamente didáctico la obra OrbisSensualiumPictus elaborada en el siglo XVII, J. Amos Comenio, (1592-1670) además de la obra citada, es el autor del libro Didáctica Magna que está considerado como el primer tratado sistemático en torno a la enseñanza.

Parte de la evolución de los recursos didácticos se dan gracias a autores como Amos Comenio del siglo XVII que contribuyó con su obra “OrbisSensualiumPictus”, que se convirtió en el primer indicio de material didáctico en la historia de la educación.

Y de acuerdo a Gregorio Jiménez Valverde y Anna Llitjós Viza(2006)1929: la radio y los proyectores; 1924, Killifer (1924) describió el primer uso didáctico de la radio; 1930-1939: diapositivas; 1940-1949: llegan las películas, 1950-1959: la televisión; 1960-1969: las aulas "modernas" de química; 1970-1979: llegan los microcomputadores; 1980-1989: los ordenadores personales; de 1990 a la actualidad: multimedia e internet) sobretodo como consecuencia de la aparición de las nuevas tecnologías.

Desde hace muchos años, la pizarra ha sido uno de los recursos didácticos más utilizados por los docentes y lo seguirá siendo, ya constituye un excelente recurso didáctico y siempre habrá alguien dispuesto a utilizarla. Pero no se crea que ella no haya sufrido evolución alguna, ya que en muchos centros ya no se utilizan aquellas, sobre las que se pinta o escribe con tizas sino otras pizarras en las que se utilizan rotuladores. Junto a la misma, han aparecido multitud de recursos didácticos, que van desde las nuevas tecnologías, a la prensa y los recursos audiovisuales.

En los últimos años en nuestro país se han ido implementado actividades más eficientes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debido a la preocupación por mejorar la educación, aun siendo un país subdesarrollado que no tiene mucho

acceso a la tecnología educativa dentro del sistema fiscal, se ha buscado estrategias dinámicas en donde el niño se encuentre involucrado lo cual resulta necesario para el proceso de su Desarrollo Creativo.

Es preciso resaltar que la formación educativa que reciben los niños en el nivel primario debe ir más allá del aprendizaje de las materias básicas que se imparten en el nivel primario, ya que es necesario que los niños, amplíen sus conocimientos, la actividad experimental del niño requiere de libertad para crear, para establecer relaciones nuevas, condición primaria de la educación. Resaltar la importancia de la necesidad de un guía, de un maestro creativo para apoyarla, no hay que reprimir la creatividad en el niño, pero no basta con dejarlo que “bata sus alas en el vacío”, sino partir de la manifestación de este instinto, la manera en que un infante trata de emitir palabras, no como cosas dadas que debe imitar, sino como cosas originales intentadas por primera vez por él.

En el Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez, la preocupación por la educación innovadora es primordial pero del mismo modo se ha visto afectada en este déficit de material didáctico en sus áreas básicas. En esta institución se ha tomado muy en cuenta que los niños son ante todo muy observadores y quieren tocarlo todo, muchos estudios (Los nombres de filósofos y pedagogos como J. A. Comenio, I. De Loyola, Rousseau, Fichte, etc. pero sobre todo del movimiento de la “Escuela Nueva” son algunos de los pensadores relevantes en el proceso de creación de una Pedagogía Didáctica como disciplina del saber racional) han demostrado que la mejor época para que una persona estudie se sitúa entre la etapa de la primera infancia y los siete años, cuando los niños son altamente sensibles y pueden captar más rápido. Entre más temprano estudien, mejor será su dominio y podrán de mejor manera enriquecer su conocimiento. Se puede además, palpar que el formador es decir el educador, posee una buena disposición para enfrentar los problemas que se presenten en su labor diaria.

Recalcando así que para una correcta percepción es muy necesario tener estos factores indispensables y con más razón en esta etapa de crecimiento intelectual y

personal de cada uno de los niños de estos niveles. Se pretende despertar el interés del niño en la solución de problemas y fortalecer su confianza en el manejo del pensamiento creativo. Los problemas que presenta llevan implícita la posibilidad de que el niño descubra procedimientos de solución creativa aplicables a problemas concretos en los que él mismo debe formular el problema correctamente, cuestionarse con relación a éste, elaborar un plan para resolverlo y buscar ideas nuevas, es decir, ideas creativas que enriquezcan la solución.

ÁRBOL DEL PROBLEMA



Gráfico 1: Árbol de problemas.
Elaborado por: Investigadora

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

El uso limitado de Recursos Didácticos dentro del proceso de Desarrollo de la Creatividad a provocado que en la institución se utilice todavía una metodología tradicional lo cual ha llevado a que exista un aprendizaje teórico y memorístico en los estudiantes quienes no ponen el suficiente interés o entusiasmo por aprender.

Otro de los factores que ha conllevado a que se de este problema, es un uso permanente de materiales didácticos antiguos evidenciado en el débil desarrollo creativo en los alumnos con un creciente desinterés en la instrucción educativa, que en muchos casos parte por no disponer de una infraestructura básica con materiales y servicios básicos para que docente y alumno se desenvuelvan en un ambiente adecuado.

Además de lo anteriormente mencionado, existe una evidente falta de creatividad del docente utilizando métodos aburridos, rutinarios y repetitivos, que desequilibra o descompensa las necesidades de los niños, generando poco dominio en las destrezas desinterés, apatía y desgano.

Y finalmente una formación docente desactualizada, que ha influido en una generalizada desmotivación en los estudiantes, la misma que torna el aprendizaje en tedioso y repetido, que incluso se traslada al hogar, con tareas mal realizadas y lecciones no aprendidas.

1.2.3 PROGNOSIS

Al no disponer de Recursos Didácticos apropiados los estudiantes de Primer Año de Educación Básica, Paralelo 'B' del Instituto Técnico Superior "Luis A. Martínez" verán su Desarrollo Creativo gravemente afectado, pues esto provocará poco interés en los estudiantes por aprender, además el maestro perderá la oportunidad de enseñar con un estilo creativo y dinámico convirtiendo la clase en algo poco demostrativo para los estudiantes y así llegará el fracaso al no alcanzar

los objetivos propuestos dentro del desarrollo educacional y por consiguiente la frustración de los estudiantes se observara en el desarrollo de sus habilidades.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué forma inciden los Recursos Didácticos en el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica Paralelo 'B' del Instituto Técnico Superior 'Luis A. Martínez' de la ciudad de Ambato?

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES

Es importante plantearse una serie de preguntas directrices que orienten adecuadamente el trabajo de investigación, que son las siguientes:

- ¿Existen fuentes de consulta para respaldar teórica y bibliográficamente la importancia de los Recursos Didácticos en el Desarrollo Creativo?
- ¿Son importantes los Recursos Didácticos en el Desarrollo Creativo de los niños?
- ¿Cómo se puede comprobar que los Recursos Didácticos desarrollan la Creatividad de los niños?
- ¿Existe alguna alternativa de solución a la escasa utilización de Recursos Didácticos para desarrollar la Creatividad de los niños?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Espacial

El presente proyecto de investigación se lo realizará en el Primer Año de Educación Básica, Paralelo 'B' del Instituto Técnico Superior 'Luis A. Martínez', de la ciudad de Ambato, parroquia La Matriz ubicado en la calle Quito entre Juan V. Vela y Av. Cevallos.

Temporal

La presente investigación se realizará en el periodo comprendido entre los meses de mayo a noviembre de 2012.

Unidades de Observación

Estudiantes del Primer Año de Educación Básica, Paralelo 'B' docentes y autoridades del Instituto Técnico Superior 'Luis A. Martínez' de la ciudad de Ambato.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es de fundamental importancia debido que se va a analizar como el material didáctico influye en el desarrollo creativo, a la vez, conocer como ayuda a los docentes para impartir sus conocimientos de una manera motivadora y agradable, y observar cómo influye en el proceso formativo de los estudiantes mejorando su calidad de educación y destacando la importancia del uso de material didáctico para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La utilidad teórica de la investigación radica en que se analizarán las causas y efectos del uso de material didáctico y las consecuencias de no usarlo. La utilidad práctica de la investigación consiste en proponer una alternativa de solución al problema investigado.

El impacto que se espera lograr, parte de un desarrollo creativo en el estudiante, para poder cumplir con las demandas de una educación cada vez más exigente, debido a los nuevos esquemas sociales, económicos y políticos en los que se está inmerso.

Esta investigación es factible porque se cuenta con el apoyo de autoridades de la escuela, existe una buena colaboración de los estudiantes y porque además se cuenta con el tiempo necesario para realizar la investigación y existe la bibliografía tanto como recursos didácticos para extraer la información.

Con este proyecto los beneficiarios directos de la investigación serán los estudiantes y los beneficiarios indirectos serán los maestros y docentes de la institución educativa.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia de los Recursos Didácticos en el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica del Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” de la ciudad de Ambato.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fundamentar teórica y bibliográficamente la importancia de los Recursos Didácticos y el Desarrollo Creativo.
- Determinar si los Recursos Didácticos desarrollan la Creatividad de los niños.
- Establecer si los Recursos Didácticos influyen en el Desarrollo Creativo de los estudiantes
- Elaborar una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

ZULUAGA, Olga Lucía (2004): La Pedagogía y la Psicología buscan permanentemente dar respuestas al proceso de enseñar y aprender para que los maestros y maestras tengan la posibilidad de variar y modificar sus prácticas en el aula y de esta forma mejorar la educación, dejando a un lado técnicas que poco o nada son de interés para los estudiantes y es así que se vuelve imprescindible el uso de nuevos métodos y tecnologías de enseñanza, entonces surge la utilización de recursos didácticos cuya presencia empieza a tomar cuerpo y difusión desde hace muchos años.”

Entonces, respondiendo a los avances de la tecnología y a las necesidades de los niños de hoy se procura mejorar los aprendizajes mediante técnicas activas, por esta razón el uso de material didáctico ha tomado gran importancia en el proceso de instrucción.

Según una investigación exploratoria se pudo notar que en la Universidad Técnica de Ambato y en especial dentro de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación no se encontraron investigaciones similares dentro del área.

ARTIGAS, Nelly (2007) como representante de la Fundación Integra, hace una distinción entre material educativo y material didáctico. Según ella, el material educativo está destinado a las personas que trabajan con los niños, no a los niños propiamente: y manifiesta que no es un material que usan, sino las personas que educan a los niños, su objetivo es fijar la intencionalidad pedagógica, es decir que las

personas que enseñen tengan claro qué es lo que tienen que enseñar", por el contrario, el material didáctico va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque al niño a los aprendizajes.”

En el Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” de la ciudad de Ambato, no se encontró ningún registro de la incidencia de Recurso Didáctico en el Desarrollo Creativo, entonces se concluye que es la primera vez que se toma en cuenta este problema dentro de esta área como tema de investigación y se procede con lo establecido.

El Recurso Didáctico juega un papel importante para el desarrollo del niño pero no solo en la infancia pues también influye en la vida adulta por lo que no importa la edad para su uso. El Desarrollo Creativo siempre ayudará al desarrollo sobre todo en los niños, a su vez se tiene que los docentes son los encargados de utilizarlo para el Desarrollo Creativo.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La presente investigación se fundamenta en el paradigma crítico propositivo o constructivista. En el cual se pretende describir y comprender una concepción múltiple de la realidad, ya que se construyen o consensuan intersubjetivamente así, la investigación pretende el conocimiento de casos individuales cada problema investigado es peculiar y único ya que se comprende cómo los sujetos experimentan, conceptualizan e interpretan su propia cotidianidad.

Los fenómenos sólo se pueden aprehender en el escenario natural donde se realizan y cobran significación con esto se analiza la subjetividad en donde el investigador y lo investigado no son elementos independientes.

Propositivo en cuanto que la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad.

Fundamentación Ontológica

La vida de los estudiantes y docentes están sujetas a cambios, en un sentido más general, se puede decir que reflexionar acerca de las concepciones de la realidad, sus relaciones y sus características forman al individuo a sostenerse dentro de un concepto general en el cual el uno aprende del otro y así llegar a un mismo fin.

Fundamentación Epistemológica

La correlación que existe entre el instructor y el aprendiz nos hace pensar que mediante esa interacción se potencializará a los estudiantes en un aprendizaje significativo dentro del aula. Aquí las teorías del aprendizaje son prescriptivas, en el sentido que desde el; ¿Cómo se comprende? ¿Cómo enseñamos? ¿Qué servirá para convertir a los niños y niñas en participantes activos?

Fundamentación Social

La escuela frente a la sociedad debe proporcionar condiciones que faciliten el desarrollo filosófico, ideológico, económico y étnico del medio, garantizando el desarrollo personal e intelectual del estudiante.

Fundamentación Pedagógica

La tarea del maestro es ardua y complicada, pues es eje fundamental para con su actuación y así a la vez propender la verdadera formación integral del educando. La

interrelación entre la ciencia, la docencia y el perfil del estudiante, propuesto en el sistema educativo, ha permitido modelar el currículo a aplicar.

Los docentes debemos conjugar la teoría con la práctica implementando un nuevo modelo didáctico en la acción educativa.

Fundamentación Psicopedagógica.

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas.

El educando no solo es un cuerpo. También es una estructura anímica de la cual dan cuenta la psicología y con criterio educativo.

El estudiante debe ser activo, a más de conocimientos y habilidades necesarias debe adquirir una actividad de ente interactivo.

En lo didáctico siempre se busca el desarrollo de habilidades saber escuchar, hablar, leer y escribir teniendo en cuenta que ellos son entes participativos para ello deben tener dominio de un vocabulario mínimo que les permita comunicarse a la vez también pronunciando correctamente los sonidos a fin de expresarse con claridad y precisión.

Fundamentación Axiológica

Dentro del aprendizaje significativo es necesario sembrar bases para la transformación de los individuos y convertirlos en entes activos y receptivos.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta investigación cuenta con el amparo de la Constitución de la República del Ecuador que cita lo siguiente:

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

La educación preparará a los ciudadanos para el trabajo y para producir conocimiento. En todos los niveles del sistema educativo se procurarán a los estudiantes prácticas extracurriculares que estimulen el ejercicio y la producción de artesanías, oficios e industrias.

También se sostiene en el Código de la niñez que manifiesta en el artículo 37 lo siguiente:

Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un

ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

2. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

En vista de lo ya mencionado se hace notar en la ley que el estado ofrece educación para todos con lo que se debe garantizar las necesidades del educando y por consiguiente la dotación de todo lo necesario para que se pueda tener una educación de calidad y así contribuir cada día al desarrollo del país.

2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

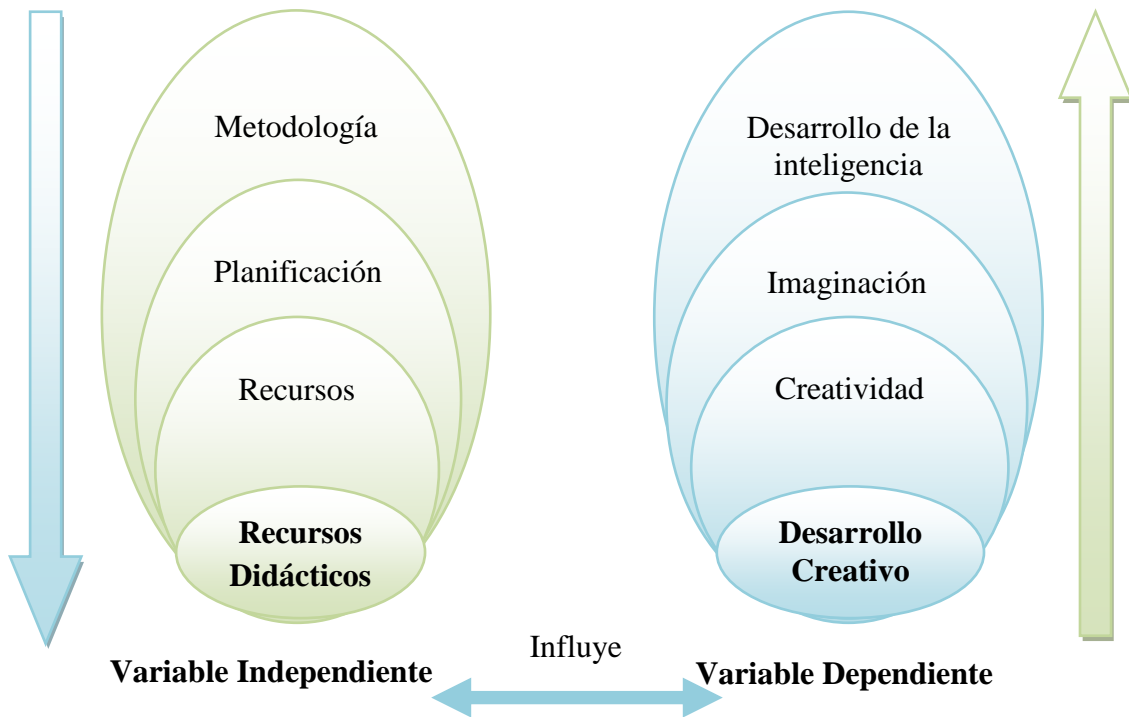


Gráfico 2: Red de Inclusión
Elaborado: Investigadora

2.4.1 CATEGORIAS FUNDAMENTALES VARIABLE INDEPENDIENTE

RECURSOS DIDÁCTICOS

Según Lorenzo García Aretio (2001), considera al recurso didáctico como “Apoyo de carácter técnico que facilitan de forma directa la comunicación y la transmisión del saber, encaminados a la consecución de los objetivos de aprendizaje.” El material didáctico o interactivo se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas.

También se lo puede definir como objetos físicos que almacenan mediante determinadas formas y códigos de representación el conocimiento escolar, y permiten el desarrollo del trabajo académico.

Un libro o un texto no necesariamente es un material didáctico. Ello será si cuenta con elementos que faciliten el destinatario un aprendizaje específico. Retomando el ejemplo del libro, leer el Quijote de la Mancha puede dar lugar a una ampliación de la cultura literaria. Pero si de dicho libro se solicita al destinatario identificar el momento histórico de su elaboración, motivos del autor y repercusión que dio lugar en la literatura de habla hispana, le convierte en un recurso didáctico

La diferencia entre "materiales" y "recursos" es que los primeros han sido diseñados para ser utilizados en procesos educativos, mientras que los segundos han sido diseñados con otros propósitos y son adaptados por los docentes para los procesos educativos

El recurso didáctico como recurso educativo

La actividad del maestro, es decir, la enseñanza, se considera como una actividad de mediación entre la cultura, en su sentido más amplio, representada en el currículo, y el estudiante. Por tanto, el maestro, a través de la actividad de la enseñanza, ha de facilitar el aprendizaje del estudiante, para lo cual dispone de diferentes elementos, medios o recursos, de los que se ayuda para hacer posible su labor de mediación cultural produciendo un aprendizaje significativo en el estudiante.

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor con los estudiantes de preescolar), pero tenemos que considerar que no todos los materiales

que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de medio didáctico y recurso educativo.

Los materiales didácticos son usados para apoyar el desarrollo de niños y niñas en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, los materiales didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea. Las memorizaciones forzadas y las amenazas físicas dejaron de ser métodos viables hace mucho tiempo, dando paso a la estimulación de los sentidos y la imaginación.

CÁRDENAS, Tabasco, México, 2008. Tijuana, B. C., San Diego, Ca. USA. Taller de Neográfica.

Importancia del recurso didáctico

El material didáctico va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque el niño a los aprendizajes. El material didáctico puede incidir en la educación valórica desde muy temprana edad. Los materiales didácticos ayudan la exploración, manipulación y desarrollo perceptual de los objetos. Motiva hacia la capacidad creadora del estudiante. Propicia el autoaprendizaje y el aspecto socializador. Estimula la atención y el interés hacia el trabajo.

Es importante porque el estudiante pasa del mundo concreto de los objetos que le rodean al mundo de las representaciones simbólicas y de ahí al mundo abstracto. Facilita la labor del docente para lograr experiencias directas. Además el material didáctico ayuda a la comprensión y percepción de los temas o bien que se lo utiliza para apoyar una clase con estudiantes muy hiperactivos.

Clasificación de recursos didácticos

Los materiales didácticos se clasifican en generaciones:

1. **Primera.** Son los más antiguos, accesibles y fáciles de usar; por lo tanto los más empleados. Entre ellos esta: el pizarrón, las láminas y los mapas.
2. **Segunda.** A esta serie corresponden los medios impresos. Su uso es también sencillo. Los más comunes: libros, revistas y folletos.
3. **Tercera.** Depende en gran parte de avances tecnológicos, por desgracia su costo es alto, por ejemplo: proyectores, TV y grabadora.
4. **Cuarta.** Al igual que los anteriores dependen en gran parte de la tecnología; pero son más específicos, individuales y alejan la presencia del profesor, los casos más usuales: laboratorios de idiomas y la computadora.

Se presentan diferentes tipos de materiales didácticos, conociendo la importancia de la utilidad, el uso, las ventajas y las desventajas que cada uno de estos materiales nos proporcionan ya que son considerados como herramientas que ayudan al profesorado para mejorar el proceso de enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Los materiales didácticos pueden ser utilizados tanto en un salón de clases como también fuera de ella, debido a la accesibilidad y convivencia pueden adaptarse a una amplia variedad de enfoques y objetivos de enseñanza.

Dependiendo del tipo de material didáctico que se utilice, estos siempre van a apoyar los contenidos de alguna temática o asignatura, lo cual va a permitir que los estudiantes o las personas que estén presentes formen un criterio propio de lo aprendido, además que estos materiales ayudan a que surja mayor organización en las exposiciones. De la Torre, S. (1993): Didáctica y currículo. Madrid: Dykinson.

Materiales Visuales: Diapositivas, transparencias, comics, fotografías.

Materiales De Representación Gráfica: Dibujos, gráficos, láminas, siluetas, relieves, flashcards.

Materiales Bidimensionales: Murales, mapas, itinerarios, encajables, puzzles, seriaciones, juegos de atención, memoria, percepción y asociación.

Materiales Tridimensionales: Maquetas, calendarios, bloques lógicos, cubos, texturas, figuras articuladas, juegos de identificación de formas, tamaño, color, bastidores de vestir, lazar y abrochar.

