



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

EN MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la educación**

Mención: Educación Parvularia.

TEMA:

**“LOS PICTOGRAMAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS DE
EDAD, DE LA ESCUELA PARTICULAR “ARCO IRIS” DE LA CIUDAD
DEL PUYO PROVINCIA DE PASTAZA.**

Autora: Carrión Tobay Gioconda del Pilar

Tutor: Dr. Juan Walter Cahuasquí Mora

Ambato - Ecuador

2011

APROBACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA:

Yo Juan Walter Cahuasquí Mora CC: 1801714609 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS PICTOGRAMAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD, DE LA ESCUELA PARTICULAR “ARCO IRIS” DE LA CIUDAD DE PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA.

Desarrollado por la egresada Carrión Tobay Gioconda, considero 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.

Ambato, noviembre del 2011

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, 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 de exclusiva responsabilidad del autor.

Ambato, noviembre del 2011

Carrión Tobay Gioconda

C. C: 160031208-4

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema “LOS PICTOGRAMAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD, DE LA ESCUELA PARTICULAR “ARCO IRIS” DE LA CIUDAD DE PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA.” 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,...../...../ del 20....

Carrión Tobay Gioconda

C. C: 160031208-4

AUTORA

*Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de
Humanas y de la Educación*

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “LOS PICTOGRAMAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD, DE LA ESCUELA PARTICULAR “ARCO IRIS” DE LA CIUDAD DE PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA. Presentada por la Srta. Carrión Tobay Gioconda Egresada de la Carrera de Ciencias de la Educación promoción septiembre de 2010 - febrero de 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de la investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, noviembre del 2011

La comisión

Miembro

Miembro

DEDICATORIA

Al culminar una etapa más de mi vida dedico el presente trabajo a mis hijas y a mi familia, ya que son testigos de todo el esfuerzo y sacrificio reflejado en este trabajo

Gioconda

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios, por la sabiduría y conocimiento brindado, eterna gratitud para todos quienes me apoyaron en todo momento, de manera muy especial a mi Tutor de la Universidad Técnica Ambato, quien me guio para realizar este trabajo.

Gioconda

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	
APROBACIÓN DEL TUTOR	i
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	ii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iii
AUTORIA DE TESIS	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.Tema	2
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.2.1.Contextualización	3
1.2.2. Análisis Crítico	5
1.2.3. Prognosis	6
1.2.4. Formulación del Problema	7
1.2.6. Delimitación	7
1.3. Justificación	8
1.4. Objetivos	9
1.4.1. General	9
1.4.2. Específicos	9

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes Investigativos	10
2.2. Fundamentación Filosófica	12
2.3. Fundamentación Legal	13
2.4. Categorías Fundamentales	15
2.4.1. Didáctica	16
2.4.2. Técnicas pictográficas	17
2.4.3. Pictogramas	19
2.4.4. Inteligencia	40
2.4.5. Creatividad	41
2.4.6. El pensamiento creativo	44
2.5. Hipótesis	61
2.6. Señalamiento de variables	61

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque	62
3.2. Modalidades de la Investigación	62
3.3. Nivel o Tipo de Investigación	63
3.4. Población y Muestra	64
3.5. Operacionalización de las Variables	65
3.6. Plan Para La Recolección de Información	67
3.7. Procesamiento de la Información	68

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e Interpretación de resultados	69
--	----

4.2. Verificación de la Hipótesis	78
-----------------------------------	----

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones	83
5.2. Recomendaciones	84

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Título	85
6.2. Datos Informativos	85
6.3. Antecedentes de la Propuesta	88
6.4. Justificación	89
6.5. Objetivos	90
6.5.1. General	90
6.5.2. Específicos	91
6.6. Análisis de la Factibilidad	91
6.7. Fundamentación	92
6.8. Modelo Operativo	98
6.9. Administración	100
6.10. Previsión de la evaluación	100
Bibliografía	102
Anexo No. 1: Red Conceptual Variables	105
Anexo No. 2: Encuesta aplicada a padres y madres de familia	107
Anexo 3 Desarrollo de la propuesta	109

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1. Población y muestra	64
Cuadro No. 2: Variable Independiente: Los Pictogramas	65
Cuadro No 3: Variable dependiente: Pensamiento Creativo	66
Cuadro No 4: Plan para la recolección de información	67
Cuadro No. 5: Conoce los pictogramas	69
Cuadro No. 6: Percepción visual con la lectura de imágenes	70
Cuadro No.7: Lectura de imágenes pictóricas indispensable desarrollo creativo	71
Cuadro No. 8: Trabajo con lectura pictográfica	72
Cuadro No. 9: Ayuda a interpretar imágenes	73
Cuadro No. 10: La lectura pictográfica mejora la creatividad	74
Cuadro No. 11: La creatividad producto del desarrollo cognitivo	75
Cuadro No. 12: La lectura de pictogramas ayuda al aprendizaje	76
Cuadro No. 13: Elaboración de material pictográfico.	77
Cuadro No. 14: Frecuencia Observada en los Padres	79
Cuadro No. 15: Frecuencia Esperada en Padres de Familia	80
Cuadro No.16: Chi cuadrado calculado	81
Cuadro No. 17: Recursos Humanos	86
Cuadro No. 18: Recursos Materiales	86
Cuadro No. 19: Presupuesto	87
Cuadro No: 20: Modelo Operativo	98
Cuadro No. 21.: Previsión de la evaluación	100