Los mismos que deben tener las siguientes características según Concepción Oliva Alcalá (2005):

Simplicidad, consistencia, eliminación del riesgo en la manipulación, atractivo (tanto en su aspecto visual como táctil), aproximación a la etapa evolutiva del niño, utilización de la simbología apropiada, adecuado a contenidos y metodología, abierto a la acción y la imaginación, motivador (que lleve al éxito), que mantenga un carácter progresivo en la dificultad.

De estos se puede sacar la siguiente clasificación según el uso en nuestro medio de enseñanza fiscal:

Materiales Impresos

Libros

Los tipos de libros que pueden ser utilizados pedagógicamente son:

- Los libros de texto, libros ilustrados, libros de consulta, cuadernos y fichas de trabajo.

Ventajas

- Sigue siendo el medio más poderoso para comunicar mensajes complejos.
- La lectura ayuda a enriquecer el vocabulario.
- Comunican mensajes complejos
- Son fáciles de utilizar y de trasportar.

Desventajas

- Algunas veces el costo es elevado

Periódicos

Ventajas

- Los lectores se involucran activamente en la lectura del periódico.
- Se puede analizar las partes que contiene el periódico.
- Alcanzan una audiencia diversa y amplia.

Desventajas

- El espacio que se le destina a los artículos es reducido en algunas ocasiones y no alcanza el nivel de profundidad deseado por el lector.

Materiales Gráficos

Proyector de acetatos

Ventajas

- Puede contener ilustración para la enseñanza.
- Se puede regresar al tema anterior sin mayor dificultad

- Sirve de apoyo para el expositor.

Desventajas

1. Se necesita Luz eléctrica.
2. No se puede prender y apagar a cada rato

Carteles

Ventajas

- Facilita a mostrar los resultados de un contenido complejo, mejor que en una presentación verbal (con mayor posibilidad de comprensión por parte del que lo recibe).
- Permite la lectura en un lugar específico para un público interesado.
- El autor puede distribuir, en cualquier momento, plegables con información más detallada.
- Admite la utilización de varios tipos de ilustraciones, tales como fotografías, gráficos, dibujos pinturas, etc.

Desventajas

- Limitaciones creativas y escaso nivel de atención, debido a que las personas en promedio lo ven menos de 10 segundos.
- Poca selectividad de público dirigido a todos los segmentos en general y a nadie en particular.

Material Mixto

Video documental o película

Ventajas

- Se puede utilizar en el salón de clases con una televisión y el video documental.

- Está lleno de imágenes y sonidos que ayudan al estudiante a comprender mejor el tema y logrando un aprendizaje significativo.
- El video se puede repetir cuantas veces se desee.

Desventajas

- El video puede no ser del interés de los estudiantes.
- Se necesita luz eléctrica para su uso

Material Auditivo

Grabadora

Ventajas

- A diferencia de la video, éstas solo manejan sonido, música, pero de igual forma son excelentes recursos para apoyar los contenidos temáticos de las diferentes asignaturas de la curricular.
- Ofrecen a los docentes y a los estudiantes un material de apoyo para enriquecer las actividades de todas las asignaturas.

Desventajas

- Si no hay electricidad no se puede llevar a cabo esta actividad.
- Si el estudiante no cuenta con buena audición, es otro factor que influye para que no se pueda entender el tema.

Clasificación de los materiales didácticos atendiendo a su funcionalidad

Materiales para el desarrollo de la vida práctica, sensorial, capacidades mentales, la interacción social

Materiales para la iniciación de los aprendizajes básicos, materiales para potenciar la creatividad, materiales para la decoración del aula.

RECURSOS

Se denomina recursos a aquellos elementos que aportan algún tipo de beneficio a la sociedad. En economía, se llama recursos a aquellos factores que combinados son capaces de generar valor en la producción de bienes y servicios. Estos, desde una perspectiva económica clásica, son capital, tierra y trabajo.

Por capital debe entenderse por aquellos elementos que sirven para la producción de bienes y fueron a su vez producidos artificialmente; tienen la característica de perdurar en el tiempo y solo gastarse muy lentamente. El capital suele mejorarse mediante inversiones que incrementan sus posibilidades de producción en términos de cantidad. Así, algunos ejemplos de bienes de capital lo constituyen las maquinarias o los inmuebles.

Por otra parte, la tierra engloba a todos los recursos naturales que puedan utilizarse para producir bienes o para consumirse directamente. Obviamente, este factor, a diferencia del capital, no es producido sino que se toma directamente de la naturaleza. Este elemento incluye yacimientos mineros, tierras fértiles, etc. Históricamente ha sido fuente de enormes disputas que desencadenaron guerras y derramamiento de sangre. También ha desatado enormes controversias en relación a los fenómenos de reforma agraria, que ponen énfasis en la desigual distribución de las tierras.

Por último, el trabajo es el esfuerzo realizado por los seres humanos para producir. Históricamente, el modo de trabajo predominante fue la esclavitud, pero con el desarrollo del capitalismo la forma que fue instalándose como más importante es el trabajo asalariado. El salario, por su parte, es el precio del trabajo en el mercado laboral. Algunos autores como Marx destacaron las relaciones conflictivas entre estos elementos, en especial entre capital y trabajo, en la medida en que lejos de integrarse armónicamente, ambos tienen fines contrapuestos. Según esta postura, las contradicciones existentes terminarían con el sistema económico.

Es de gran importancia la correcta ponderación que un país debe hacer de los recursos de los cuales dispone, a fin de su completa utilización para posicionarse de modo óptimo en el mundo. Entre las medidas que se tomen en este sentido, una de las más importantes es lograr una correcta integración de estos recursos.

<http://www.definicionabc.com/economia/recursos.php>

Tipos de Recursos Educativos

La elaboración de contenidos estandarizados para su uso en las diferentes modalidades de aprendizaje: presencial, semipresencial y/o virtual es fundamental en las universidades del siglo XXI. El enfoque de Objetos de Aprendizaje (OA) tiene el propósito de facilitar el diseño de pequeñas unidades de contenido que puedan ser combinadas y reutilizadas en diferentes cursos y de esta forma aprovechar el desarrollo de programas y materiales educativos.

Según Learning Technology Standards Comitee (LTSC) de la IEEE, el término "objeto de aprendizaje" (OA) (learningobject) (LO) define a cualquier entidad que puede ser utilizada, reutilizada o referenciada en el contexto del aprendizaje soportado por tecnologías. De esta manera un LO es un módulo instruccional que posee las cuatro características siguientes:

- Es **reutilizable**: se puede contextualizar fácilmente en función de las necesidades específicas del proceso de enseñanza aprendizaje y es adaptable a las necesidades de un determinado curso, unidad temática o carrera.
- Es **flexible**: se puede modificar y actualizar con facilidad.
- Es **accesible e interoperable**: independiente de las tecnologías utilizadas y de los sistemas operativos (multiplataforma).

En CVSP aunque se coincide con las características que plantea LTSC, se considera un OA a cualquier objeto digital o no que tiene un propósito docente en un entorno específico para ese fin, con independencia de sus cualidades internas.

Los OA se clasifican teniendo en cuenta su uso pedagógico y sus niveles de granularidad:

Según su uso Pedagógico

- Objetos de instrucción: artículos, talleres, seminarios, casos de estudios, etc.
- Objetos de colaboración: foros, Chat, el llluminate, reuniones on-line, etc.
- Objetos de prácticas: simulaciones, softwares, laboratorios on-line, proyectos de investigación, etc. Objetos de evaluación: evaluación parcial, final, certificación, etc.

Según los niveles de granularidad (N1, N2, N3, N4)

La granularidad es otra de las características que se aplican a los objetos de aprendizaje dentro del contexto de la enseñanza, y que esta relacionada con la reusabilidad. La granularidad es la facultad que posee un objeto de aprendizaje para poder determinar, de entre los elementos educativos que lo forman, qué o cuáles mantienen entidad por ellos mismos en el caso de que se aislen del contexto que proporciona en su conjunto el objeto de aprendizaje.

El concepto de granularidad se refiere específicamente a las dimensiones que puede tener un OA, las cuales repercuten directamente en su reusabilidad didáctica. Cuanto más pequeño sea el objeto es más fácil de combinar y por tanto más reutilizable.

Según los estándares de IEEE-LOM hay cuatro niveles de granularidad.

N1. Es el nivel de agregación más pequeño, una unidad de aprendizaje. Por ejemplo, una imagen radiológica del tórax, elementos multimedia o fragmentos de éstos. (Aplicable a material aparentemente indivisible, como, un archivo PDF, etc.).

N2. Una colección de objetos educativos de nivel 1, una unidad didáctica (lección) sobre enfermedades respiratorias agudas con imágenes radiológicas. Por ejemplo, colección de materiales atómicos (un archivo HTML junto con las imágenes referidas desde el mismo).

N3. Una colección de objetos educativos de nivel 2, por ejemplo, una unidad modular o curso de síndromes respiratorios. Por ejemplo, dos o más materiales de nivel 2, colección de lecciones sobre enfermedades respiratorias agudas de diferentes fuentes, una web formada por múltiples documentos HTML).

N4. El nivel mayor de granularidad. Por ejemplo, un conjunto de cursos para la obtención de un título o grado. (Diplomado, Maestría).

Nota- Los objetos de nivel 4 pueden contener objetos de nivel 3. También pueden estar formados por otros objetos de nivel 4 de forma recursiva.

<http://www.campusvirtualsp.org/?q=es/tipos-de-recursos-educativos>

PLANIFICACIÓN

Podríamos definir planificación como un conjunto de sistemas para ejecutar las decisiones tomadas, realizar el plan elegido y para desarrollar y conseguir, sobre todo, los objetivos formulados.

Planificar, en definitiva, consiste en evaluar la situación-entorno y/o realidad en que partimos de forma sistemática (variables socio-ambientales, recursos, tiempos,...), para escoger entre las diferentes posibilidades de acción y trazar el camino a seguir en la consecución de objetivos.

La planificación es, por tanto, un sistema que ha de reunir las siguientes características:

Dinámico: que no termina con el establecimiento de un plan, sino que supone un reajuste constante entre medios y fines.

Facilitador: que prepara un conjunto de decisiones que deben ser aprobadas y ejecutadas por los sectores implicados.

Integral: donde se relacionan todos los elementos de una manera sistemática e interdependiente.

Práctico: encaminado básicamente a la acción.

Anticipador: Intenta predecir y pronosticar el futuro para acomodar la acción.

Instrumental: un medio dirigido al logro de los objetivos.

La planificación es una parte muy importante para la elaboración del proyecto ya que esta nos ayuda a minimizar el riesgo reduciendo la incertidumbre que rodea al mundo de los negocios y definiendo las consecuencias de una acción administrativa determinada y esta misma es la que nos ayuda a coordinar los esfuerzos y los recursos dentro de las organizaciones y por lo mismo es la que va al frente de las actividades de la organización, la dirección y el control.

<http://www.mitecnologico.com/Main/ImportanciaDePlanificacion>

Importancia de la planificación en el plan educativo

ORNELLA Pietrangeli.(2010):“La planificación es un acto de toma de decisiones ante las múltiples opciones que el razonamiento puede hallar ante una necesidad o ante algún problema detectado.

Sin embargo considero del por que planificar y nos damos cuenta que el niño y la niña son sujetos y actores de sus procesos de aprendizaje y necesitamos proporcionarle situaciones en las cuales puedan desarrollar su potencial. Es por eso que se requiere elaborar una planificación en el cual el niño y la niña y el docente o adulto significativo participen activamente en la organización del espacio, el tiempo, la elección de estrategias y la búsqueda de recursos.”

Es importante al momento de planificar tener objetivos precisos y claramente definidos. El docente debe de plantearse preguntas tal es como: ¿donde quiero? ¿Qué deseo obtener? ¿Cuál es el resultado esperado? Durante la planificación también deben tomarse una serie de decisiones para determinar cuales son los objetivos a lograr, las estrategias a aplicar, los medios a utilizar y con respecto a otros asuntos que tienen que ver con el proceso.

Puedo decir que la planificación es necesaria en el campo educativo ya que nos va a servir para orientar la acción pedagógica en cualquier escenario educativo, también nos va a servir para organizar el trabajo diario en base a un diagnostico y no improvisar, así como tener claro lo que se va hacer, por que y como se va hacer para lograr la mejor utilización del tiempo.

Es por eso que la planificación exige de mucho esfuerzo, creatividad, trabajo, mucha reflexión. Para planificar lo que queremos debemos partir de una evaluación realista descarnada, y saber realmente lo que queremos y revisar a fondo por lo menos tres aspectos fundamentales de la vida escolar, la organización, la calidad de la enseñanza y la integración de la escuela con la comunidad.

A fin de lograr la incorporación de la comunidad en la elaboración y ejecución de la planificación, es recomendable realizar reuniones con personas representativas de la comunidad y otros agentes educativos. Las mismas tendrán como finalidad que todos aporten ideas para la planificación y se comprometan en la realización de actividades o suministro de recursos. Esto nos va a permitir la elaboración de un plan amplio, flexible y participativo, contribuyendo así al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

METODOLOGÍA

ESTEBARANZ, A. (1999): Una metodología es el conjunto de métodos por los cuales se regirá una investigación científica por ejemplo, en tanto, para aclarar mejor el concepto, vale aclarar que un método es el procedimiento que se llevará a cabo en orden a la consecución de determinados objetivos. Entonces, lo que preeminente hace la metodología es estudiar los métodos para luego determinar cuál es el más adecuado a aplicar o sistematizar en una investigación o trabajo.

El trabajo de un metodólogo será entonces el de centrarse en la búsqueda de las mejores estrategias para incrementar los conocimientos en algunos casos, o bien para llegar a dar con las mejores soluciones a un problema, en otros. Por otro lado, no existe una única metodología a la hora de investigar, esto dependerá en gran medida de los postulados que sostiene la ciencia de la cual partirá el investigador.

“De este modo nos encontramos con una importante cantidad de métodos, que si bien no son a priori un camino absoluto a la verdad, sí permiten una aproximación bastante cercana a ella y obviamente la elección entre uno y otro dependerá de lo que precisábamos más arriba. Entre los más tradicionales podemos citar al método histórico, que es aquel que estudia los objetos en sus distintas etapas, su nacimiento, desarrollo, evolución, por ejemplo. Luego nos encontramos con el sistémico, que será el que parte del análisis de los componentes y las relaciones entre estos para profundizar el conocimiento. El fenomenológico, que es en el que prima lo colectivo. El empírico-analítico, que es de todos el que más adeptos consiguió y se caracteriza por la distinción de cada uno de los elementos del fenómeno primero, para luego revisarlos ordenadamente a cada uno por separado”.

Las metodologías educativas

Las metodologías educativas suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo,

constructivismo y últimamente el conectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación.

Que me perdonen los expertos en pedagogía, pero utilizaré un método de clasificación basado en lo que día a día hacemos en nuestras aulas, laboratorios y despachos. Hay metodologías que utilizamos a diario, otras las utilizamos excepcionalmente y otras sencillamente no las utilizamos (porque requieren mucho esfuerzo, no las conocemos o simplemente no queremos usarlas).

Metodologías educativas utilizadas habitualmente. Son las que utilizamos de forma mayoritaria en la formación (primaria, eso, bachiller, universidad,...); estas son las más conocidas y habituales:

- **Clases magistrales.** La teoría de toda la vida; basta con una tiza y una pizarra, aunque también se utilizan presentaciones por ordenador, videos y la pizarra electrónica (última tecnología disponible, muy eficaz por cierto).
- **Clases prácticas.** La mayoría de las veces es una clase teórica; pero en lugar de transmitir conceptos abstractos se resuelve un problema; es decir, desde el punto de vista metodológico es idéntica a las clases magistrales.
- **Clases de Laboratorio.** Se suelen utilizar en materias más técnicas y los alumnos manejan dispositivos donde se comprueba la validez de las teorías. Desde el punto de vista metodológico requiere la adquisición de determinadas habilidades prácticas.
- **Tutorías.** Se suelen utilizar las tutorías denominadas reactivas (el profesor responde a una demanda de información del alumno); es un instrumento muy potente, pero desgraciadamente poco y mal utilizado.
- **Evaluación.** Se suele utilizar la modalidad de evaluación sumativa (la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos) y obtener una calificación.

- **Planificación.** Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones,
- **Trabajos individuales y en grupo** de tipo caja negra. Son trabajos que el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

¿Cómo puede ayudar la innovación educativa a estas metodologías?, la mayoría de las personas aplican innovación educativa para sustituir estas metodologías; sin embargo, la innovación educativa se debe utilizar para mejorarlas no para sustituirlas, por ejemplo, si el objetivo de la clase magistral es transmitir unos conceptos para que los alumnos los asimilen, la innovación educativa debe ayudar a transmitir esos conceptos y a que los alumnos los adquieran con menos esfuerzo.

En este caso la innovación educativa produce un cambio, no metodológico pero sí de eficacia.

Metodologías educativas no utilizadas pero ampliamente conocidas por el profesorado. Son metodologías que cualquier docente conoce, pero que normalmente no se aplican porque el esfuerzo que requieren es muy alto. Suelen estar relacionadas con los paradigmas basados en el aprendizaje.

- **Evaluación diagnóstica.** Es la evaluación que se realiza para conocer las condiciones de las que parte cada alumno; es muy eficaz, ya que permite conocer lo que el alumno sabe, lo que no sabe y lo que cree saber.
- **Evaluación formativa.** Se emplea para ayudar al alumno con su proceso de formación; se trata de comprobar el aprendizaje para, en caso de que no vaya como debiera, tomar acciones correctoras.

- **Planificación personalizada.** Es una asignación de recursos en el tiempo para que el alumno alcance los objetivos formativos; se suele planificar en función del estilo de aprendizaje de cada alumno.
- **Trabajos individuales y grupales** tipo caja blanca. Son trabajos en los que el profesor participa como miembro del equipo de trabajo; básicamente hace unas veces de director (las menos) y otras de asesor del grupo.

¿Cómo puede ayudar la innovación educativa en este tipo de metodologías?

Este tipo de metodologías son conocidas por todos, están muy relacionadas con el paradigma centrado en el alumno; pero tienen un gran problema: “el esfuerzo para realizarlas”, se imaginan que tengo que hacer una evaluación diagnóstica a cada alumno, una planificación personalizada, una evaluación formativa, re-planificar y participar en cada trabajo en grupos. Imposible dirán.

Muchas personas piensan que la innovación educativa se basa, precisamente en introducir estas metodologías en la formación; sin embargo, el objetivo de la innovación educativa es reducir el esfuerzo asociado a estas metodologías, dicho de otra forma poder utilizarlas sin aumentar el esfuerzo actual.

Metodologías educativas no utilizadas por desconocimiento de las mismas. Se suele creer que en este grupo de metodologías se engloban las correspondientes a los últimos avances, esto es así, pero también hay otras “muy antiguas” pero nada conocidas.

- **Tutoría proactiva.** Se basa en anticiparse a la demanda de información por parte del alumno; es una metodología altamente eficaz, ya que el objetivo es resolver la duda en el momento en que se produce (realmente antes de que se produzca).

- **Trabajo cooperativo.** Se basa en aprovechar los recursos creados por los propios alumnos y profesores. Se confunde bastante con el trabajo en grupo pero no tiene nada que ver; básicamente actúa como una cooperativa donde todos sus miembros son constructores y beneficiarios de la cooperación.
- **Ciclo de Kolb.** Esta metodología se basa en la acción como efecto transformador del conocimiento; entre acción y acción se relaciona el resultado con los conocimientos abstractos. Es una metodología muy eficaz para asignaturas en las que se quiera enfocar hacia la adquisición de habilidades y capacidades.

FIDALGO, A. (2011): “Estas metodologías se suelen asociar a paradigmas basados en el aprendizaje, pero también al enfoque basado en la práctica. ¿Cómo puede ayudar la innovación educativa a estas metodologías? Básicamente a plantear las asignaturas de una forma completamente distinta.

Las innovaciones más fáciles de conseguir son las que afectan a las metodologías que más se utilizan y pienso que es un buen comienzo, ya que no requieren que se cambie el planteamiento de las asignaturas; sobre este tipo de innovaciones es fácil realizar “políticas educativas”.

Las innovaciones sobre las metodologías poco utilizadas pero conocidas, requieren unas herramientas tecnológicas concretas; por tanto hay que formar al profesorado en habilidades.

Finalmente las innovaciones sobre las metodologías no conocidas, requieren una capacitación distinta y lamentablemente en algunas asignaturas no se pueden llevar a cabo.

2.4.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES VARIABLE DEPENDIENTE

DESARROLLO CREATIVO

En el mundo existen muy variadas e interesantes experiencias pedagógicas encaminadas a la estimulación y desarrollo de la creatividad.

Aquí encontramos los trabajos de Edwar de Bono (1986), quien aportó una metodología para el desarrollo del pensamiento, la cual contempla como elementos imprescindibles:

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

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

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

Indudablemente, estas herramientas movilizan el razonamiento y conducen a los estudiantes a realizar operaciones lógicas y a utilizar procedimientos para el análisis, la síntesis, la generalización y toma de decisiones; por lo que serían más útiles si se pudieran utilizar en los propios contenidos de las asignaturas, en su proceso de enseñanza y que además de entrenar las habilidades intelectuales, consoliden los conocimientos y desarrollen las habilidades generalizadoras.

ROGERS, Carl (1991) plantea ideas coincidentes en relación con las condiciones que propician el desarrollo de la creatividad:

- El trabajo en grupo.
- El ambiente de libertad.
- La libre expresión.
- La estimulación de ideas nuevas y originales.
- El clima de confianza, de aceptación y respeto a la persona.
- La eliminación de la amenaza de la evaluación.
- La independencia.
- La libertad de proyectar y seleccionar diversas opciones.

Por otra parte E. Torrance (1992) concede una gran importancia al maestro en la facilitación de la creatividad de sus estudiantes, de esta manera, destaca entre las condiciones para una enseñanza creativa:

- La relación creativa maestro - estudiante, lo cual implica una actitud constructiva, de confianza en las potencialidades del estudiante.
- El conocimiento de sus características y funcionamiento psicológico.

Dentro de las estrategias utilizadas para la educación y el desarrollo de la creatividad encontramos las técnicas específicas para la solución creativa de problemas.

El auge que en los últimos años ha tenido la investigación de la creatividad en la educación ha dado lugar al surgimiento de múltiples técnicas y ejercicios para desarrollarla. Entre estos podemos mencionar:

- El análisis morfológico (Zwicky, 1969).
- El listado de atributos (Crawford, 1954).
- La tormenta de ideas (Edwar de Bono, 1986).
- La sinéctica (William Gordon, 1963).

- El juego.
- El psicodrama.
- El método Delphi.

A partir de la aparición de la tormenta de ideas, técnica desarrollada por A. Osborn (1963) a comienzos de la década del 50, se produce una explosión de técnicas y métodos para detectar y fomentar el potencial creativo.

Momentos importantes de este devenir lo fueron el desarrollo del método "Sinéctica para la estimulación del pensamiento analógico" por William Gordon (1963), en Estados Unidos, en la década del 70; y las técnicas que Edward de Bono (1986) utilizó para fomentar el despliegue del pensamiento lateral o divergente, como contraparte del pensamiento lógico tradicional.

Según Albertina Mitjans (1995) “Se ha investigado poco la utilización de estas técnicas en el desarrollo de la creatividad individual, es decir, en condiciones de la vida diaria, fuera de la situación concreta de solución grupal de problemas en que éstas se han empleado. Además, no se ha demostrado, según esta autora, que los individuos que resultan productivos en los grupos no lo son en otros contextos”.

Realmente estas técnicas han sido utilizadas de forma individual, pero sus mayores aplicaciones han sido en trabajo grupal, es decir, para la solución creativa de problemas en grupos. La creatividad, desde el punto de vista de la Psicología, ha sido estudiada partiendo de diferentes enfoques o puntos cardinales, de ahí que en la literatura especializada encontremos muchas formas de definirla.

Algunos autores la consideran como un proceso de elaboración de productos originales, otros consideran que es una facultad del ser humano para solucionar problemas conocidos y la posibilidad de descubrir problemas donde otras personas no lo ven, otros la consideran como capacidad, por tanto, puede formarse y desarrollarse.

La creatividad se define también como la facultad de encontrar nuevas combinaciones y respuestas originales partiendo de informaciones ya conocidas, es el antípoda de la realización de una actividad siguiendo un patrón, una regla o un algoritmo.

La creatividad puede considerarse como la manifestación cúspide de la inteligencia, concebida como la expresión de equilibrio de la estructura cognoscitiva del ser humano con el medio (Piaget,1976), como la capacidad de desarrollar el pensamiento abstracto (Lewisterman,1921), o como la capacidad de análisis y construcción mental de relaciones de pensamiento (Bereiter y Engelmann,1966), o la capacidad de adaptación, equilibrio y empleo eficaz del pensamiento creativo cuando es un acto autónomo, original y significativo (Duncan,1985).

ANDREANI, (1972) “Puede darse inteligencia sin mayores expresiones de creatividad, aunque la creatividad no aparece sin los signos de la inteligencia, o por lo menos depende de ésta hasta ciertos niveles”.

CREATIVIDAD

LANDAU, (2012): “La creatividad se estima como una posibilidad de análisis relacional más amplio, complejo y alternativo; la posibilidad de representación y de simbolización de manera divergente; el aprovechamiento del conocimiento con mayor combinatoria y en la jerarquía de las facultades humanas, como la expresión del grado más alto de las maneras de reunir información procesarla, utilizarla”.

La diversidad de enfoques teóricos y aproximaciones metodológicas que han caracterizado la producción científica en este campo, determinan la coexistencia de concepciones diversas en la literatura especializada actual, las cuales, sin embargo, abordan de manera común, dos puntos esenciales: los criterios de novedad y valor para caracterizar el producto creativo (lo que se produce debe ser novedoso y tener

algún valor) y, por consiguiente, se caracterizan también como creativas a las personas y al proceso que generan productos creativos.

Creencias erróneas sobre la creatividad:

- La idea de que ser creativo es un don especial, que se tiene o no se tiene, y si no se posee es muy poco o nada lo que se puede hacer para desarrollarla y lo mejor es pedir ayuda a quien es creativo.
- El criterio de que sólo las personas que poseen un alto nivel cultural pueden ser creativas.
- La opinión de que las personas creativas son gente desordenada.

VIGOTSKY (1981): “Consideraba que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos, y es susceptible de desarrollar, o sea, que no es privativa de los genios, sino que está presente en cualquier ser humano que imagine, transforme o cree algo por insignificante que sea en comparación con las grandes personalidades creativas de la historia.

Además, él enfatiza la necesidad de la unidad de los procesos afectivos y cognitivos. Parte de considerar que ambos factores son de igual valor para el acto de creación del hombre; también señala el carácter sociohistórico de la creatividad cuando plantea que la misma no sólo depende de factores psicológicos internos del hombre, tales como la experiencia anterior, motivaciones y habilidades, sino que, además, depende de las condiciones socioeconómicas del momento histórico que le tocó vivir al ser humano, y que la creatividad existe no sólo para el propio hombre sino para los demás”.

Obstáculos que entorpecen el desarrollo de la creatividad:

- Una atmósfera coercitiva.
- Limitar la expresión espontánea y libre de ideas.
- Juzgar constantemente.
- Señalar los errores.
- Asumir posiciones esquemáticas y estereotipadas.
- Impedir la autorreflexión, la liberación de emociones y criterios.
- Mantener la distancia fría entre las personas.
- Impedir la confianza, la autenticidad y el respeto a la individualidad.
- El temor al ridículo, a ser víctima de sátiras y burlas.

Estos son algunos factores que entorpecen el desarrollo de la creatividad, pueden existir otros, pero pensamos que éstos son esenciales, y la única manera de ser creativos es precisamente tomando conciencia de las barreras u obstáculos del comportamiento creativo.

Resulta interesante que diferentes investigadores, desde posiciones teóricas diferentes y distantes, lleguen a criterios tan semejantes en cuanto a las condiciones que entorpecen y facilitan el desarrollo de la creatividad. Por la importancia de la creatividad se usan técnicas para el diagnóstico y se incluyen programas para su desarrollo. Dentro de los más usados se encuentran:

- Los entrenamientos para la solución creativa de problemas.
- Los cursos para enseñar a pensar.
- Los seminarios vivenciales.
- Los juegos creativos.
- La educación artística.

El estudiante muchas veces sin comprenderlo se limita a repetir lo que ha almacenado en la memoria cuando tiene necesidad de usarlo.

Si bien todas estas actividades tienden a contribuir a desarrollar aspectos psicológicos importantes implicados en la creatividad, en la mayoría de los casos, su adición al currículum no produce resultados apreciables y duraderos, por su carácter parcial no pueden movilizar el desarrollo del complejo conjunto de recursos necesarios para la expresión creativa del sujeto.

Exigencias didácticas para la estimulación y el desarrollo de la creatividad:

Desarrollar la creatividad en los directivos y profesores:

Este es el primer requisito, la primera condición, para que sirva de modelo al estudiante. La institución educativa necesita un directivo y un profesor creativos, que dirija científicamente el aprendizaje de los estudiantes con un enfoque de sistema del proceso pedagógico en función de la creatividad.

MARTÍNEZ, (1990):“Hemos constatado que los profesores altamente creativos generan el desarrollo de una alta creatividad en los estudiantes, por lo que creemos necesario capacitar a los docentes con bajo nivel de creatividad para que logren desarrollar la creatividad en sus estudiantes. "Lo cierto es que un maestro que no es creador no puede enseñar a sus estudiantes a ser creadores."

Diseñar una estrategia de trabajo metodológico coherente e integradora:

En la estrategia de trabajo metodológico deben estar implicadas todas las asignaturas del currículum y las acciones de todos los docentes. El desarrollo de la creatividad no ocurre en un momento del proceso pedagógico, existe durante todo el proceso y en cada uno de los componentes. La creatividad no es un momento, es una dimensión estable que abarca un largo período de tiempo. Hace falta genio pero realizado en el amor, en la vida, en el trabajo.

Un papel decisivo en la formación de las cualidades de la personalidad del estudiante corresponde desempeñar al profesor, quien debe observar las posibilidades reales de cada situación por separado para estimular y desarrollar la creatividad en los estudiantes. Sin embargo, su transformación en una cualidad estable de la personalidad no puede estar condicionada por una situación aislada, incluso ni por un conjunto de situaciones si no tienen entre sí los nexos necesarios de continuidad.

La creatividad no puede ser desarrollada mediante los esfuerzos de un solo profesor, sino que se requieren acciones coordinadas de todo el colectivo pedagógico de la institución educativa. El desarrollo de la creatividad incluso atañe a todas las fuerzas sociales de la sociedad: además de las entidades productivas y las instituciones educativas, las organizaciones juveniles, políticas y de masas, la familia y la comunidad.

Esta es una tarea de carácter social general que rebasa los límites de la formación en las instituciones educativas. El proceso pedagógico, por tanto, debe ser abierto. El profesor enriquece el pensamiento del estudiante al desarrollar su actividad docente de manera que influya en el estilo del pensamiento del mismo, provocando que él piense y que lo siga.

“El trabajo conjunto profesor - estudiante debe conducir al descubrimiento del conocimiento como vía para la formación de la personalidad creadora, a fin de hacer realidad la idea de nuestro gran José Martí al decir que no se sabe bien sino lo que se descubre.

Educar de esta manera permite desarrollar y robustecer la confianza del estudiante en sí mismo, así como darle seguridad, elementos importantes en la formación de una personalidad independiente y creativa”.

CREATIVIDAD

La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene todo ser humano porque le permite hacer contacto con una parte interior que le ayuda al desarrollo de la intuición, la imaginación, la iniciativa y la percepción, así como en la creación de nuevas ideas o soluciones innovadoras ante cualquier tipo de problema.

El valor de la creatividad no sólo se encuentra en las artes o la estética, también está implícita en la vida cotidiana y en el pensamiento racional. Parecería contradictorio que la creatividad o pensamiento productivo pueda estar relacionada con la razón, pero así es; un ejemplo claro es el proceso mental que tuvieron los grandes inventores o científicos para "crear"; sus ideas por sí solas no hubieran tenido sentido, pero a través de la deducción y la comprobación lograron su objetivo. Los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos. Como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma.

A esto le llamamos creatividad. En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea.

Debido a esto, la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño, y debe ser estimulada. Pero cómo estimular la imaginación en nuestros hijos. Primero que todo es básico, no inhibir al niño cuando muestre deseos de expresarse cantando, bailando, escribiendo, pintando, u armando rompecabezas. Al contrario, si el niño no muestra el impulso por sí mismo, hay que llevarlo a que sienta deseos de hacerlo.

Así, por ejemplo, una ayuda sería comprarle juegos de construir como legos, y que él arme sin seguir el catálogo. Otra buena idea, puede ser que cuando estén juntos inventen una canción, o incluso tú empieces a contar un cuento con la condición de que él lo continúe.

Por otro lado, cómprale música, enséñalo a bailar, déjalo pintar con las manos, y con su cuerpo. Dibujar y pintar es clave en el crecimiento emocional de nuestros hijos, pues así es como se apropian de imágenes que luego representarán su mundo. Otra actividad importantísima es llevarlos a jugar al aire libre, que se interesen por ese universo que está afuera, con animalitos y plantitas que hay que cuidar. Su curiosidad es mucha y es en estos momentos cuando debemos tratar de satisfacerla, así ellos querrán saber más y más.

El hecho de que el niño tenga libertad para expresarse, garantiza prácticamente su estabilidad emocional. No lo regañe cuando mancha la pared, o la ropa, enséñale a circunscribirse a un espacio, donde él pueda hacer lo que quiera y sentirse libre. Déjalo jugar y motívalo para que explote esa maravillosa magia que todos llevamos dentro: la creatividad. Recuerda lo que dijo Einstein, la imaginación es más importante que el conocimiento.

Todos los padres quieren hijos mas creativos; la creatividad no solo se relaciona con el área artística, también es proponer ideas originales, dar nuevas respuestas a las preguntas de siempre, en suma pensar, observar y razonar. Un buen inicio es: Primeramente conectándonos con nuestra propia creatividad. Si nosotros no nos atrevemos a fantasear, a movernos, a utilizar nuestras aptitudes lúdicas, no podremos transmitirles a ellos el placer de crear. Desinhibirse no es fácil, pero vale la pena, los resultados valen más que el esfuerzo.

En segundo lugar, hay que ofrecerles todas las oportunidades para que sus capacidades se desarrollen, para esto no hace falta un conocimiento o una planificación especial, cualquier momento es bueno para ello.

Un paseo, la contemplación de la Naturaleza, la hora del baño o de la comida, los objetos de todos los días, en todo momento la creatividad puede ser puesta en marcha. Es importante que los niños tengan libertad para expresar sus fantasías y su

creatividad libremente, para que luego puedan compararla con la realidad. Ellos deben aprender que hay un tiempo para cada cosa y que las dos son buenas.

No hay que decirles a los niños que esas ideas locas que tienen son "tonterías". El primer paso es escuchar las ideas de tu hijo, sus palabras sus fantasías, y respetarlas realmente. Por eso, educar para el tiempo libre es una tarea que adquiere mayor importancia día a día. El niño aprenderá desde pequeño a disfrutar de sus espacios de ocio si se le enseña que hay un tiempo para cada cosa, que la distracción y el descanso son tan importantes como las actividades destinadas a potenciar su desarrollo intelectual y físico.

La creatividad aumenta la conciencia de uno mismo

Sentirse libre para expresarse, característica que estimula y es estimulada por el proceso creativo, es un requisito previo para el éxito en distintos campos. Los niños no establecen distinciones entre ellos mismos y sus emociones. Es como si lo que sienten fuera lo que son.

La tendencia natural de los niños es a manifestar sus sentimientos directamente, sin censurarlos ni clasificarlos, especialmente si creen que no van a ser criticados o castigados. En un clima de seguridad, los niños pueden expresar sus sentimientos y ser ellos mismos.

Actividades que favorecen la creatividad

Como venimos diciendo el juego es una de las actividades que más estimula la creatividad. Para promoverlo, ofrézcale a su hijo materiales con los que se pueda expresar libremente, tales como arcilla, masa o bloques. Permítale diseñar y crear libremente, a través de la manipulación, sin cesuras ni críticas.

Proporciónesele objetos descartables para que el niño invente sus propios juguetes. Un títere con una bolsa de papel, un camión con una caja de zapatos, etc. La fluidez verbal y un buen vocabulario son herramientas indispensables para expresar mejor sus ideas y sentimientos. Estimúlelo a hablar, a contar cosas que le preocupan o entusiasman. Por otro lado, favorezca su flexibilidad de pensamiento, ayudándolo a ver que un problema puede tener varias soluciones.

Los cuentos son una forma muy recomendable para que nuestros hijos den rienda suelta a la fantasía y la imaginación. Cuénteles al menos uno diariamente pero permita que el intervenga en la historia, que proponga como continua o finaliza el cuento o que dramatice determinadas escenas.

La creatividad es enemiga de la rutina. Por lo tanto es importante hacer de forma conjunta planes divertidos para romper la monotonía diaria.

Las ventajas de la creatividad

Por el contrario, cuando los padres y educadores apoyan la expresión de la propia personalidad mediante el fomento de la creatividad confirman la valía personal del niño.

La creatividad construye la autoestima

Este proceso de confirmación es el mensaje más importante que reciben los niños sobre el valor de su naturaleza básica. Los padres no dicen generalmente a sus hijos cosas como “tu naturaleza básica es muy valiosa e importante”.

En lugar de ello, les proporcionan recursos creativos, aplauden las formas de expresión del niño, confirman su derecho a jugar y estimulan su individualidad de

manera equilibrada, por supuesto, porque también deben adaptarse a las normas de la familia y de la sociedad-.

En otras palabras, la forma que los adultos tienen de confirmar la importancia de la naturaleza básica del niño es respaldando su tendencia a actuar de manera creativa.

Factores de la creatividad

Indudablemente que en la actividad creativa, cualquiera sea el ámbito en que ocurra (las artes, las ciencias, la tecnología o la vida corriente) concurren una serie de eventos psicológicos a los cuales podemos denominar factores en la creatividad. Hablándose entonces de factores afectivos, cognitivos, meta cognitivos y afectivos.

Factores Afectivos

Alta motivación, necesidades de diverso tipo, interés definido por algún asunto, motivación para el logro, tolerancia a la frustración, alta autoestima.

Factores Cognitivos

Una marcada conducta exploratoria y de indagación y mayor capacidad de alerta, así como una gran capacidad para la tensión des focalizada (procesamiento en paralelo); gran capacidad de observación, amplio uso de los sentidos, capacidad para percibir desde distintas perspectivas en forma secuencial y simultáneas; gran capacidad de almacenamiento de información, capacidad para civilizar representaciones en la memoria de largo plazo con el fin de asociar múltiples datos y de distinta procedencia, amplitud de redes conceptuales; amplios recursos lingüísticos o lógicos, fluidez y flexibilidad en el uso de palabras; excelente manejo conceptual, utilización del pensamiento convergente y divergente," uso de metáforas y analogías, acceso y uso de fantasías, desbordante imaginación.

Factores Meta cognitivos

Conocimiento de proceso creativo, sus etapas y sus recursos; capacidad para modular las tendencias actitudinales, afectivas y conductuales; conciencia de la subjetividad en la percepción, reconocimiento de las herramientas requeridas para abordar los problemas; disponibilidad de estrategias de aprendizaje y de búsqueda activa de información, evaluación y monitoreo del propio desempeño; organización del trabajo en forma eficaz, tener conciencia de sus capacidades y de sus limitaciones.

Factores Ejecutivos. Actividad sostenida durante periodos largos de tiempos (trabajando en ocasiones mas de doce horas diarias es algo corriente en las etapas de mayor creatividad), persistencia en los empeños.

IMAGINACIÓN

Mateo, J. (2000): La imaginación del niño está relacionada, en sus orígenes, con el surgimiento de la función simbólica de la conciencia, que tiene lugar al final de la etapa temprana.

Si una línea de desarrollo va desde la sustitución de los objetos y por sus representaciones, al uso de los símbolos matemáticos, lingüísticos y de otros tipos y al dominio de las formas lógicas del pensamiento, otra línea consiste en el surgimiento y ampliación de las posibilidades de completar y sustituir las cosas, situaciones y acontecimientos reales por representaciones, de construir materialmente a partir de las representaciones acumuladas, nuevas imágenes.

Así en determinado período del desarrollo el niño comienza a contar cosas, a relatar experiencias, a expresar verbalmente ideas que, por su contenido, maravillan a los adultos por su extraordinaria fantasía.

Sin embargo, en ocasiones padres y educadores comienzan a preocuparse, pues el niño suele fantasear un poco más de lo que ellos consideran lógico para la edad, y se preguntan si será bueno el permitirlo, o cómo se deben manejar situaciones de este tipo, o si esta imaginación aparentemente tan rica es adecuada para su educación y desarrollo. Otras veces, desafortunadamente, consideran estos relatos fantásticos del niño como una forma de decir mentiras y aplican métodos educativos incorrectos para solucionar lo que consideran un “problema”.

En primer lugar debemos definirla. La fantasía, la imaginación, consiste en una reorganización de los datos de la experiencia y combinación mediante nuevas relaciones, de manera que resulta una nueva experiencia ideativa, creativa. Esto quiere decir que las representaciones imaginarias se componen de elementos que se han percibido con anterioridad y que se reelaboran para crear algo nuevo.

De ello se deduce que en la medida en que sea más rica la experiencia del niño, cuanto más haya visto y oído, mientras más cosas conozcan y viva, más activamente trabajara su imaginación. Y que, por el contrario, mientras más deficientes sean sus conocimientos, y más pobre su experiencia anterior, más fragmentaria y de poco contenido será su actividad imaginativa. La imaginación del niño se va formando dentro del juego. En los primeros tiempos está indisolublemente ligada a la percepción de los objetos y a la ejecución de acciones lúdicas con ellos.

Estos planteamientos anteriores permiten ya vislumbrar la necesidad de desarrollar la imaginación. Es necesario inclusive en las matemáticas, y el descubrimiento del cálculo diferencial e integral hubiera sido imposible sin la imaginación. De esta manera, el proceso cognoscitivo de la imaginación está involucrado con el resto de los procesos: el pensamiento, el lenguaje, la memoria, y colabora a su complejidad y perfeccionamiento.

Generalmente se piensa que el niño posee una gran imaginación, y no es así. Él es menos imaginativo que el adulto, porque sus conocimientos de la realidad son mucho más limitados. Lo que sucede es que como sus productos imaginativos son en ocasiones muy incongruentes con la realidad, resaltan mucho y nos parecen extraordinarios, dada la edad del niño. Pero, ¿podría un niño crear una obra literaria o pintar un cuadro o inventar un nuevo instrumento? Por supuesto que no; esto, además de otro grupo de posibilidades intelectuales, requiere de una gran imaginación y conocimiento para ser posible.

Al principio el niño necesita apoyos externos en sus juegos, pero luego se produce la interiorización, el tránsito hacia una acción lúdica con objetos, que no existen en la realidad, y a la transformación lúdica del objeto, atribuyéndole a este un nuevo sentido y representándose mentalmente las acciones con él, sin realizar acciones reales. En esto consiste el surgimiento de la imaginación como un proceso psíquico especial.

El aprendizaje plantea grandes requerimientos a la imaginación a la vez que fomenta su desarrollo. No es posible aprender cosas, que en ocasiones no son palpables, sin una gran dosis de imaginación. Para preparar al niño para la escuela, es necesario desarrollar su fantasía, sólo podrá aprender con éxito ayudado por una gran imaginación.

Tanto en la casa como en el centro infantil, y posteriormente en la escuela, el niño siempre necesitará de una buena imaginación para comprender las cosas que se le explican, pues, ¿es posible traer una ballena a la casa para que el niño comprenda lo que es? Claro que no, esto tiene que imaginárselo, y comparar lo que observa en un libro o una lámina, y se le describe con palabras, y de ello sacar una imagen creada por la fantasía. Producto imaginativo que se convierte en un conocimiento –qué cosa es una ballena- a su vez le posibilitará un grado mayor de imaginación.

De esta manera, imaginación y conocimiento, fantasía y experiencia, marchan unidos, una ayuda a la otra y a su vez, cada una desarrolla a la otra. La imaginación que se forma en el juego, se representa ulteriormente en otros tipos de actividades. Se manifiesta de forma más evidente en el dibujo y al “recitar” poemas o hacer cuentos.

Aquí, al igual que en el juego, los niños al principio se apoyan en los objetos percibidos directamente, o en los trazos que van surgiendo de sus manos sobre el papel. La transformación de la realidad en la imaginación del niño tiene lugar no solo mediante la combinación de representaciones sino también atribuyéndole a los objetos cualidades no inherentes a ellos. Así, los niños en su imaginación, aumentan o reducen los objetos hasta la exageración.

El niño se puede representar muchas menos cosas que el hombre adulto, ya que aquel tiene una experiencia vital mucho más limitada que éste, y, por consiguiente, menos material para la imaginación. Son menos diversas también las combinaciones de imágenes, que realiza un papel mayor que en el adulto, se manifiesta con mucha más frecuencia y permite más fácilmente una disgregación con respecto a la realidad, la alteración de la realidad vital.

El trabajo constante de la imaginación constituye una de las vías que conducen a que el niño conozca y asimile el mundo circundante, ya una salida fuera del marco de su estrecha experiencia personal. No obstante, este trabajo requiere la participación constante del adulto, bajo cuya dirección el niño domina la habilidad de distinguir lo imaginado de lo real.

La imaginación durante la etapa infantil es mayormente involuntaria

La imaginación premeditada, dirigida previamente por el objetivo a analizar, no existe aún en los niños de las edades menor y mediana. Ella se forma ya a la edad

mayor en el proceso de desarrollo de los tipos productivos de actividad, cuando los niños dominan la habilidad de estructurar y llevar a la realidad una idea determinada.

El desarrollo de la imaginación voluntaria, al igual que las formas voluntarias de la atención y de la memoria constituye una de las facetas del proceso general de formación de la regulación oral de la conducta en el niño. El planteamiento del objetivo y la dirección de idea estructurada en los tipos productivos de actividad, se realiza mediante el habla.

La fantasía del niño debe ser controlada intencionadamente para que no vaya en una dirección indeseada, debe orientarse pedagógicamente y esforzarnos para que ella sea un reflejo creador de la realidad. Esto quiere decir que, aunque solo con la ayuda de la imaginación es que los niños logran representarse y comprender importantes interrelaciones de la realidad, se requiere la corrección y ayuda constante del adulto, bajo cuya dirección el niño domina la habilidad de distinguir lo imaginado de lo real. Una imaginación no correctamente orientada, no dirigida inteligentemente por los padres y educadores puede convertirse en un “problema”, pues el contenido de las representaciones imaginarias depende de la posición científica y de las perspectivas que se abren al individuo en las condiciones sociales del mundo en que vive.

Si un niño, por ejemplo, observa un fenómeno natural cualquiera, supongamos una descarga eléctrica, y el sonido del “trueno” el niño pregunta por qué esto pasa, no se le debe dejar que por sí solo se lo imagine sino que, de acuerdo con su edad, tratar de explicarle la naturalidad del hecho y no recurrir a falsedades, como las que nos decían de niños a los hoy adultos. De no ser así, de no hacerse este contraste con la realidad, la imaginación del niño puede ir por derroteros equivocados y crearse ideas de tipo innatural que luego es muy difícil de erradicar.

Por supuesto, esto no quiere decir que esta corrección y ajuste con la realidad impida crear un mundo imaginativo en los cuentos, en los relatos, en las películas, etcétera,

en que los animales, las personas y los objetos se interrelacionan en forma fantástica para crear obras que son de gran deleite para los niños. La literatura, está llena de buenos ejemplos en los que, con una posición correcta se expresan situaciones de gran fantasía o imaginación que constituyen un mundo de alegrías para el niño.

“De todo esto se desprende que, aún en algo tan sutil como es el desarrollo de la imaginación en el niño, el adulto, los padres, los educadores, juegan un papel importante, tanto en lo que respecta a que el niño viva muchas experiencias agradables como en lo que concierne a la atención de lo que el niño crea con su imaginación. Y comprender que cuando el niño le dice que se ha encontrado “un elefante” en la calle que lo “saludó con su trompa” esto no significa una mentira, sino una elaboración imaginativa de cosas que le son conocidas ya, y que el niño ha creado por un desarrollo cada vez más amplio de su pensamiento, imaginación que en el futuro quizá le permita ser un artista, un gran creador”.

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d106.pdf>

DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA

La inteligencia es considerada como la capacidad de procesar la información y utilizarla para resolver problemas de la vida cotidiana. Según este criterio sería un error decir que sólo es inteligente aquella persona que puede solucionar problemas matemáticos o lógicos, ya que estaríamos dejando de lado aquellas capacidades personales que permiten enfrentar problemas relacionados al bienestar personal y a la convivencia social.

Cuando hablamos de inteligencia hacemos referencia también a aquellos procesos cognitivos como la atención, concentración, la memoria, el aprendizaje, etc., ya que el funcionamiento de estas variables sumado a una adecuada nutrición y un ambiente familiar favorable permiten constituirla. El potencial biológico está dado por el desarrollo cerebral que poseemos, ya que al nacer nuestras neuronas entran en

conexión (sinapsis) con mayor rapidez y es en los primeros años de vida que se forman las estructuras o redes neuronales que posibilitarán el desarrollo de la inteligencia y que serán utilizadas posteriormente en la etapa adulta para el aprendizaje de nuevas habilidades.

El entorno es otro factor importante, ya que es necesario un ambiente rico en estímulos, que éstos sean adecuados en calidad y cantidad, y que exista un ambiente favorable que propicie el bienestar del niño. El niño debe estar en contacto con los objetos, descubrir sus formas y funciones, realizar actividades que posibiliten desarrollar su potencial

Inteligencia Emocional

GOLEMAN, (1995): “Como hemos dejado claro, la inteligencia no está referida sólo al aspecto racional, nuestro desempeño también depende de utilizar otras habilidades y estrategias con eficacia como ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones, controlar el impulso y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar, mostrar empatía y abrigar esperanzas. A esto se le conoce como Inteligencia Emocional, y tampoco son capacidades innatas sino que pueden ser aprendidas y mejoradas por los niños, siempre y cuando se les enseñe”.

La inteligencia emocional se forma desde los primeros años de vida, en la familia a partir de la crianza y se refuerza o consolida en la escuela; es reflejada en el actuar del niño y le servirá para lograr el éxito en el plano personal, social, laboral y en general, en todas las relaciones humanas.

En conclusión, se necesita que la familia y la escuela, principales agentes de educación del niño, busquen desarrollar las inteligencias múltiples, enfocando en todo momento el aprendizaje y la práctica de habilidades como manejar emociones y

aprender a expresarlos adecuadamente, aprender a compartir en grupo, respetar a los demás. Un niño inteligente no es aquel que sabe más, es aquel que sabe actuar de manera inteligente frente a cualquier problema, personal, social o académico.

2.5 HIPÓTESIS

Los Recursos Didácticos inciden en el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica Paralelo ‘B’ del Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” de la ciudad de Ambato.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

Variable independiente: Recurso Didáctico

Variable dependiente: Desarrollo Creativo

Nexo de relación: Incidencia

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación a realizarse en el Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez”, con respecto a la incidencia del uso de Recursos Didácticos en el Desarrollo Creativo es de tipo cualitativa porque uno como investigador está en contacto con el fenómeno a investigarse porque privilegia la interpretación, comprensión, y explicación de la incidencia del fenómeno. Busca plantear soluciones didácticas, para el bienestar de los/as estudiantes de Primer Año de Educación Básica, y sus interrelaciones.

Y es cuantitativo porque busca explicar los hechos, con datos numéricos, orientada a la verificación de la hipótesis, la misma que deberá ser comprobada a través de la recolección de información, tabulación de datos y representados en cuadros estadísticos, y conclusiones.

En esta investigación se va a plantear preguntas directrices ya que la población a investigarse es reducida.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de campo porque las prácticas se realizarán en el Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez”, en donde se podrá observar la incidencia del uso de recurso didáctico adquiriendo como dato el fortalecimiento continuo dentro del desarrollo creativo.

La investigación además será documental-bibliográfica y será de comienzo a fin porque su propósito es detectar, ampliar y profundizar diferentes teorías, criterios de diversos autores obteniendo información en fuentes primarias como documentos o fuentes secundarias como libros, revistas, folletos, láminas, periódicos e Internet y otras publicaciones que se han apoyado al contexto, marco teórico y metodología de este trabajo de investigación.

3.3 NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación es exploratoria porque su metodología es flexible, de mayor amplitud al estudio de la incidencia del uso de material didáctico dentro del desarrollo creativo.

Esta investigación además es descriptiva porque permite predicciones rudimentarias, de dimensión precisa requiere de conocimientos superiores y de muchas investigaciones para comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras y luego clasificar elementos y estructuras.

Comprobando la correlación de variables si es o no aceptable es decir comprobar la hipótesis en el Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” con relación a la incidencia del uso de material didáctico dentro del desarrollo creativo.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población o el universo de estudio de la presente investigación está integrada en su totalidad por 34 niños/as y 5 docentes de Primer Año de Educación Básica Paralelo ‘B’ del Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez”, constituyéndose en el universo, por lo que no amerita obtener una muestra para la investigación ya que se trabajará con el total de la población.

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	34	100%
Docentes	5	100%

Cuadro 1: Población y Muestra
Elaborado por: Investigadora

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Recurso Didáctico

CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
El Recurso Didáctico se define como: Medios que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas.	Medios	Tecnológicos, visuales, auditivos, naturales, artificiales.	Interpreta las formas y juegos que se realiza	Ficha de Observación	Guía de Observación
	Enseñanza	Formativa, Informativa, General, Específica	Disfruta al momento de dibujar Utiliza correctamente los materiales de dátilo pintura.		
	Aprendizaje	Memorístico, receptivo, por descubrimiento, significativo, innovador, visual auditivo	Participa activamente en grupo Identifica plenamente las texturas		
	Sentidos	Gusto, olfato, vista, oído, tacto	Es creativo o imaginativo cuando dibuja		
	Habilidades	Sociales, cognitivas, destreza manual mecánica, científica, Liderazgo, convencional	Expresa libremente sus emociones e ideas Participa espontáneamente con su criterio sobre alguna lectura		
Actitudes	Proactiva, colaboradora, reactiva, pasiva, negativa				

Cuadro 2: Variable Independiente
Elaborado por: Investigadora

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo Creativo

CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
El Desarrollo Creativo es la capacidad que poseen las personas para hacer asociaciones diferentes, tendientes a la búsqueda de nuevas ideas, proceso mediante el cual la mente busca soluciones novedosas para un problema, en todo el acto creativo se halla implícito algo nuevo, una idea, un concepto, un diseño, un objeto.	Capacidad Innovación Solución de problemas	Desarrollo de habilidades Conocimiento de valores y actitudes Cambio constante Manejo del pensamiento lateral	¿Sabe como estimular la creatividad en los niños? ¿Cree la creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones? ¿Los recursos didácticos favorecen el desarrollo creativo del niño? ¿Dispone de suficiente material didáctico en su aula? ¿Utiliza material didáctico con frecuencia para enseñar en sus clases? ¿Con qué frecuencia plantea situaciones creativas para la resolución de problemas? ¿Considera necesario la realización de una guía Recursos Didácticos para perfeccionar el Desarrollo Creativo del niño?	Encuesta	Cuestionario

Cuadro 3:Variable Dependiente
Elaborado por: Investigadora

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

En el presente trabajo investigativo se utilizarán las siguientes técnicas que ayudarán a una mejor resolución del problema.

TIPOS DE INFORMACIÓN	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN
Información Primaria	Encuesta Ficha de Observación	Cuestionario Guía de Observación

Cuadro 4: Técnicas e Instrumentos
Elaborado por: Investigadora

3.7. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Una vez que se recopile la muestra en función de la observación y la encuesta, desechando la información defectuosa, contradictoria e incompleta, se procederá a realizar la tabulación respectiva, se calculara las frecuencias y el porcentaje. Los datos serán graficados.

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos en la presente investigación.
2. ¿De qué personas o sujetos?	Docente Niños y niñas
3. ¿Sobre qué aspectos?	Recursos Didácticos Desarrollo Creativo
4. ¿Quién?	Investigadora: Paulina Gutiérrez
5. ¿Cuándo?	Marzo - agosto 2012
6. ¿Lugar de recolección de la información?	Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez”,
7. ¿Cuántas veces?	34 folletos
8. ¿Qué técnica de recolección?	Encuestas
9. ¿Con qué?	Cuestionarios para encuesta, Guía de observación
10. ¿En qué situación?	Favorable porque hay la colaboración.

Cuadro 5: Preguntas y Explicación de la Propuesta
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Esta investigación se basa en los objetivos para incidencia del uso de material didáctico para su elaboración en primer año de educación general básica. Estando involucrados en la investigación los niños y niñas los mismos que nos proporcionarán la información necesaria, respuestas sencillas y verdaderas.

Los resultados son recopilados por la investigadora Amparo Gutiérrez a los estudiantes del segundo y tercer año de educación general básica, desde el mismo día del comienzo hasta la finalización de la investigación.

La información obtenida se la utilizó de la siguiente manera

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente entre otras.
- Tabulación o realización de cuadros según variables de la hipótesis que se propuso.
- Representación gráfica.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación y verificación de hipótesis.
- Establecer conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.3 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA TABLA DE OBSERVACIÓN

Ítem 1. Interpreta las formas y juegos que se realiza

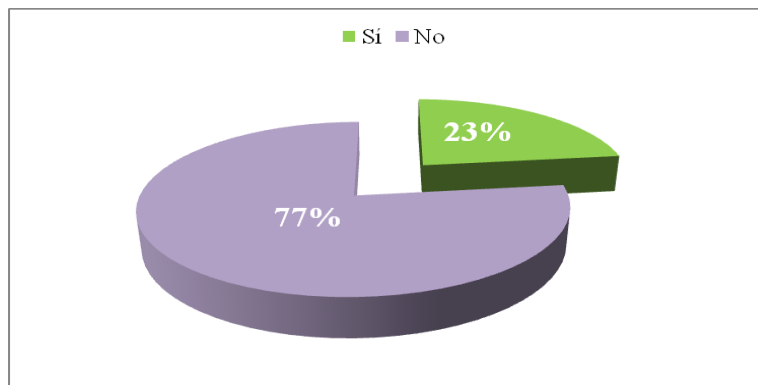
Cuadro N. 6

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	8	23%
No	26	77%
Total	34	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico N. 3



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: El 23% de los niños observados si interpreta las formas y juegos que se realiza, mientras que el 77% no.

Interpretación: la mayoría de alumnos observados no interpreta las formas y juegos que se realiza, de hacerlo, de esta forma mantendríamos activos durante el proceso de aprendizaje, mente, ojos y oídos, así la información solo se quedara en nuestros oídos

Ítem 2. Disfruta al momento de dibujar

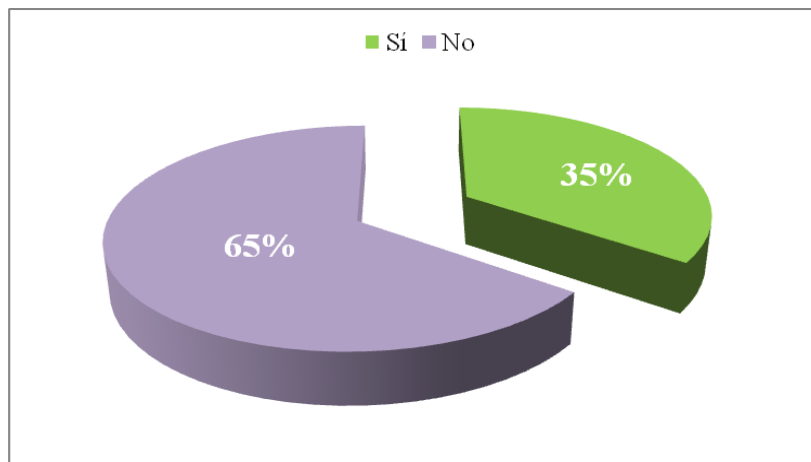
Cuadro N. 7

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	12	35%
No	22	65%
Total	34	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico N. 4



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: El 35% de los niños observados, si disfruta al momento de dibujar, mientras que el 65% no.

Interpretación: La mayoría de alumnos observados no disfruta plenamente al momento de dibujar, pues el principio básico consiste en asimilar, en adquirir lo que se está explicando, descubrir los conceptos fundamentales, organizar la información y las ideas para que se transforme en conocimiento, se asume el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes.

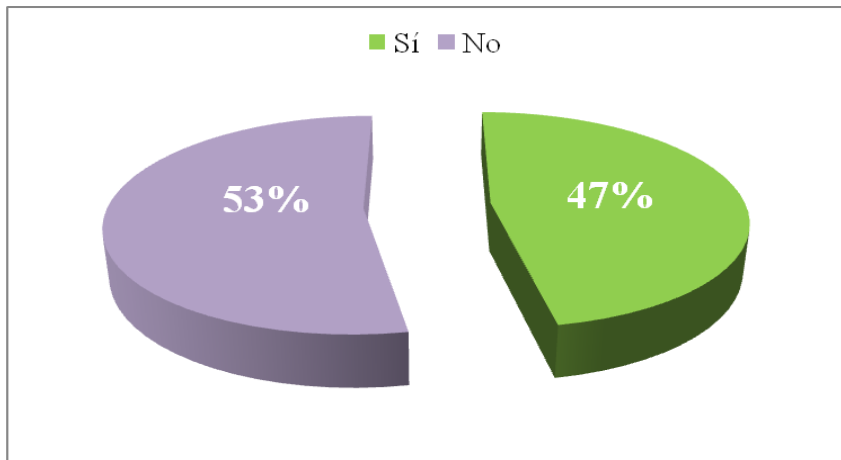
Ítem 3. Utiliza correctamente los materiales de dactilo pintura.

Cuadro N. 8

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	16	47%
No	18	53%
Total	34	100%

Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico N. 5



Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: El 100% de los niños observados, si disfruta utilizar materiales de dácilo pintura.

Interpretación: La mayoría de alumnos observados disfruta utilizar materiales de dácilo pintura; o analizar los diversos diseños de un tapiz, conocer los distintos colores que conforman el cielo o la variedad de formas de las hojas o las texturas y los colores de los troncos de cada árbol. En este sentido, comunicar estas impresiones no es solo informar, sino también hacer participar, poner en común lo que antes era particular y aislado.

Ítem 4. Participa activamente en grupo

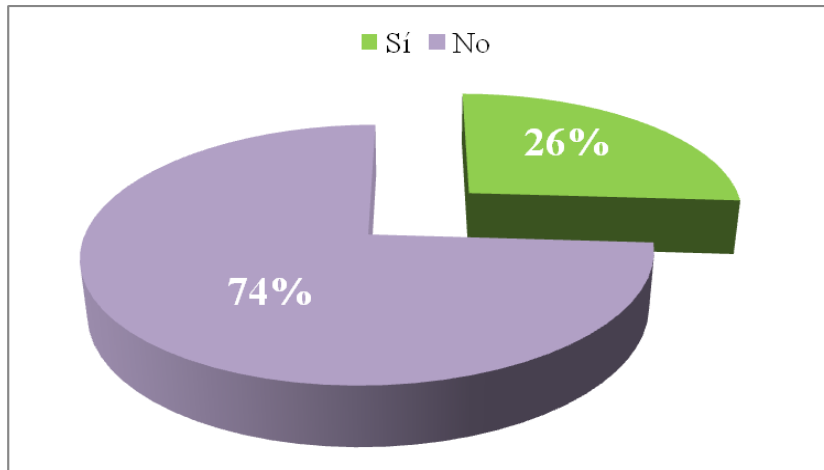
Cuadro N. 9

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	9	26%
No	25	74%
Total	34	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico N. 6



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: El 26% de los niños observados si participa activamente en grupo, mientras que el 74% no.

Interpretación: la mayoría de alumnos no participa activamente en sus clases, pues la diversión el juego, la risa, etc. deben estar siempre presentes en ellos, para ello es necesario contar siempre con los materiales adecuados y suficientes. Los niños aprenden más y mejor cuando observan, tocan, prueban, es decir cuando lo experimentan con sus propios sentidos.

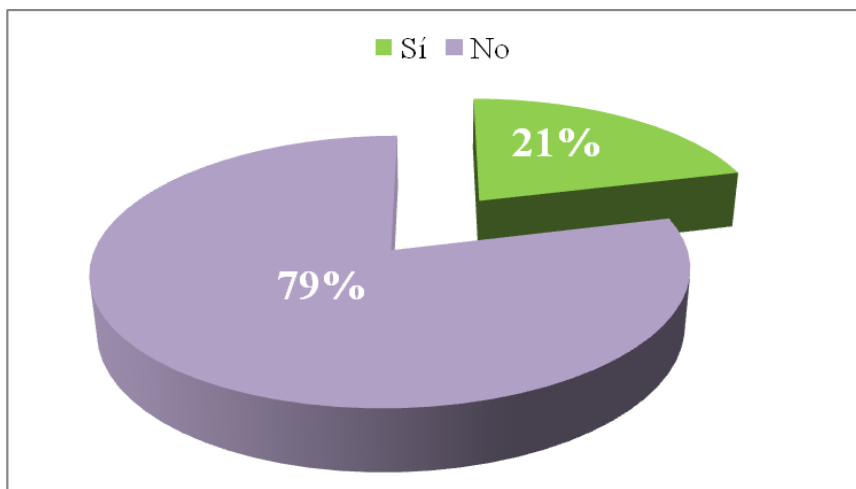
Ítem 5. Identifica plenamente las texturas

Cuadro N. 10

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	7	21%
No	27	79%
Total	34	100%

Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico N. 7



Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: El 21% de los niños observados, si identifica plenamente las texturas, mientras que el 79% no.

Interpretación: La mayoría de alumnos observados no identifica plenamente las texturas esto no facilita, la labor de padres ni de maestros ya que es de suma importancia aprender a través de los sentidos, los niños exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea usando sus sentidos: tacto, gusto, audición, olfato y visión. A través de los sentidos los niños comprenden las cosas.

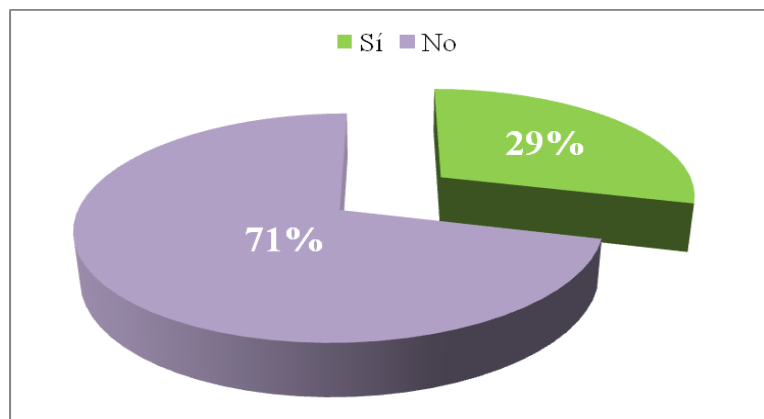
Ítem 6. Es creativo o imaginativo cuando dibuja

Cuadro N. 11

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	10	29%
No	24	71%
Total	34	100%

Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico N. 8



Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: El 29% de los niños observados, si es creativo o imaginativo cuandodibuja, mientras que el 71% no.

Interpretación: La mayoría de alumnos observados no es creativo o imaginativo cuandodibujaestas experiencias deben provocar otras oportunidades valiosas de aprendizaje Los adultos pueden apoyar el aprendizaje del niño proporcionando una variedad de experiencias sensoriales y estando presente para responder sus preguntas y ofrecer mayor entendimiento y posibilidades sobre la actividad mientras ellos van explorando.

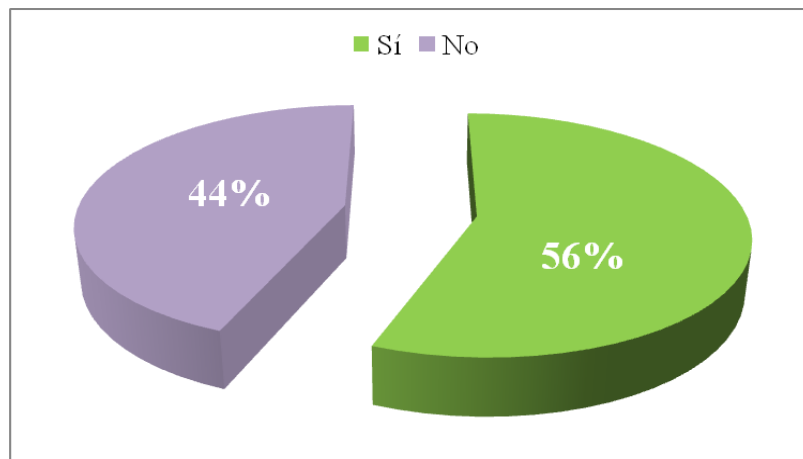
Ítem 7. Expresa libremente sus emociones e ideas

Cuadro N. 12

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	19	56%
No	15	44%
Total	34	100%

Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico N. 9



Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: El 56% de los niños observados, si expresa sus emociones e ideas, mientras que el 44% no.

Interpretación: La mayoría de alumnos observados, expresa sus emociones e ideas; el lenguaje plástico, aunque es complejo, le permitirá al niño apropiarse del mundo y así contar, desde una imagen propia, cómo ve el mundo y a las personas que lo habitan. También podrá representar las percepciones que pueblan su mundo interno, su fantasía y su imaginación.

Ítem 8. Participa espontáneamente con su criterio sobre alguna lectura

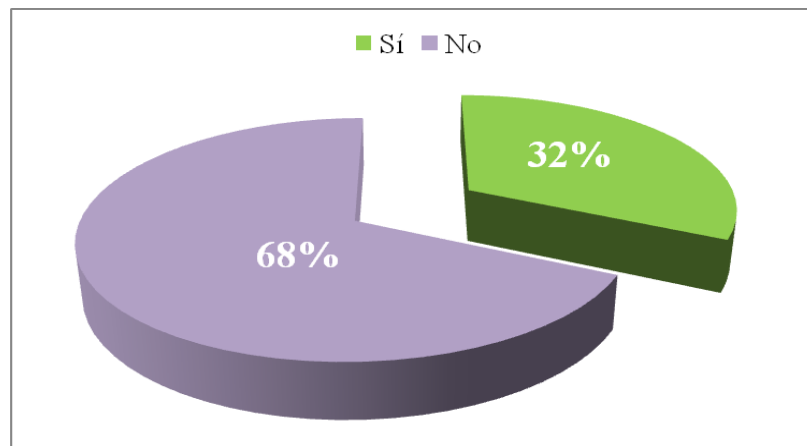
Cuadro N. 13

Alternativas	Frecuencia	%
Sí	11	32%
No	23	68%
Total	34	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico N. 10



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: El 32% de los niños observados, si expresa sus emociones e ideas, mientras que el 68% no.

Interpretación: La mayoría de alumnos observados, no expresa espontáneamente su criterio sobre alguna lectura, descubrir el sentido de la lengua escrita y comprender que a través de ella pueden comunicarse, y lo que es aún mejor: expresarse. Esto posibilita que en un futuro sean mejores lectores y escritores, y cambia la posterior relación que el niño tenga frente a los libros y el lenguaje.

4.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

1. ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?

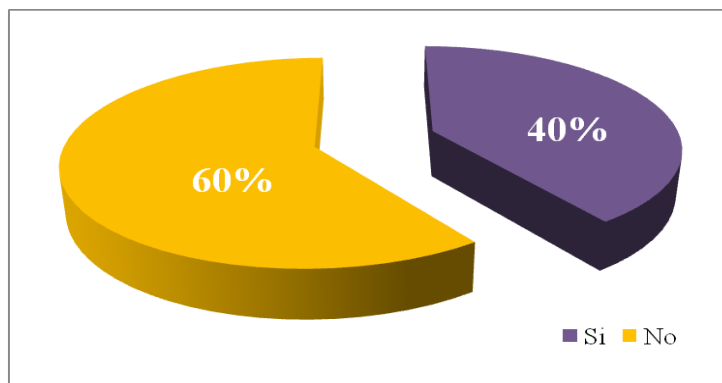
Cuadro 14: (Estimular la creatividad)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	40%
No	3	60%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico 11: (Estimular la creatividad)



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 2% contesta que sí sabe como estimular la creatividad en los niños, mientras que el 3% contesta que no.

Interpretación: Es decir que los docentes opinan en su mayoría que no saben con certeza cómo estimular la parte creativa de los niños de modo que ven la necesidad de actualizar sus conocimientos y prepararse de mejor manera para poder afrontar las necesidades que se presenten en el aula.

2. ¿Cree que la creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?

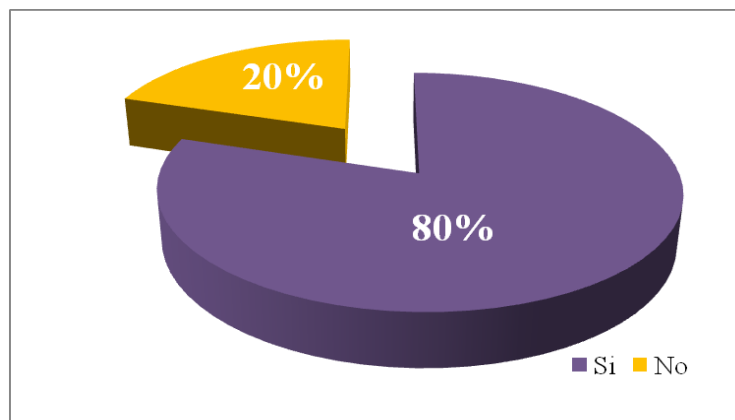
Cuadro 15: (Creatividad hace al niño independiente)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	80%
No	1	20%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico 12: (Creatividad hace al niño independiente)



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 80% contesta que sí cree que la creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones, mientras que el 20% contesta que no.

Interpretación: Esto quiere decir que los docentes opinan en su mayoría que la creatividad la independencia del niño y le ayuda a tomar sus propias decisiones, lo que debe ser tomado en cuenta por su maestro para moldear un ser humano capaz de decidir e independiente.

3. ¿Los recursos didácticos favorecen el desarrollo creativo del niño?

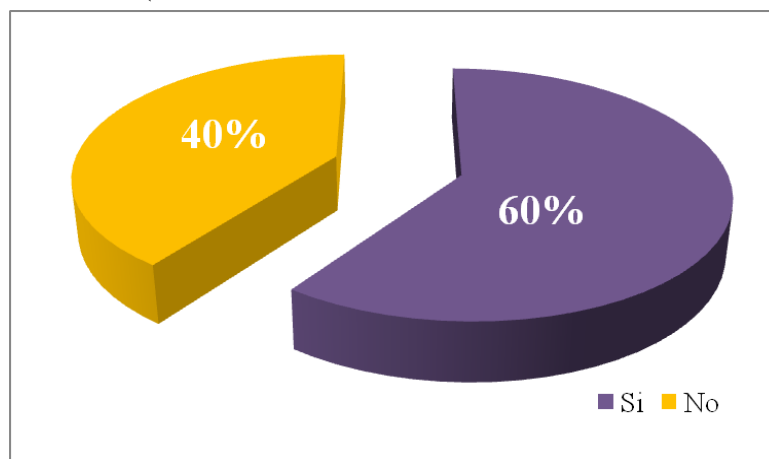
Cuadro 16: (Recursos didácticos favorecen desarrollo creativo del niño)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	3	60%
No	2	40%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico 13: (Recursos didácticos favorecen desarrollo creativo del niño)



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 60% contesta que los recursos didácticos sí favorecen el desarrollo creativo del niño, mientras que el 40% contesta que no.

Interpretación: Esto significa que los docentes opinan en su mayoría que la utilización de recursos didácticos contribuye a desarrollar la creatividad del niño, desde luego supervisado y vigilado por su maestro quien va guiando el manejo y aprovechamiento de cada material que se utiliza.

4. ¿Dispone de suficiente material didáctico en su aula?

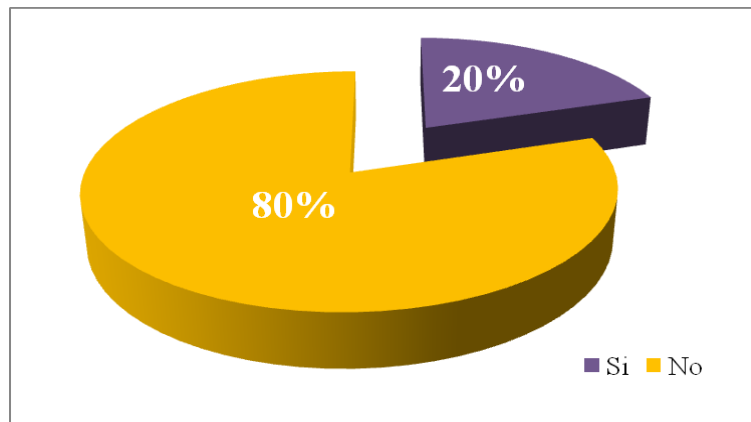
Cuadro 17: (Suficiente material didáctico en el aula)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	1	20%
No	4	80%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico 14: (Suficiente material didáctico en el aula)



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 20% contesta que sí dispone de suficiente material didáctico en su aula, mientras que el 80% contesta que no.

Interpretación: Esto significa que los docentes admiten que no cuentan con el suficiente material didáctico como para afrontar las situaciones que se dan en cada clase que les corresponde impartir y que en muchos casos no solo que no es suficiente sino que ni siquiera existe.

5. ¿Sabe cómo estimular la creatividad en los niños?

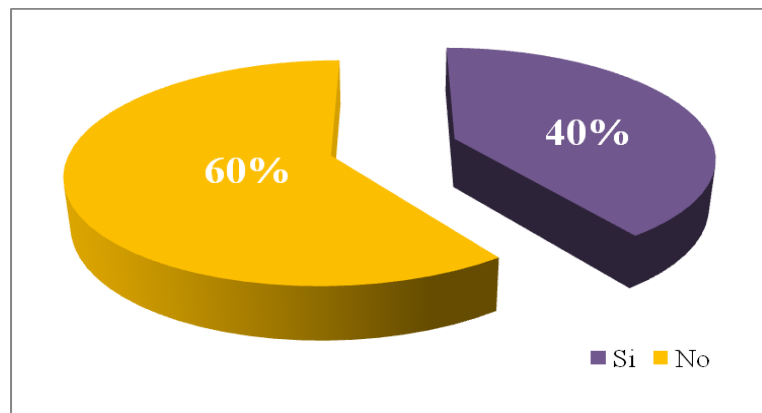
Cuadro 18:(Estimular la creatividad en los niños)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	40%
No	3	60%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico 15: (Estimular la creatividad en los niños)



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 40% contesta que sí sabe cómo estimular la creatividad en los niños, mientras que el 60% contesta que no.

Interpretación: Esto significa que los docentes admiten que esto favorece su curiosidad, experimentación y despierta su imaginación e inventiva. Por ello debe existir un lugar donde el niño y la niña tengan oportunidades para explorar, armar, separar, rodar manipular, observar, juntar, poner encima de otro, mantener el equilibrio de los objetos y otros.

6. ¿Utiliza material didáctico con frecuencia para enseñar en sus clases?

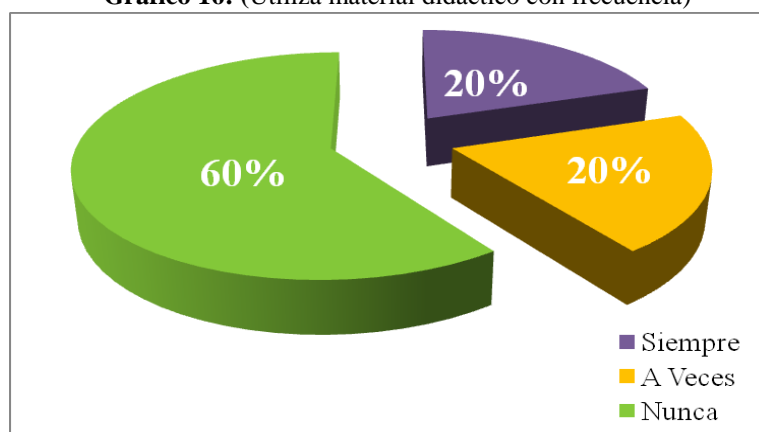
Cuadro 19: (Utiliza material didáctico con frecuencia)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	20%
A Veces	1	20%
Nunca	3	60%
TOTAL	34	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico 16: (Utiliza material didáctico con frecuencia)



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 20% contesta que siempre utiliza material didáctico para enseñar en clases, el 20% contesta que a veces y el 60% nunca.

Interpretación: Esto significa que los docentes reconocen que el uso de material didáctico en clase contribuye a su motivación y creatividad que por esta razón el niño siente la curiosidad de demostrar lo que es capaz de realizar; si un niño rompe juguetes es en primer término para investigar; después para modificar su conocimiento y creación.

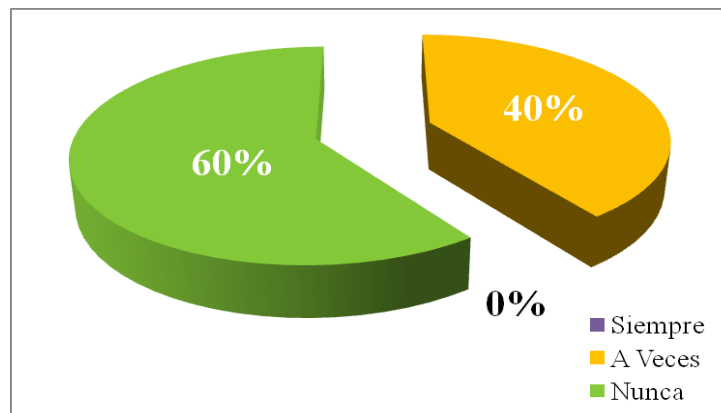
7. ¿Con qué frecuencia lleva a sus alumnos a parques recreativos?

Cuadro 20: (Lleva a sus alumnos a parques recreativos)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A Veces	2	40%
Nunca	3	60%
TOTAL	34	100 %

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico 17: (Lleva a sus alumnos a parques recreativos)



Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 0% contesta que siempre lleva a sus alumnos a parques recreativos, el 40% contesta que a veces y el 60% nunca.

Interpretación: Esto significa que los docentes reconocen que a los niños no les gusta ir al parque a jugar con sus amigos, de modo que la escuela no sea el único lugar en donde pueda aprender, recrearse y disfrutar con su maestro y sus compañeros de clase.

8. ¿Considera necesario la realización de una guía de recursos didácticos para perfeccionar el desarrollo creativo del niño?

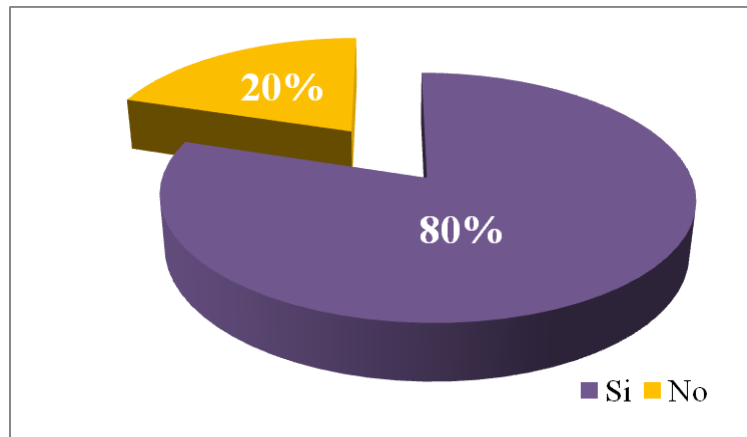
Cuadro 21: (Guía recursos didácticos)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	80%
No	1	20%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Gráfico 18: (Guía recursos didácticos)



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Análisis: Del 100% de encuestados que corresponde a 5 docentes, el 80% contesta que sí considera necesario la realización de una guía recursos didácticos para perfeccionar el desarrollo creativo del niño, mientras que el 20% dice que no.

Interpretación: Esto significa que los docentes admiten que es necesario disponer de una guía que les ayude a perfeccionar el desarrollo creativo de sus alumnos y sirva de apoyo a los maestros para impartir.

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Modelo Lógico

H₀: Los Recursos Didácticos no inciden en el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica Paralelo ‘B’ del Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” de la ciudad de Ambato..

H₁: Los Recursos Didácticos sí inciden en el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica Paralelo ‘B’ del Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” de la ciudad de Ambato..

Modelo estadístico

Se aplicara el modelo estadístico del *Chi*².

La ficha de observación aplicada a los estudiantes y encuesta a los docentes de Primer Año de Educación Básica Paralelo ‘B’ del Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez”, ciudad de Ambato

Por diversas alternativas se elabora una tabla de contingencia, seleccionando el *Chi*² para la comprobación de la hipótesis.

$$X = \frac{\sum (fo - fe)^2}{Fe}$$

Región de aceptación y rechazo

Para determinar la región de aceptación y rechazo, se calcula los grados de libertad, y se determina el valor del χ^2 en la tabla estadística con una significancia de 5%.

Grados de libertad

$$gl = (F-1)(C-1)$$

$$gl = (4-1)(2-1)$$

$$gl = 3 \times 1$$

$$gl = 3$$

Campana de Gauss

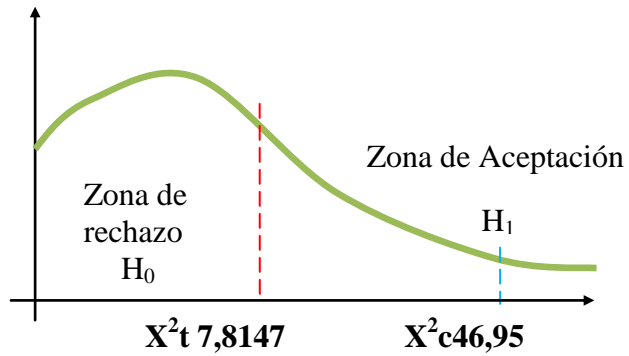


Gráfico 19 Región de aceptación y Rechazo.

Elaborado Por: Amparo Gutiérrez

Cálculo Estadístico

Frecuencias Observadas

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		Total
	Sí	No	
Disfruta al momento de dibujar	12	22	34
¿Dispone de suficiente material didáctico en su aula?	1	4	5
Es creativo o imaginativo cuando dibuja	10	24	34
¿Sabe cómo estimular la creatividad en los niños?	2	3	5
Total	25	53	78

Cuadro 22. Frecuencias Observadas
Elaborado Por: Amparo Gutiérrez

Frecuencias Esperadas

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		Total
	Sí	No	
Disfruta al momento de dibujar	3.85	14.95	18.80
¿Dispone de suficiente material didáctico en su aula?	0.32	2.72	3.04
Es creativo o imaginativo cuando dibuja	3.21	16.31	19.52
¿Sabe cómo estimular la creatividad en los niños?	0.64	2.04	2.68
Total	8.02	36.02	44.04

Cuadro 23. (Resumen Encuesta a Estudiantes)
Elaborado Por: Amparo Gutiérrez

Cálculo del Chi²

<i>O</i>	<i>E</i>	<i>O - E</i>	$(O - E)^2$	$\frac{(O - E)^2}{E}$
12	3.85	8.15	66.42	17.25
1	0.32	0.68	0.46	1.45
10	3.21	6.79	46.10	14.36
2	0.64	1.36	1.85	2.89
22	14.95	7.05	49.70	3.32
4	2.72	1.82	1.64	0.60
24	16.31	7.69	59.14	3.63
3	2.04	0.96	0.92	0.45

Chi²46.95

Cuadro 24. Cálculo del χ^2
Elaborado Por: Amparo Gutiérrez

Decisión Estadística

Para un contraste bilateral el valor del χ^2 con 3 grados de libertad y 5% de significancia el valor de tabla es de 7,8147 el valor calculado 46,95; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice: Los Recursos Didácticos sí inciden en el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica Paralelo 'B' del Instituto Técnico Superior "Luis A. Martínez" de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- En el Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” existe poco material didáctico el cual además se encuentra deteriorado; el docente lo utiliza, pero no es muy útil ya que no está de acuerdo a las necesidades de los educandos.
- Las autoridades y miembros de la institución si realizan capacitaciones con respecto a lo pedagógico, pero nunca se han centrado específicamente a la elaboración de material didáctico, su uso adecuado, importancia entre otros.
- El tipo de material didáctico que de vez en cuando lo utilizan los docentes son.: impreso, concreto, y audio, lo que conlleva a pensar que la mayoría de docentes no son indagadores, creativos, y realizan su propio material didáctico para el proceso enseñanza aprendizaje.
- Los docentes en su mayoría manifiestan que los alumnos son participativos, cuando al representar un tema se lo hace con la ayuda de material didáctico debido a que este despierta al interés por el tema tratado.
- La mayoría de educandos nunca han participado en la elaboración de material didáctico, lo que no ayuda a que el niño desarrolle su creatividad.
- Los estudiantes disfrutan de la clase cuando en ellas se emplea material didáctico.

- Según la investigación realizada se ha detectado la falta de una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.

5.2 RECOMENDACIONES

- Las autoridades y los miembros del Instituto Técnico Superior “Luis A. Martínez” deben interesarse más en que la institución disponga de recurso didáctico actualizado, para que el docente pueda hacer uso del mismo y satisfaga las necesidades de los educandos.
- Las autoridades de la institución deben concientizar a los docentes que el material didáctico es muy importante para el desarrollo creativo y debe ser empleado correctamente de acuerdo a cada necesidad de los educandos.
- Los docentes necesariamente deben planificar sus clases con anterioridad, ya que de esa manera despertará el interés de los estudiantes por aprender, y las clases no serán monótonas.
- Los docentes siempre deben tener presente que el material didáctico es muy importante en el proceso educativo ya a través de sus colores, formas, tamaños, peso, entre otros, permite que los niños modifiquen sus estructuras cognitivas.
- Contar con material didáctico suficiente para que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo tomando en cuenta la edad en la que ellos están, en donde captan todo lo que les rodea y desarrollan habilidades.
- Considerar que el recurso didáctico es de suma importancia y forma parte esencial del aprendizaje de los estudiantes.

- Realizar la propuesta recomendada de una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA

6.1 TÍTULO:

Elaboración de una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.

6.2 DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la Institución: Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A. Martínez”

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Parroquia: La Matriz

Dirección: Quito 508 y Av. Cevallos

Teléfono: 032820857

Jornada: Matutina

Beneficiarios: Autoridades, docentes, padres de familia y niños de la institución

Equipo técnico responsable:

Investigadora: Paulina Gutiérrez

Tutora: Lic. Eugenia Pérez

Presupuesto: U.S.D \$ 34.00 (treinta y cuatro dólares americanos)

6.2. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En el Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A. Martínez”, de la ciudad de Ambato, los docentes no utilizan constantemente los recursos didácticos para el desarrollo creativo de los niños, quienes se sienten aburridos y pasivos durante toda la clase.

Los docentes y la institución, no se han preocupado por desarrollar recursos y materiales didácticos, muchas de las veces debido al desinterés y a la poca importancia que le dan al desarrollo creativo de los niños, tomando en cuenta que es un aspecto muy importante en la vida del estudiante y sobre todo para alcanzar un pensamiento crítico y a su vez desarrollando su inteligencia.

En la institución educativa, ni los alumnos ni los padres de familia se ha interesado por informar a los maestros sus inquietudes y falencias, especialmente sobre la necesidad de implementar y desarrollar recursos y materiales didácticos, en donde puedan exponer sus criterios sin represalia alguna.

Todos estos factores han obstaculizado para que la entidad educativa se dé a conocer, afectando su prestigio institucional, e impidiéndole sobresalir en el aspecto formativo.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Crear una guía didáctica es **importante** ya que proporcionará a los docentes una excelente ayuda para desarrollar el pensamiento crítico de los niños y niñas motivándolos así en todas las clases que impartirá y con la aplicación de las correctas actividades mejorará el aprendizaje.

Proponer una guía didáctica para mejorar el desarrollo creativo de los estudiantes, es **original** por cuanto ha sido elaborado y planificado como una herramienta que sirva

para mejorar la gestión Educativa Institucional partiendo siempre de las necesidades de la Institución Educativa y en especial de los niños y niñas.

La propuesta es **novedosa** porque motivará a que los niños por iniciativa propia acudan al aprendizaje y no de forma mecánica, logrando incomodar a los estudiantes por el típico método de enseñanza.

El adecuado manejo de los talleres de lectura es de gran **interés** para el aprendizaje de los niños y niñas, su base teórica dará las pautas al docente para inculcar el desarrollo creativo y servirá para la aplicación y práctica diaria y constante que resultará valioso, necesario y de gran utilidad evitando de esta forma errores en el que hacer educativo.

La **visión** de toda institución esta llamada a formar estudiantes creativos, críticos, capaces de resolver problemas por lo que la **misión**, es brindar una educación de excelencia que solo se logra con la implementación de talleres innovadores para mejorar las actividades académicas que realizan los docentes.

La propuesta es **factible** y surge de la convicción que se tiene por cambiar la educación, motivo por el cual me he direccionado en buscar nuevas actividades que fortalecerán el aprendizaje, desarrollando el pensamiento crítico potencializando el desenvolvimiento de los niños y niñas.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. OBJETIVO GENERAL

Elaborar una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica

6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Socializar la necesidad de contar con una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.
- Planificar diferentes actividades para la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes.
- Ejecutar las actividades de la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.
- Evaluar la utilización de la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.

6.5. ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD

La propuesta de aplicar una Guía Didáctica permitirá agilizar el trabajo educativo con los niños y niñas, a fin de desarrollar un mejor proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente para aumentar la creatividad de cada uno de los niños y niñas.

Los padres de familia están de acuerdo y motivados en la aplicación de la Guía Didáctica que consideran mejorará el nivel académico por ende su desarrollo creativo.

Además la propuesta es factible de realizar porque las autoridades y los docentes tiene actitud positiva en utilizar y en aplicar la Guía Didáctica, ya que están conscientes de que mejorará la comprensión de los niños.

6.6. FUNDAMENTACIÓN

Esta guía estará estructurada y tendrá los siguientes indicadores:

Una Guía Didáctica se elaborará con creatividad, orientada a construir el diálogo didáctico capacitador – docente, reemplazando la presencia física del capacitador. En un ambiente simulado de diálogo, el capacitador puede ofrecer a los docentes diversas opciones y posibilidades para que construyan sus aprendizajes y mejoren la comprensión.

Es recomendable que la Guía Didáctica sea elaborada de manera colaborativa por los capacitadores que integran cada una de las áreas de especialidad académica.

Estructura sugerida de la guía didáctica de las sesiones a distancia por área de especialidad.

1. Datos informativos
2. Índice de las sesiones a distancia
3. Introducción
4. Objetivos generales.
5. Contenidos
6. Bibliografía.
7. Orientaciones generales.
8. Orientaciones específicas para el desarrollo de cada sesión.

Sesión / número y título

Objetivos específicos.

Sumario (temas de la sesión)

Breve introducción.

Estrategias de aprendizaje para conducir a la comprensión de los contenidos de la asignatura.

Autoevaluación.

9. Soluciones a los ejercicios de autoevaluación.

10. Glosario.

11. Anexos

12. Evaluaciones a distancia.

Aspectos centrales de la Guía Didáctica:

a) Orientaciones generales para el estudio: sugerencias, consejos o ayudas que el capacitador propone a los docentes para que organicen mejor su tiempo, busquen condiciones favorables para estudiar, controlen sus progresos. Es conveniente que cada Área de especialidad académica recomiende en sus Guías Didácticas sobre la metodología de estudio de cada área de especialidad.

b) Orientaciones específicas: para el estudio de las sesiones de aprendizaje que complementarán las clases presenciales. Aquí se deberán precisar los recursos y estrategias didácticas que hagan posible el diálogo simulado a través del material impreso. Esta es la sección de mayor importancia y contenido. Constituye el aspecto central de la Guía Didáctica.

c) Evaluación y Autoevaluación del aprendizaje: Precisa los mecanismos para la evaluación que implementará el capacitador.

Establece, asimismo, actividades integradas de aprendizaje en que el alumno hace evidente sus aprendizajes. Propone estrategias de monitoreo para que el alumno se

evalúe y aprecie sus avances. La autoevaluación para motivar la reflexión del docente en relación con sus propios aprendizajes.

Orientaciones específicas para el desarrollo de cada sesión

a) Generales

La planificación de una sesión de aprendizaje responde, en términos de procedimientos técnico- pedagógicos, al mismo proceso de planificación para una clase presencial, con la diferencia que al ser mediada se deberán tener en cuenta las características de los soportes, en este caso material impreso y posibles recursos audiovisuales, si el acceso a recursos tecnológicos de los usuarios lo permite.

La guía didáctica de cada una de las sesiones de clase tiene como base los contenidos ofrecidos a los docentes a través de las selecciones de lecturas que elaboren los equipos de cada una de las áreas de especialidad académica. Pueden ser, como ya se ha señalado, antologías o textos de lectura. La actividad central es la construcción de cada una de las sesiones de aprendizaje.

b) ¿Cuál es la ruta a seguir en la construcción de una sesión de aprendizaje orientada hacia la comprensión?

I. Aprendizajes Esperados

Identifica

Analiza

Recrea

II. Secuencia Didáctica

Motivación permanente

Recuperación de saberes previos

Formulación de interrogantes. Facilita la exploración de conocimientos o creencias falsas en relación con el tema.

Conflicto cognitivo

Se proponen las actividades de investigación, exploración, demostración.

Estas actividades pueden ser realizadas de manera individual o grupal.

Sistematización del aprendizaje.

Se elabora un mapa conceptual presentando el contenido de la clase. Este mapa puede tener como soporte el material impreso o un CD-ROM.

Aplicación de lo aprendido.

Se propone la realización de actividades donde se aplique lo aprendido. Se ofrecen las instrucciones para motivar la realización de las actividades propuestas a los docentes.

El aula del docente constituye un espacio muy rico para concretizar aprendizajes.

Transferencia a situaciones nuevas

Se ofrecen indicaciones de aplicación del tema a nuevas situaciones de la vida práctica. Las actividades que se realicen están orientadas a la comprensión.

Reflexión sobre lo aprendido

Se considera que si lo propuesto es adecuado para el entender y actuar de los docentes y, cómo éstos han logrado o no su aprendizaje, qué dificultades y/o mejoras, debe implementar el capacitador para lograrlo

III. Evaluación (Indicadores)

Se precisan los indicadores que permitirá evaluar las capacidades y competencias desarrolladas:

Identificar / Demostrar / Construir.

Habilidades mentales indispensables

El ser humano se define como un animal racional, pues posee la capacidad de pensar. Esto incluye la capacidad percibir, observar, discernir, discriminar, analizar, clasificar, predecir, sintetizar, relacionar, aplicar ideas ya conocidas a situaciones nuevas, recordar, memorizar, imaginar, identificar, argumentar, y evaluar, entre otras. La sensibilidad proporciona datos, que son captados del mundo exterior o de las propias vivencias anímicas, y a partir de ellos se gestan procesos psicológicos interrelacionados que posibilitan el pensamiento.

Estas capacidades descritas son las que se denominan habilidades del pensamiento puesto que es lo que la capacidad cognitiva puede hacer. Las habilidades se traen en potencia desde el nacimiento y se van desarrollando naturalmente a medida que el tiempo transcurre, aunque estimuladas por la educación aflorarán más rápidamente y podrán perfeccionarse en cantidad y calidad, aplicándolas en el proceso de lectura.

Estos procesos mentales suelen darse de manera automática en la vida cotidiana, lo importante es darnos cuenta que las utilizamos de manera irreflexiva, y que al auto-observar estos procesos los podamos usar de manera intencional. Este proceso implica adoptar ciertas actitudes tales como apertura, disposición a la práctica, curiosidad, entre otras, las cuales favorecen el desarrollo de estos procesos como son:

Percibir

Capacidad de estar conscientes de algo que se evidencia a través de los sentidos, como lo que escuchamos, vemos, tocamos, olemos y degustamos. Es tener conciencia de la estimulación sensorial.

Observar

Capacidad de advertir o estudiar algo con atención, cualesquiera que sean los sentidos que en ellos se emplean. Es lo que nos permite obtener información para identificar cualidad, cantidad, textura, color forma, numero, posición, etc.

Discriminar

Capacidad de reconocer una diferencia o de separar las partes o los aspectos de un todo.

Nombrar e Identificar

Capacidad de utilizar una palabra para identificar a una persona, un lugar, una cosa o un concepto; es saber designar un hecho o fenómeno. Nos ayuda a organizar y codificar la información para que esta pueda ser utilizada en el futuro. Esta habilidad es un prerrequisito para todas las habilidades del pensamiento que le siguen.

Emparejar

Capacidad que consiste en reconocer e identificar dos objetos cuyas características son similares y separarlos de los demás para formar con ellos una pareja o par.

Identificar detalles

Capacidad de poder distinguir las partes o los aspectos específicos de un todo.

Recordar detalles

Capacidad que consiste en el acto de incorporar a la conciencia la información del pasado que puede ser importante o necesaria para el momento presente.

Secuenciar (Ordenar)

Capacidad que consiste en disponer las cosas o las ideas de acuerdo con un orden cronológico, alfabético o según su importancia.

La inferencia: es identificar, obtener y utilizar los elementos necesarios para poder desarrollar supuestos, conjeturas o hipótesis y poder obtener conclusiones razonables

Comparar – Contrastar

Capacidad que consiste en examinar los objetos con la finalidad de reconocer los atributos que los hacen tanto semejantes como diferentes. Contrastar es oponer entre sí los objetos o compararlos haciendo hincapié en sus diferencias.

Categorizar - Clasificar

Capacidad que consiste en agrupar ideas u objetos con base en un criterio determinado.

Describir - Explicar

Capacidad que consiste en enumerar las características de un objeto, hecho o persona. Para describir algo podemos valernos de palabras o de imágenes. Explicar consiste en la habilidad de comunicar como es o como funciona algo.

Predecir – Estimar

Capacidad de vincular la condición en virtud de la cual algo sucede o existe con la **Identificar causa/efecto** secuencia de algo.

Capacidad utilizar los datos que tenemos a nuestro alcance para formular con base en ellos sus posibles consecuencias.

Analizar

Capacidad de separar o descomponer un todo en sus partes, con base en un plan o de acuerdo a un determinado criterio.

Resumir - Sintetizar

Capacidad de exponer el núcleo de una idea completa de manera concisa. Va del cambio cuantitativo al cualitativo.

Generalizar

Capacidad de aplicar una regla, principio o fórmula en distintas situaciones. Una vez que la regla ha sido cabalmente entendida, es posible utilizarla y aplicarla a nuevas situaciones, de manera que no es necesario aprender una regla para cada ocasión.

Crear, encontrar y resolver problemas

Capacidad que requiere del uso de todas las habilidades del pensamiento y puede, dividirse en 6 etapas: definición del problema, análisis de la información, y proyección para la solución, establecimiento de un criterio para el resultado, ejecución del proyecto, evaluación de la solución.

Juzgar – Criticar Opinar

Capacidad de analizar datos y utilizarlos en diversas habilidades básicas del pensamiento para elaborar juicios, con base a un conjunto de criterios internos y externos.

Evaluar

Capacidad de emitir juicios de valor para tomar decisiones.

Metacognición

Capacidad de tomar conciencia de nuestras propias acciones y procesos de pensamiento.

6.7 METODOLOGÍA – PLAN DE ACCIÓN

La concepción teórica metodológica que se aplica para el estudio de los Recursos Didácticos para fortalecer el Desarrollo Creativo de los estudiantes, supone un proceso que incentive la perseverancia en el proceso de aprendizaje, crítico y reflexivo.

Los pasos para poner en marcha esta propuesta serán los siguientes:

- Socialización de la necesidad de contar con una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.
- Planificación de las diferentes actividades para la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes.
- Ejecución de las actividades de la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.
- Evaluación de la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.

6.8 MODELO OPERATIVO

FASES	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO	METAS
Socialización	- Impulsar y motivar en docentes y autoridades del plantel la necesidad de contar con una Guía Didáctica para fortalecer el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.	- Investigadora - Autoridades del Instituto Superior Técnico Experimental "Luis A. Martínez"	-Material bibliográfico. -Documentos de apoyo.	02 septiembre	Aprobación del proyecto por parte del Consejo Directivo de la institución.
Planificación	- Preparar medios de información medios de consulta, y material suficiente para diseñar la Guía Didáctica	- Investigadora - Directora de Tesis	- Medio informático y electrónico. - Material de Diseño Curricular.	03/05 septiembre	Disponer de información, medios de consulta, y material suficiente para arrancar con el diseño de la Guía Didáctica
Ejecución	- Puesta en marcha de la Guía Didáctica, con maestros y estudiantes	- Investigadora - Autoridades del Instituto Superior Técnico Experimental "Luis A. Martínez"	- Medio informático - Material didáctico. - Documentos de apoyo (diapositivas, folletos, carteles, etc.).	21/23 septiembre	Lograr la ejecución y puesta en marcha de la Guía Didáctica con maestros y estudiantes.
Evaluación	- Valoración del cumplimiento de objetivos de la Guía Didáctica para fortalecer el Desarrollo Creativo.	- Investigadora - Docentes - Estudiantes	- Documento informativo. - Formatos de Evaluación	25 septiembre	Cumplir los objetivos de la Guía Didáctica en la comunidad educativa.

Cuadro N. 26. Modelo Operativo
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

6.8.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	INICIO/FIN	RESPONSABLE	PRESUPUESTO	ASISTENTES
- Impulsar y motivar en docentes y autoridades del plantel la necesidad de contar con una Guía Didáctica para fortalecer el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.	02 septiembre	- Investigadora - Autoridades del Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A. Martínez”	\$45,00	Investigadora Docentes y autoridades
- Preparar medios de información medios de consulta, y material suficiente para diseñar la Guía Didáctica.	03/05 septiembre	- Investigadora - Directora de Tesis	\$80,00	Investigadora, autoridades y docentes
- Puesta en marcha de la Guía Didáctica con maestros y estudiantes	21/23 septiembre	- Investigadora - Autoridades del Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A. Martínez”	\$50,00	Investigadora Docentes y estudiantes
- Valoración del cumplimiento de objetivos de la Guía Didáctica para fortalecer la Lectura Comprensiva	25 septiembre	- Documento informativo. - Formatos de Evaluación	\$15.00	Investigadora Directora de Tesis y Docentes

Elaborado por: Amparo Gutiérrez
Cuadro N. 27. Cronograma de Actividades

6.9 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta tiene por objetivo brindar una Guía Didáctica a través del diseño de actividades comprensibles que motiven a los entes activos del proceso enseñanza aprendizaje, a alcanzar niveles de excelencia, que serán posibles si los educandos tienen interés y un gran estímulo que les permita enfrentar cualquier obstáculo que se presente en la adquisición de la instrucción escolar.

Durante el tiempo que se aplique esta Guía en el aula, se pondrá mucho énfasis en la actitud de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje, puesto que esto permitirá evidenciar si las estrategias ayudan a los educandos en el aprendizaje.

6.9.1 PROPUESTA

Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica del Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A. Martínez”.

Esta guía didáctica está diseñada para docentes y estudiantes del Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A. Martínez”. La misma que tiene como objetivo potencializar el Desarrollo Creativo, haciendo del aula un ambiente motivador que ayude a los estudiantes a mejorar su concentración e internalización de nuevos conocimientos de una manera significativa, puesto que los educandos se encontrarán motivados y por ende con mucho interés; factores que facilitan el manejo de nuevos contenidos.

Cabe recalcar que el diseño de dicha guía didáctica tiene origen en estrategias existentes, las cuales han sido mejoradas cuidadosamente con el fin de lograr la meta propuesta con ayuda de los objetivos específicos.

La guía didáctica se aplicará día por día por los docentes del Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A. Martínez”; de esta manera se evidenciará el impacto positivo que tiene la misma en el desarrollo creativo de los estudiantes.

El uso de la guía didáctica se lo hará en el transcurso del año lectivo, específicamente al inicio de la clase o cuando se detecte que los estudiantes están perdiendo la motivación y por ende la concentración en los temas tratados.

Guía Didáctica

Para

Mejorar el Desarrollo Creativo

**De los estudiantes de Primer Año de Educación Básica del
Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A.
Martínez”.**

Autora: Amparo Gutiérrez

**Ambato – Ecuador
2013**

GUÍA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES

PRESENTACIÓN

La *Guía Didáctica* es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el autoaprendizaje. En estas circunstancias es cuando la *Guía Didáctica* se convierte en pieza clave para nuestro modelo, porque aproxima al alumno el material de estudio, potenciando sus bondades y compensando las limitaciones de los textos.

Una *Guía Didáctica* es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad.

Esto nos permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos

(explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).

Por tanto una guía didáctica/docente de universidad será útil para:

- Guiar el aprendizaje del alumno, en la medida en que a través de la guía se le ofrecen los elementos informativos suficientes como para determinar qué es lo que se pretende que aprenda, cómo se va a hacer, bajo qué condiciones y cómo va a ser evaluado.
- Lograr la transparencia en la información de la oferta académica. La Guía Docente es un documento público fácilmente comprensible y comparable.
- Facilitar un material básico para la acreditación y evaluación de la calidad tanto de la docencia como del docente, ya que representa el compromiso del profesor y su departamento en torno a diferentes criterios (contenidos, formas de trabajo, evaluación...) sobre los que irá desarrollando su enseñanza y refleja el modelo educativo del docente.
- Mejorar la calidad educativa e innovar la docencia. Como documento público está sujeto a análisis, crítica y mejora.

De ahí la necesidad de que la Guía Didáctica, impresa o en formato digital, se convierta en el “andamiaje” (J. Bruner) que posibilite al estudiante a avanzar con mayor seguridad en el aprendizaje autónomo.

Área Cognitiva

ACTIVIDAD N° 1

Rompecabezas

El rompecabezas ayuda en a desarrollar y ejercitar la percepción, atención, asociación, memoria y motricidad.

Es un material que consiste en dividir una figura en varias partes para construir sobre una plancha base.

Para un niño de 4 años el tamaño adecuado es de 19 a 24 cms y sus divisiones son de 6 a 10 partes con líneas curvas y predominio de rectas.

Materiales:

- Cartulina, cartón, triplex.
- Bisturí o tijera.
- Figuras o dibujos para pegar.
- Pinturas.
- Pinceles.

Proceso

- Elegir un motivo.
- Recortar el cartón, cartulina o madera de tamaños variados.
- Dibujar o pegar el motivo al material recortado.
- Diseñar el tipo de corte.



- Recortar el número de partes.

Recomendaciones

- Es importante evitar cortes terminados en punta por riesgo a herir y por la fragilidad para el manejo del material.
- Se puede cubrir las partes con laca transparente y elaborar cajas o bolsas para proteger el rompecabezas.
- Cuando están compuestos por gran número de divisiones se recomienda enumerar con lápiz cada pieza en la cara posterior.
- Generalmente se construye una base sobre la que se armara.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: MARQUÈS; Pere (2001)

ACTIVIDAD N° 2

Loterías

Las loterías por sus piezas ayudan al desarrollo de la imaginación y a la ejercitación motora fina.

Constan de un tablero base con figuras, grafismos u otros elementos distribuidos en casillas y tarjetas con representaciones similares en cantidad equivalente a las del tablero.

Para la edad de 4 años el tamaño adecuado de la lotería es de 12 x 18 cm; 22 x 22 cm, la división de los espacios son de 6 a 9 espacios y las figuras pueden ser reales, abstractas y combinadas.

Tipos de loterías

Asociaciones: se utilizan para entrenar al niño en establecer relaciones de igualdad y diferencia. Promueven la observación y la capacidad discriminativa.

Fuga de detalles: su propósito es detectar diferencias a través de la disociación y recomposición de los elementos que componen el todo.

Correspondencia: consiste en encontrar reciprocidad y conexión entre la figura y su complemento como medio para estimular la observación, la atención y la memoria.

- Promueven la asociación de distintos esquemas perceptivos motrices.
- Otra forma de clasificar loterías resulta del análisis de dibujo u objeto que se diseñe:
- Lotería de integración parte-todo; desarrolla el poder de análisis y síntesis.

- Lotería de objetos: reales y abstractos.
- Lotería de colores.
- Lotería de formas.
- Lotería de tamaños.
- Lotería de posiciones.
- Lotería de relaciones

Materiales

- Cartón, triplex.
- Lamina de revistas, plantillas de diferentes motivos o esquemas para dibujar.
- Tijeras, regla.
- Pintura, marcadores y pincel.
- Papel contac transparente.



Proceso

- Cortar el cartón o madera del tamaño elegido.
- Marcar un margen de 2 o 3 cm., por cada lado.
- Dividir el espacio demarcado por las márgenes en cuadritos según el nivel de dificultad.
- Cortar el numero de cartones del tamaño de los cuadros bases.
- Pegar o dibujar en cada una de las partes del cartón grande y en los pequeños, teniendo en cuenta el tipo de lotería.
- Proteger los catones con papel contac transparente.
- Elaborar una bolsa o caja de estuche

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: GUERRA, José Ricardo (2000)

ACTIVIDAD N° 3

Domino

Consta de 28 fichas rectangulares cuya cara está dividida en dos cuadros, cada uno de los cuales lleva impreso un color, una imagen o un símbolo. Contribuye a desarrollar la atención del niño.

Clases

Pueden ser concretas, simples o compuestas, geométricas simples o combinadas, asimétricas y abstractas.

El niño busca la imagen idéntica.

De colores: primarios, secundarios, asociados a imágenes fácilmente diferenciables entre si y familiares del niño.

De integración parte de todo: en cada sector de la ficha se pega o dibuja la parte de un todo.

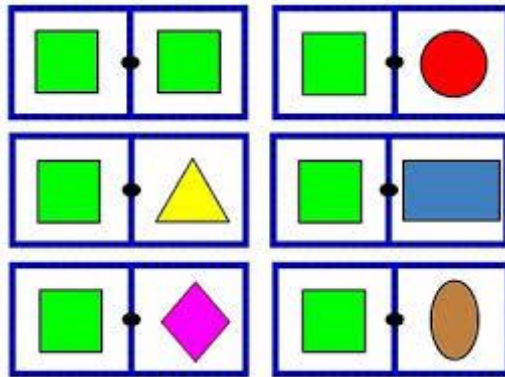
El niño debe buscar el cartoncito que represente el complemento de la parte para formar el todo.

Domino de Relaciones: en cada sector de la ficha se dibujan figuras asociativas.

Materiales

- Tabla o cartones.
- Recortes de revistas o diseños
- Marcador, pintura.

- Pinceles, pega.
- Bisturí o tijera.



Elaboración

- Cortar cartoncitos o tablitas rectangulares de tamaño acorde con el nivel de dificultad.
- Marcar la división en la mitad.
- Dibujar figuritas según la clase de domino elegido. Dejar fichas en blanco de acuerdo con el nivel de dificultad.
- Cubrir con laca o plastificar si se desea.
- Otra manera es separar en pares las tarjetas con números bolitas o con otras figuras.
- También se puede confeccionar una base de madera con ranura de un lado donde se pueden colocar las tarjetas o se pueden colocar las tarjetas directamente en la mesa.

Aplicación

Los niños colocan las tarjetas según les toque y van buscando cual es el numero que le corresponde a cada tarjeta

Elaborado por: Amparo Gutiérrez
Fuente: APARICI, R.; GARCÍA, A. (2008)

ACTIVIDAD N° 4

Bloques Lógicos

Los bloques lógicos son de fácil consecución en el comercio; sin embargo el maestro creativo, junto con los alumnos, los elaboraran sin dificultad con recursos del medio, constituyéndose en un material atractivo que proporcionara óptimos resultados.

Consta de 48 piezas, basadas en las tres formas elementales de la geometría plana: triángulo, cuadrado, círculo. Cada una de estas figuras aparecerá en tamaño grande, pequeño, grueso, delgado y tres colores diferentes: amarillo, rojo azul.

Z.P Dienes psicólogo y matemático Húngaro, ideó este material cuyo propósito es desarrollar integralmente las facultades del niño: concentración, observación e ingenio, ejercita de un modo agradable la información recibidas y describe múltiples relaciones que ligan los objetos por sus nombres, formas, color, tamaño y espesor.

Materiales

Madera, tabla d triplex, cartón.

Pintura de diferentes colores.

Pinceles.

Lija, sierra o serrucho.



Construcción

Trazar o diseñar las figuras en la madera u otro material.

Cortar los bloques o tablas de diferentes formas, tamaños, pesos y grosores.

Lijar hasta dar una textura lisa.

Pintar con variados colores

Aplicación

En un principio los niños entran en contacto directo y libre con los bloques, para dar oportunidad de tocar, mirar, sugerir, opinar, investigar. A medida que se avanza en el uso, el maestro orienta hasta establecer relaciones y operaciones.

Se presenta a continuación algunas sugerencias sobre la aplicación de bloques lógicos, sin dejar de recordad el propósito que tiene sobre el niño.

Formación de conjuntos con un solo atributo: el niño escoge un color, forma, tamaño o espesor y reúne todas las piezas que tenga el atributo elegido por el: separa las piezas por color aunque el tamaño, forma y expresor sean diferentes; de igual modo se procede con los demás atributos.

Juego con una diferencia: se utilizan las 48 piezas del equipo de bloques, puede intervenir cualquier número de jugadores; un niño inicia el juego colocando cualquiera de los bloques; el siguiente ubicara otra pieza diferente en un atributo a la anterior. Ejemplo: si el primeo coloco un cuadrado grande, grueso y rojo. Los siguientes jugadores colocaran las otras piezas, siempre teniendo en cuenta que solo exista una diferencia, unas veces será el color, otra la forma, el tamaño o el espesor. Las piezas presentan cualquier dirección formando cirulos, cuadrados o rombos.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: AREA, Manuel (2001)

ACTIVIDAD N° 5

El Juego de las Campanas



Desarrolla la percepción auditiva del niño, memoria enriquecer el vocabulario y controlar la fuerza de su cuerpo: no golpear demasiado fuerte la campana.

Materiales

Tres campanas de sonido muy diferentes: la más fuerte, la mediana y la más débil, si las campanas llegaran hacer del mismo color es recomendable que se les pinte de diferente color a cada campana.

Una alfombra.

Aplicación

Invitar al niño.

Nombrar el material: “hoy vamos a tocar las campanas, esto es una campana.”

Llevar el material a la alfombra.

Toca la primera campana tres veces dejando un segundo o dos entre cada sonido.

Toca las demás campanas de la misma manera.

Una vez escuchado los distintos sonidos, pide al niño que cierre sus ojos (o que se dé la vuelta)

Toca una campana tres veces.

Pregúntale al niño si sabe cual has tocado: “la azul.” “esta”...

Repetir la actividad tantas veces como lo desea el niño.

También se puede pedir al niño que lo haga.

Devolver el material a su sitio.

Se presenta a continuación algunas sugerencias sobre la aplicación de este material, sin dejar de recordar el propósito que tiene sobre el niño.

Luego se puede tocar dos campanas una detrás de la otra y preguntar en qué orden se ha tocado las campanas. E ir añadiendo poco a poco más campanas.

Desarrolla la percepción aditiva del niño, memoria enriquecer el vocabulario y controlar la fuerza de su cuerpo: no golpear demasiado fuerte la campana.

Poner las campanas y pedir al niño que las ponga en orden del más fuerte al más débil

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: AREA, Manuel (2001)

ACTIVIDAD N° 6

Caja de colores

Ayuda en el desarrollo de la creatividad, concentración.

Materiales

63 Tablitas de 4 x 6 cms.

Colores.

Cajón de madera o cartón.



Proceso

Procedemos a separar 9 grupos de 7 tablitas.

Luego de haberles separado procedemos a pintar cada grupo de diferente color, se le puede ir degradando el color que deseamos mezclándole el color blanco para que así baje su densidad.

Aplicación

Es perfecta para el reconocimiento de colores y a la vez para desarrollar la imaginación pues podemos hacer grupos de niños para que ellos armen de acuerdo a lo que se pide o individualmente a su imaginación.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: BALLESTA, Javier. (2005)

Área Psicomotriz

ACTIVIDAD N° 7

Pelota y balones

Materiales

Cartulina.
Tela.
Aserrín.
Aguja.
Hilo grueso.
Compas.
Regla y lápiz.



Elaboración

Dibujar sobre tela o hule un pentágono (tiene 5 esquinas y 5 lados) de 12 partes y recortar para que sirva de patrón según el tamaño deseado.

Coser por el revés las figuras en el borde y dejar un lado sin unir.

Unir las dos mitades después de darle vuelta para que no se observen las costuras dejando un lado del pentágono sin coser.

Rellenar con aserrín, estopa, trapos o espuma haciendo fuerte presión y cerrar.

Pelota de lanzamiento

Materiales

Tela resistente.
Cuero de desecho o hule.

Corcho.

Estopa.

Paja.

Trapos.

Pedacitos de cuero.

Cáñamo.

Tijeras.

Aguja y lápiz.

Elaboración

Dibujar el esquema.

Cortar cuatro óvalos iguales.

Coser la envoltura de tela resistente o cuero. Si la envoltura es muy dura hacer perforaciones continuas.

Llenar la envoltura en forma completa con paja, estopa y pedacitos de cuero presionando fuertemente.

Poner un corcho o una bolsa del tamaño de un huevo llena de arena.

Cerrar, cosiendo la ranura por la cual se metió el relleno.

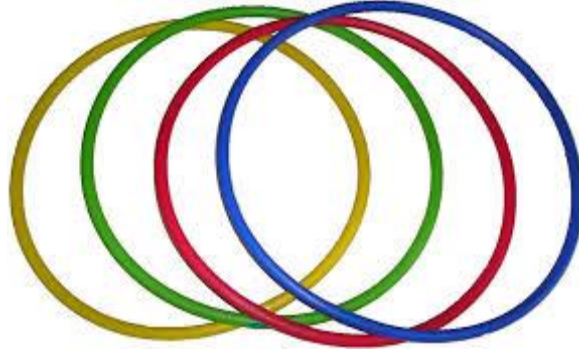
Pesar, para que no exceda de 80 gramos, aunque no quede bien redonda.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: SALINAS, Jesús (2009)

ACTIVIDAD N° 8

AROS



Materiales

Manguera de ½ pulgadas o llantas de desecho.

Cinta adhesiva.

Palo de escoba.

Clavos.

Elaboración

Cortar una manguera de desecho 60cm.

Cortar y sacar punta un poquito del palo de escoba 5 cm. poner pega y hacer entrar en los extremos de la manguera.

Clavar con clavos y forra el empaque con cinta adhesiva.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: GUERRA, José Ricardo (2000)

ACTIVIDAD N° 9

Colchoneta de retazos



Materiales

Ropa de desuso, preferible gruesa o sobrante de tela.

Aguja de ojo grande.

Máquina de coser.

Tijeras.

Elaboración

Tomar la ropa en desuso desbaratar en todas sus partes, cortar e igualar según la forma preferida.

Unir a mano o a máquina todos los pedazos formando una colcha, que tenga las medidas de ancho y largo de la cama.

Elaborar otra colcha de la misma forma de la anterior pero agregando 10 cms., a las medidas de largo y ancho tomadas anteriormente.

Formar una bolsa con las colchas, rellenar con retazos hasta encontrar puntos, pasar la aguja, seguir rellenando repetir el proceso hasta terminar.

Cerrar la colchoneta después de emparejar el relleno.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez
Fuente: BALLESTA, Javier. (2005)

ACTIVIDAD N° 10

Tablero didáctico

Materiales

Cartón.
Cartulina.
Page.
Tijeras.
Marcadora.
Revista o libros en desuso.
Papel de plastificar.



Elaboración

Consta de dos partes que pueden ser elaborados en cartón, cartulina, de tamaño mediano.

Cada cartón base puede contener 6, 9 o más figuras, pegadas o dibujadas de distintos motivos, formas y colores.

En el cartón base habrá una interrogante, que corresponderá a la figura que falta en el juego. Además, se hacen tarjetas individuales con los mismos motivos de las del cartón.

Proceso

Los niños observarán el cartón con las distintas figuras, pueden discriminar y seleccionar la tarjeta correspondiente a la figura que falta.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: GUERRA, José Ricardo (2000)

ACTIVIDAD N° 11

Las tablillas de tacto

Contribuye a desarrollar el sentido del tacto, la observación, concentración, lenguaje: Rugoso, suave, papel de lija y el control muscular de los dedos: Tocar de forma muy suave.

Materiales

- 12 tablitas de 10 x 8 cm.
- Papel de lija delgado
- Papel suave.
- Papel rugoso.
- Papel de lija muy rugoso.
- Goma y tijeras.
- Una cajita o bolsita.



Proceso

Procedemos a recortar los papeles al tamaño de las tablitas.

Formamos tres pares de tablitas en las cuales procederemos a pegar el papel ya recortado.

Si se desea se puede añadir más tablillas con mas texturas.

La caja o fundita nos servirá para guardar las tablitas.

Aplicación

Explicar al niño que para hacer este ejercicio tenemos que “ablandar” las yemas de nuestros dedos es por eso que nos lavamos las manos con agua y es mejor si esta es templada.

Nombra el material: “Estos son tablillas de papel de tacto.”

Sacar las tablillas una a una y ponerlas una alado de la otra.

Con la mano izquierda tocar de arriba abajo la primera tablilla de forma muy suave y con la mano derecha tocar de arriba abajo la tablilla que está a la derecha.

Si son iguales poner la una al lado de la otra y si no son iguales, guardar la tablilla y proceder a coger una siguiente tablilla.

Al finalizar devolver el material a su sitio.

Otra forma de realizar este ejercicio es con los ojos vendados. Para trabajar la memoria a corto plazo se puede hacer este ejercicio poniendo una fila de tablillas en un rincón de la clase y otra fila en el otro rincón y el niño debe acordarse del tacto yendo de una pila a la otra para buscar la pareja. Otra actividad será buscar un material que tenga el mismo tacto que cada tablilla: rugoso como la arena del patio, suave con la tela de mi falda etc.

Es necesario que el niño desarrolle esta área con ejercicios ya que mediante las vivencias del movimiento y la relación con el medio que lo rodea, podrá construir la base para sus aprendizajes escolares, especialmente los de la lectura, la escritura y el cálculo. Tal como afirma Piaget, el movimiento es la base de la inteligencia. A partir de la acción motriz el niño llega a la operación mental.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: APARICI, R.; GARCÍA, A. (2008)

Ejercicios de Aplicación

ACTIVIDAD N° 12

Picar



Esta técnica consiste en pinchar con un punzón o aguja roma una hoja de cartulina, papel o cartón

Tiene como meta desarrollar en el niño la coordinación visual-motora, motricidad fina, destreza manual, esquema corporal, percepción espacial, lateralidad

Coser

Esta nueva tarea supone realiza puntadas sobre un esquema liso o perforado, para lograrlo en el niño el desarrollo de la coordinación motora fina coordinación visual motora, destreza manual, relación espacial.

Materiales

Cartón, cartulina papel

Tela, hilo, lana, piola.

Aguja roma o punzón

Proceso

El proceso es progresivo y enmarca las siguientes actividades:

Cosido libre

Cosido utilizar un modelo con líneas rectas, curvas, mixtas

Cosido de memoria (sin ver el modelo)

Cosido creativo.



Inicialmente se utiliza cartón y cartulina; pasada esta etapa se supone que el niño ha desarrollado las habilidades manuales para utilizar la tela y las dos manos armónica y sucesivamente

Rasgar

Rasgar es la acción de romper. Esta actividad puede atraer a los niños muy activos o agresivos de tal manera que da la oportunidad de convertirse su destrucción en un acto creativo.



Con esta técnica se estimula la coordinación motora fina, coordinación viso motora y la destreza y habilidad manual a través de cortes con los dedos

Materiales

Papel periódico, silueta, gamuza, crepe o revistas en desuso.

Proceso

Rasgar libremente trozos grandes, luego más pequeños

En forma vertical tratar de hacer tiras anchas, medianas y delgadas.

El trabajo con el rasgado abarca actividades manuales como cubrir una botella, hacer cuadros, formar figuras, rellenar superficies, elaborar piñatas sobre una bomba o forma moldeadas con cartulina

Listón

Ayuda en el desarrollo de la psicomotricidad

Materiales

Un listón, cinta masquín gruesa o taípe

Elaboración



Ponemos el listón, masquín o el taípe cualquiera de los tres sobre el suelo dándole la forma de una línea recata, el niño deberá pasar sobre ella

Otra opción es dándoles la forma de curvas al listón, al masquín o al taípe para que exista más dificultad.

Aplicación

Marcha hacia delante. Se le pide que camine lentamente, se pone atención en que mantenga siempre un buen equilibrio, permite desarrollar el control y la sincronización.

El balancín de pelota

Ayuda en el desarrollo de la psicomotricidad y dominio corporal estático.

Material

Una pelota



Proceso

Rebotar una pelota y cogerla en el aire, patearla cinco (5) veces e inclinarse para empujarla con la cabeza.

Rebotar la pelota y tomarla con las dos manos, luego con una sola mano y variar altura y fuerza.

Relevos



Ayuda en el desarrollo del dominio corporal dinámico.

Cada niño se ubicará en un espacio grande, saldrán con el pié izquierdo recogido y en su boca una bomba con agua y las manos en la cintura; la dejarán a una distancia botarán la bomba y así cada niño hasta que pasen todos; se devuelven, hasta acabarlos sin reventar. (Desplazamiento equilibrio).

El baile



Ayuda en el desarrollo del dominio corporal dinámico y coordinación.

Se les pondrá el baile de la bomba para que se muevan de la cabeza a los pies en forma circular; hombros, cadera, manos y piernas.

El aro

Ayuda en el desarrollo del dominio corporal dinámico y ritmo

Materiales

Un aro o hula hula



Proceso

Cada niño cogerá el aro y lo ubicarán en el cuello para moverlo circularmente; luego en la cintura, en los brazos y las piernas.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: AREA, Manuel (2001)

Área Socio afectivo

ACTIVIDAD N° 13

Títeres



Mediante los títeres el maestro tiene la oportunidad de desarrollar la creatividad y la expresión individual y grupal. El títere es apropiado para llevar al niño a la actuación y así poder vencer la timidez. Contribuye al desarrollo del lenguaje y ejercita el movimiento independiente de los dedos (motricidad fina), y sobre todo un títere ayuda a expresar sentimientos y emociones.

El títere influye mucho en lo afectivo del niño, puesto que si un niño tiene problemas emocionales, podrá poner al descubierto las causas de sus problemas y le permitirá adquirir habilidades y recursos que necesita para superarlos. En niños tímidos, los ayudara a expresarse con mayor soltura, he incluso hablar con más fluidez “detrás” del títere. E incluso con niños tartamudos se puede notar que su hablar es correctamente al hacer hablar a un títere.

Beneficios de la utilización de los títeres en los niños:

Se promueve la autoconfianza en sus habilidades

Toma conciencia de su creatividad.
Mejora la vocalización y la expresión oral.
Mejora la autoestima y vence la timidez.
Desarrolla el área psicomotora fina.

Dado los beneficios que posee el uso de títeres, en el área educativa y socioafectiva, es oportuno que los padres jueguen con sus hijos, aprendan a conocer sus emociones, sentimientos y temores, si esto se promueve, se estaría formando niños más comunicativos y creativos. Existen tres clases de títeres

Marionetas: figurilla movida por hilos, generalmente de cuerdas

Bunrako: teatro japonés de luz negra, movido por titiriteros vestidos de negro

Títeres: consiste en vestir o dibujar la mano. Los más conocidos son:

Guiñol: espectáculo teatral realizado por muñecos, movidos por las manos de una persona oculta tras un pequeño escenario

Articulado: este tipo de títere permite el movimiento de la boca y a veces de las manos.

Barra: se elabora a madera de colombina, se maneja con una barra o palo.

Varilla: es un muñeco que se articula con barra (cuerpo) y varilla para manos.



El títere es la representación de un apersona, por lo tanto reunirá condiciones de orden estético (armonía de la perfección de la imperfección), comunicativo (transmisión de mensajes) y de diversión.

Para elegir un personaje se tiene en cuenta características individuales tanto físicas como psicológicas, donde se define: edad, sexo, rasgos específicos, estatura, voz particular, defectos físicos, estatura de la personalidad (alegre, simpático, neurótico, perverso, bonachón)

Teatrino

Teatro de títeres construido con dos sillas o dos mesas: de manera informal se puede levantar teatros de títeres como por ejemplo el elaborado con dos sillas o dos mesas.

Preparar un rectángulo grande de tela o papel fuerte 60 x 80cms, aproximadamente, un palo de un metro de largo (palo de escoba), pinturas o papeles de colores para decorar el Teatrino, pegante y dos sillas o dos mesas.



Extender el papel den el suelo para decorarlo con lápices o papeles de colores, unir al palo, doblando sobre si mismo un extremo del papel. Las dos sillas o las dos mesas son colocadas de forma que se pueda ubicar sobre ellas el palo con la tela. Teatro de

títeres construido sobre el marco de la puerta: utilizar los siguientes materiales: dos clavos grandes, martillo, tela o pale fuerte de longitud igual a la de la puerta, un palo o listón y pegante. Decorar el telón del teatro de la misma forma que en la actividad anterior.

Unir la tela al listón de madera utilizando la pega, a cada lado de la puerta van dos clavos, la distancia del suelo será la misma que el ancho de telón, sobre los clavos ira el listón de madera con el telón y así queda listón el escenario.

Teatro de títeres en madera: este Teatrino es el más usual y práctico. Para su elaboración se requiere del siguiente material: tres laminas de madera, cuatro9 bisagras, clavos y puntillas, serrucho, material de decoración, tela, papel de colores, pintura. La altura total es de dos metros distribuidos así: del suelo al borde inferior del escenario 1.40cms, escenario 50cms, borde superior 10 cms. Los laterales tienen dos metros de altura por 40 de ancho, van unidos a la parte principal por medio de cuatro bisagras, dos por cada lado.



Hace unas cortinas con tela o papel seda y pegarlas en el borde superior de la ventana o realizar unas „persianas con sus cortinas permanentes sobre varillas delgadas de metal con anillos que sirve de soporte a la cortina

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: APARICI, R.; GARCÍA, A. (2008)

ACTIVIDAD Nº 14

Cuentos



Los cuentos son beneficiosos puesto que ayuda en el desarrollo intelectual y personal del niño. Es recomendable que se lea en voz alta puesto que tiene un importante beneficio como el de crear el hábito de la lectura, que mejora de la comunicación, la posibilidad de aprender y especialmente refuerza el vínculo que hay entre padres e hijos o maestra y alumno, incrementando así el autoestima en los niños.

Beneficios de los cuentos en los niños



El escuchar cuentos hace a los niños más reflexivos, ya que en éstos siempre encontraremos un mensaje que los lleve a comprender la forma en que deben actuar y

comportarse, a saber distinguir entre lo bueno y lo malo. Les ayuda a combatir sus propios temores. En muchos de los cuentos el niño se puede identificar con las emociones de los protagonistas, y el conocer el desenlace y lo que le va ocurriendo a lo largo de la historia, supone tener argumentos para afrontar sus propios miedos, con una sensación de mayor control.

El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual del niño, al contarle una historia podemos lograr que entienda las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con mayor certeza. Se estimula su memoria y sus ganas de expresarse. Desarrolla y amplían las capacidades de percepción y comprensión del niño. Amplían su sensibilidad.



Fomenta la lectura y el amor por los libros en los niños, ya que el interés que les despiertan aumentara sus ganas de conocer más relatos, por eso es fácil que acaben amando la lectura. El niño aprende más palabras, su vocabulario es más amplio y este aspecto le ayudará muchísimo posteriormente, porque podrá leer mucho mejor y por consiguiente tener un mejor desempeño escolar. Es una medida muy efectiva para tranquilizar a los niños sobre todo cuando los vemos muy inquietos o ansiosos. A través de la lectura los niños pueden aprender sobre historia, la vida humana y animal; letras, colores, números, palabras en otro idioma, etc. sin que les resulte aburrido

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: BALLESTA, Javier. (2005)

ACTIVIDAD Nº 15

Pictograma



También llamada gráfica de imágenes o pictografía, el pictograma es utilizar imágenes, dibujos o símbolos que representa a un objeto o a alguna acción y es de rápida comprensión. Los pictogramas como recurso educativo infantil son muy recomendables porque ayudan a los niños a potenciar la concentración y desarrollan la imaginación. Favoreciendo así la memoria visual en la ordenación de frases, además sirve para trabajar conceptos de secuencia, por ello se debe usar solo como apoyo ya que el niño solo vendría a memorizar frases que se le enseñan y no lo aplicaría con otros ejemplos.

El significado de algunos pictogramas es complejo para los niños, por lo que se puede usar al mismo pictograma para diferentes interpretaciones, teniendo en cuenta que los niños se basan mucho en la descripción de lo que ven, pero a la vez, esto implica más explicación y ejercitación, tornándose más largo el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

Ejemplo de pictograma como contar un cuento

El asno y el cochino



Envidiando la suerte del cochino, un asno maldecía su destino “Yo, decía, trabajo y como paja, el come harina y no trabaja, a mí me dan de palos cada día y a él le rascan y lo miman”.

Así se lamentaba de su suerte, pero un día llegó la muerte para el pobre chanchito. El burro admirado dijo “si para esto sirve el ocio, al trabajo me atengo y a los palos”

La Conversación

La conversación es muy importante en los niños ya que mediante esta puede expresar verbalmente sus ideas, opiniones, deseos, experiencias. Además es un procedimiento muy importante para establecer y mantener buenas relaciones entre los niños- maestra-amigos y demás personas.



El juego puede ser utilizado para facilitar una conversación entre los niños. Pero no se debe olvidar que la conversación es más rica cuando los niños parten de una experiencia propia que cuando es transmitida por el adulto. Las conversaciones

pueden tener temas muy diversos, la familia, los paseos, la naturaleza, etc., es por ello que los temas deben siempre partir del medio circundante y las experiencias cercanas de los pequeños. A la edad de cuatro años lo ideal es que el niño proponga el tema ya que tiene un mayor número de vivencias y un mejor dominio de las habilidades, pero un tema propuesto por la educadora y los sugeridos por los niños no es radical, pero una educadora creadora puede indirectamente sugerir temas que ella considere son importantes tratar y que parta de grupo la elección.

La educadora buscará las formas organizadas para despertar el interés y motivando a los niños de forma lúdica. Al momento de describir láminas la educadora completa y amplía con sus planteamientos, las representaciones infantiles; las experiencias de los niños se refleja en las conversaciones.

Cuando conversa, el niño aprende a escuchar y a comprender el lenguaje de los demás, a contener sus deseos de contestar de inmediato. El niño que habla trabaja mentalmente de forma intensa, pues. Tiene que organizar sus ideas, ordenarlas y expresarlas de forma comprensible, coherente, lógica. Esta actividad encanta a los niños pues a ellos les gustan las personas que hablen, cuentan, narran, y también ser oídos y por quienes los rodean

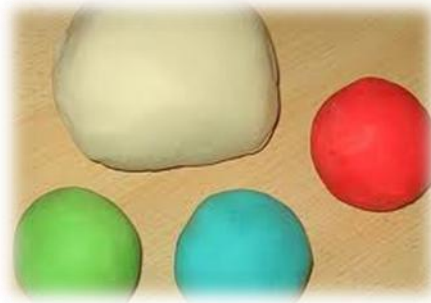
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: AREA, Manuel (2009)

ACTIVIDAD Nº 16

Masa Moldeable

El niño al trabajar con material moldeable proyecta sus sentimientos, emociones y aspiraciones.



La plastilina, el papel, la arcilla y otras pastas son los medios por los cuales un niño capta las impresiones de lo que le rodea y las traduce en formas compresibles para él, los utiliza para manifestar lo que siente y para darle expresión concreta. Estos materiales son propios para canalizar la agresividad y para aliviar tensiones, porque permiten variedad de creaciones.

Arcilla



Es un medio de expresión conveniente y deseable para todas las edades. Deleita a los niños y satisface el impulso creador, cualquiera que sea su capacidad, puede ser una incansable fuente de interés.

Plastilina

Es un material indefinidamente moldeable por que puede utilizar una y otra vez, es uno de los primeros recursos que debe trabajar el niño porque favorece la manipulación digital.

Antes de entregar el pequeño la plastilina, se le da un material liso para que trabaje sobre él. Es preciso indicar a los niños que la plastilina no se debe tirar al suelo, llevar a la boca o untar a otro niño.



Elaboración

Es muy fácil encontrar la plastilina en el comercio, pero puede también adquirirse a muy bajo costo siguiendo estas instrucciones: En una taza de agua desatar un pocillo de harina de trigo, medio pocillo de sal y cuatro cucharadas de crémor tártaro, hervir esta mezcla revolviendo continuamente, por espacio de 15 minutos, antes de retirar del fuego añadir una caja grande de vaselina y una cucharada de ácido acético para que no se descomponga. Sacar el color remojando temperar en pequeña cantidad para cada porción de plastilina, amasar hasta que el color quede uniforme, también se emplean anilinas vegetales o vinilos. Hay que tener precaución de guardarla en bolsas plásticas herméticamente cerradas para evitar que se reseque.

Masa de arena o aserrín

Se requiere de los siguientes elementos: una parte de harina, dos de arena o aserrín, una de agua y una de pega. El agua se añade gradualmente para unir la mezcla. Esta masa se emplea en la elaboración de maquetas, diferentes tipos de relieve y figuras de volumen que necesiten de una textura áspera.



Masa de papel higiénico o papel-mache.

El término “papel-mache” es francés; resultado de una pasta lograda con papel periódico desmenuzado, mezclase con pega o con engrudo casero. Con esta pasta se elabora bandejas, collares, títeres, mascararas, etc.



Materiales:

Se necesita uno o varios periódicos, de acuerdo con la cantidad de pasta que se quiera obtener.

Engrudo casero o goma

Elaboración

Cortar el papel en tiras largas o picar en trozos pequeños. Una vez cortado el papel se humedece o remoja. Por otra parte se prepara el pegamento. Este se obtiene de dos formas:

Engrudo casero: mezclar tres partes de agua (caliente sin hervir), con una de yuca harina o maicena, remover continuamente y dejar al fuego hasta casi alcanzar el

punto de ebullición. Utilizar el engrudo frío. No es recomendable dejar hervir la mezcla por que pierde agua y se espesa en exceso.

Cola blanca: se consigue en el comercio. Mezclar dos partes de la goma o cola blanca con una media igual de agua caliente. Remover muy bien. Preparado el pegamento, mezclar con el papel humedecido para obtener pasta de papel mache

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: MARQUÈS; Pere (2001)

ACTIVIDAD N° 17

Los rincones



Son espacios organizados donde los niños, en grupos poco numerosos, realizan pequeñas investigaciones, manipulan, desarrollan su creatividad, se relacionan con los compañeros y con los adultos y satisfacen sus necesidades. Es decir crean lazos afectivos.

Poseer rincones en el aula de clases mejora la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos y a la vez permite realizar actividades adaptadas a las características de todos los niños del grupo.

Mediante los rincones se trata de:

- Propiciar el desarrollo global del niño.
- Facilitar la actividad mental, la planificación personal y la toma de iniciativas.
- Posibilitar aprendizajes significativos.
- Desarrollar su creatividad e investigación.
- Realizar actividades y que el niño las perciba como útiles.
- Facilitar la comunicación de pequeño grupo entre sus compañeros y la individual con otro compañero o con la profesora.

- Potenciar el lenguaje oral y lógico en los niños, tanto en la comunicación como en la verbalización de su actividad.
- Construir y asumir su realidad personal.
- Propiciar el movimiento de los niños.
- Descubrir y utilizar equilibradamente sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas.
- Que sienta una escuela viva y cercana.
- Que cubra sus necesidades de juego, actividad, egocentrismo, etc.
- Que se exprese y se comunique con todas las formas de representación a su alcance.
- Que adquiera hábitos y normas de comportamiento en el grupo y de control de sus emociones, sentimientos, etc.

Es así que los rincones permiten que los niños escojan las actividades que quieren realizar, dentro de los límites que supone compartir las diferentes posibilidades.

Rincón de arte

Los niños utilizarán los materiales de arte para explorar sus cualidades y realizar los trabajos artísticos. Si es posible, se debe proporcionar una mesa con silla a esta área para que los niños trabajen más cómodamente.

En este rincón deben constar los siguientes materiales a la disposición del niño:

- Envases para mezclar pintura
- Masilla
- Marcadores
- Lápices
- Botones sencillos
- Pedazos de tela

- Hojas secas
- Revistas
- Tijeras de punta redonda
- Pinceles
- Cartón
- Cartulina, etc.



Rincón de la ciencia

En esta área, los niños observan, exploran y cuidan seres vivos, animales y vegetales, así como objetos de, medio ambiente.

En este rincón se podía incorporar:

- Plantas ornamentales de diferentes tipos
- Uno o más animales vivos (peses, hámster)
- Vasos transparentes, latas, regadera
- Tierra, pala o cucharas
- Trapitos
- Papeles
- Diferentes tipos de semilla
- Botes plásticos abiertos para sembrar plantas.



Rincón de construcción

En esta área los niños construyen torres, edificios y puentes y desarmen materiales no estructurados y dramatizan situación con vehículos, muñecos y animalitos en miniatura. Debe ocupar una zona y abierta y tener los siguientes materiales.

Área de construcción:

- Bloques
- Cubos de color
- Juego de palos, círculos, rectángulos
- Rompecabezas
- Barriles de encajar
- Envases plásticos de diferentes tamaños y formas
- Animalitos y muñecos hechos por los niños
- Cajas de cartón
- Carreteles de hilo y cordón
- Canastas de diferentes tamaños
- Botes de diferentes tamaños con tapas



Rincón de casa

Aquí los niños podrán dramatizar las situaciones y roles de personas que conocen (por ejemplo, mamá, papá, el médico, la casa, entre otros). Debe ser un espacio tranquilo, en el que el niño encuentre los materiales.

Materiales:

Ropa para representar roles

Muñecos

Un espejo, rulos de pelo

Muñecos

Botellas y botes vacíos de champú, perfume, maquillaje y cosméticos

Escoba, esponjas, trapeador

Ollas, cubiertos, platos, tazas, biberón, cafetera, estufa, etc.

Reloj, radio, teléfono y otros electrodomésticos (viejos que no funcionen)

Accesorios tales como: corbata, collares, aretes, sombreros.



Rincón patriótico

En este rincón se puede incluir todos los elementos que ayudan a fortalecer el desarrollo progresivo de los valores referidos a la cultura e identidad, a la patria. Se pueden integrar en esta área:

Símbolos patrios (bandera, escudo)

Elementos de nuestro folklore

Productos del país

Elementos simbólicos de nuestra moneda

Mapas



Fotografías de héroes, líderes, escritores, artistas destacados, otros.

Rincón o área de biblioteca

A través de este rincón se promueve la aproximación de los niños a la comunicación escrita y valoración progresiva del libro y el lenguaje.²⁷ Los materiales a utilizar en esta zona pueden ser:



- Libros de cuentos, poesías, historietas

- Libros de cartón duro o plastificado
- Formatos grandes de lados lisos
- Libros y revistas con pocas hojas y con lomo (no espiral)
- Contenido: figuras grandes de elementos conocidos, sin texto, imágenes en secuencias cortas
- Libros de todo tipo y de distinta calidad en lomo y en espiral
- Contenido: escena más complejas, de secuencia más largas, con textos literarios.
- Libros con hojas duras de papel común plegables, con lomo (no espiral), contenido: escenas más complejas, escenas en secuencia con textos.

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

Fuente: SALINAS, Jesús (2009)

6.11 IMPACTO

TITONE, R. (1976): Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo son acciones en serie que permiten optimizar el desempeño de los estudiantes, es por eso que el diseño de las mismas es relevante y por consiguiente el impacto en el Desarrollo Creativo es positivo ya que al contar con estudiantes motivados, el desarrollo y aprendizaje, es más manejable en el sentido que los educandos están predispuestos a aprender, sin ninguna presión sino con el deseo de que en un futuro cercano puedan desempeñarse en sus diferentes roles sin ningún problema.

El diseño de una Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo tiene fundamentación científica por lo que su aplicación en el aula permitirá la adquisición de nuevos conocimientos encaminados a solucionar problemas críticos.

El uso y la aplicación de la Guía Didáctica ayudan a potenciar el ambiente de aula en donde los estudiantes intervienen activamente y con interés; mismo que facilita y reduce el nivel de ansiedad que en muchos casos obstruye el aprendizaje. Al mismo tiempo docentes y estudiantes se benefician de la aplicación de la Guía Didáctica ya que el resultado es evidente en la actitud y comportamiento de los estudiantes.

En cuanto a lo metodológico, promueven y estimulan el aprendizaje productivo y participativo proyectado a cambios de actitud frente al proceso de aprendizaje.

6.12 ADMINISTRACIÓN

La investigadora con la autorización de las autoridades del Instituto Superior Técnico Experimental “Luis A. Martínez”, estará a cargo de la socialización, organización y control de la aplicación de la presente propuesta con la colaboración de los docentes que trabajan en el mismo. Además, la investigadora se encargará de verificar el avance a través de la realización mensual de reuniones con los docentes a fin de

analizar el comportamiento y la respuesta a dicha propuesta por parte de los estudiantes.

La socialización de la propuesta se la realizará de la siguiente manera:

1	Bienvenida a los docentes
2.	Utilización de una de la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo
3	Presentación de objetivos de la propuesta
4.	Socialización de la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo a través de la ejemplificación de varias actividades.
5.	Receso (15 minutos)
6.	Talleres mediante trabajo en equipos
7.	Evaluación de las de destrezas para desarrollar la creatividad.

Cuadro No. 28 Cuadro de Socialización

Elaborado por: Amparo Gutiérrez

6.13 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La aplicación de la presente propuesta tendrá su inicio enseguida, y para su evaluación cada docente proporcionará mensualmente información de los resultados obtenidos de la utilización de la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo.

La misma que permitirá evidenciar la utilidad que la guía tiene en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y de la misma manera en aportar al o Desarrollo Creativo. Por otro lado, se realizará reuniones durante el año lectivo y al final del mismo con el fin de realizar un análisis de la aplicación de la propuesta y se tomará los correctivos necesarios para lograr los resultados esperados.

Para fines de evaluación de la propuesta, se utilizará dos formatos; uno que se lo aplicará al final de la socialización y el otro al final del año.

PREGUNTA	REFERENTE
¿Quiénes solicitan la evaluación?	Autoridades Comisión Pedagógica Comisión Experimental
¿Porque evaluar?	Para determinar la incidencia de la propuesta en el estudiantado en su proceso de formación
¿Para qué evaluar?	Para diagnosticar el nivel de Desarrollo Creativo de los estudiantes
¿Qué evaluar?	El uso y manejo de la Guía Didáctica para mejorar el Desarrollo Creativo por los estudiantes
¿Quién evalúa?	Comisión Pedagógica
¿Cuándo?	Cada trimestre y al final del año lectivo
¿Con que evaluar?	Mediante instrumentos en los cuales se evidencie los indicadores de desempeño por parte de los estudiantes

Cuadro N. 29: Previsión de la Evaluación
Elaborado por: Amparo Gutiérrez

A. BIBLIOGRAFÍA

- APARICI, R.; GARCÍA, A. (1988). El material didáctico de la UNED. Madrid: ICE-UNED
- AREA, Manuel Moreira “Los Materiales Educativos: Origen y Futuro” *IV Congreso Nacional de Imagen y Pedagogía*, Veracruz, México, octubre 2007 Universidad de La Laguna (España)
- BATLLORI, José María y Batllori, Jorge (1999). *Guía de juegos*. Guías Espasa. Barcelona
- BERÓN H. Inés (1993). *Juego y Movimiento en la Escuela Primaria*. Ed Novelibro. Buenos Aires.
- CONTRERAS, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física*. Ed. Inde. Barcelona.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998). *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona. PAIDÓS.
- De la Torre, S. (1993): *Didáctica y currículo*. Madrid: Dykinson.
- DE LA TORRE, S. y Violant, V. (2006). *Comprender y evaluar la creatividad*. Vol 1 y 2. Málaga. Aljibe
- ESTEBARANZ, A. (1999): *Didáctica e innovación curricular*. Madrid. Akal.
- FIDALGO, A. “La innovación docente y los estudiantes”, pp 84-91 *La Cuestión Universitaria*, ISSN 1988-236X Vol 7, 2011
- GARAI GORDOBIL L., M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de LA CREATIVIDAD*. Bilbao. Desclée De Brouwer.
- JIMÉNEZ, Gregorio Valverde y Anna LlitjósViza. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 5 N° 1 (2006)*
- Mateo, J. (2000): *La evaluación educativa y su práctica y otras metáforas*. Barcelona., ICE Universidad de Barcelona.
- ROMO, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona. PAIDÓS.
- STERNBERG, R.J. Y LUBART, T.I.(1997) *La Creatividad En Una Cultura Conformista*.
- TITONE, R. (1976): *Metodología didáctica*. Madrid. Rialp.

ZULUAGA, Olga Lucía (2004): Las relaciones entre psicología y pedagogía vol. 8, no.17, Diciembre de 2004Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Pontificia Javeriana

B. Likografía

<http://www.educacioninicial.com/ei/areas/plastica/tecnicas/index.asp>

<http://www.eljardinonline.com.ar/actividadesgrafoplasticas.htm>

<http://www.educarecuador.ec/interna.php?txtCodiInfo=30>

<http://tecnicasgrafoplasticas.blogspot.com/>

<http://www.pekemates.com/tcnicas-grafoplsticas.html>

<http://www.salainicial.com/actividades/por-area/53-arte/163-tecnicas-grafoplasticas.html>

<http://www.dibujos-colorear.com/tcnicas-grafoplsticas.html>

<http://www.pekesapiens.com/tcnicas-grafoplsticas.html>

Profesora María Cristina Grillo

<http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad>

<http://www.molwick.com/es/inteligencias-multiples/145-creatividad.html>

<http://www.enplenitud.com/nota.asp?notaid=5275>

<http://manuelgross.bligoo.com/content/view/265906/La-Creatividad-Que-es-actualizado.html>

<http://www.englishcom.com.mx/creatividadempresa/que-es-la-creatividad.html>

<http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>

<http://www.laflecha.net/articulos/comunicacion/la-importancia-de-la-creatividad/>

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

ENCUESTA 2 DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Indicaciones: Marque con una (X) en donde corresponda según su criterio.

CUESTIONARIO

1. ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?
Si () No ()
2. ¿Cree la creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?
Si () No ()
3. ¿Los recursos didácticos favorecen el desarrollo creativo del niño?
Si () No ()
4. ¿Dispone de suficiente material didáctico en su aula?
Si () No ()
5. ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?
Si () No ()
6. ¿Utiliza material didáctico con frecuencia para enseñar en sus clases?
Siempre () A veces () Nunca ()
7. ¿Con qué frecuencia lleva a sus alumnos a parques recreativos?
Siempre () A veces () Nunca ()
8. ¿Considera necesario la realización de una guía Recursos Didácticos para perfeccionar el Desarrollo Creativo del niño?
Si () No ()



