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Árbol de Problemas	5
Gráfico No. 2: Red de Inclusión	15
Gráfico No. 3: Pensamiento convergente y divergente	56
Gráfico No. 4 Conoce los pictogramas	69
Gráfico No. 5: Percepción visual con la lectura de imágenes	70
Gráfico No. 6: Lectura de imágenes pictóricas indispensable desarrollo creativo	71
Gráfico No. 8: Trabajo con lectura pictográfica	72
Gráfico No. 8: Ayuda a interpretar imágenes	73
Gráfico No. 9: La lectura pictográfica mejora la creatividad	74
Gráfico No. 10: La creatividad producto del desarrollo cognitivo	75
Gráfico No. 11: La lectura de pictogramas ayuda al aprendizaje	76
Gráfico No. 12: Elaboración de material pictográfico.	77
Gráfico No. 13: Verificación de la Hipótesis	81

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATÓ
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACION

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EN MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

Tema: “LOS PICTOGRAMAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD, DE LA ESCUELA PARTICULAR “ARCO IRIS” DE LA CIUDAD DE PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA. AÑO 2010 - 2011.”

Autora: Carrión Tobay Gioconda del Pilar

Tutor: Cahuasquí Mora Juan Walter

Resumen: La presente investigación se trata de la importancia de la utilización de los pictogramas en la enseñanza de los niños y niñas, para desarrollar su pensamiento creativo. La misma se realizó ya que se contaba con datos no constatados de que en la institución educativa beneficiaria no se estaba desarrollando de manera plena la creatividad de los niños y niñas. Lo que estaba mermando su capacidad de desarrollo integral. Luego de aplicada la misma y corroborando los datos por medio de encuestas realizadas a los Padres de familia de la escuela “Particular Arco Iris” se llegó a la conclusión de que estaba faltando dentro de la institución educativa más compromiso de parte de los docentes para la elaboración de material didáctico con pictografías y estos sean utilizados para la enseñanza de los niños y niñas. De la misma manera se pudo conocer que los padres de los estudiantes tampoco ayudaban a la enseñanza de los niños con este tipo de materiales. Realizando luego de las conclusiones y recomendaciones una propuesta que contrarreste el problema encontrado como es la falta de material pictográfico. Proponiendo como tema de propuesta la ELABORACIÓN DE CUENTOS PICTOGRÁFICOS PARA EL DESARROLLO DEL

PENSAMIENTO CREATIVO. La que tuvo una gran acogida por parte de los maestros así como por los padres de familia y estudiantes. El material elaborado sirve de gran manera para ellos y es un gran aliciente ya que coadyuva al desarrollo del pensamiento creativo, cognitivo de los niños. Así como es un material que apoya a los docentes para que el momento de enseñar lo utilicen. De la misma manera la comunidad educativa en general se beneficia de la presente ya que es un gran material de consulta.

INTRODUCCIÓN

En el mundo de competencias y de desarrollo tecnológico, científico y creativo; se hace necesario impulsar desde las aulas las actividades de desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas, para generar el desarrollo integral de los estudiantes, para que sean personas críticas constructivistas y propositivas, diferenciando lo bueno y lo malo, lo bonito y lo feo, lo moderno y lo antiguo, lo tierno. Logrando con ello que sean personas creadoras en un futuro.

Todo ello se pretende lograr por medio de la presente investigación ya que se plantea hacerlo por medio de la utilización de material pictográfico, porque este material didáctico ayuda a que el niño desarrolle todas las características antes expuestas. El proyecto de investigación está organizado en seis capítulos, los mismos que contienen:

Capítulo I.- El Problema.- Copntiene todo lo concerniente al problema de investigación.

Capítulo II.- El Marco Teórico.- Se enfoca hacia los antecedentes investigativos, fundamentaciones, organizador lógico de variables, hipótesis y señalamiento de variables.

Capítulo III.- La Metodología.- Contiene el enfoque investigativo, modalidad de la investigación, tipos de investigación, e instrumentos que se utilizo.

Capítulo IV.- Análisis e Interpretación de Resultados.- se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación.

Capítulo V.- Conclusiones y Recomendaciones.- de acuerdo a los resultados obtenidos.

Capítulo VI.- Propuesta.- contiene la propuesta concerniente luego del problema encontrado. Se finaliza con el **Marco referencial** el cual contiene la bibliografía y los Anexos respectivos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“LOS PICTOGRAMAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD, DE LA ESCUELA PARTICULAR “ARCO IRIS” DE LA CIUDAD DE PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA JUNIO –NOVIEMBRE DEL 2011”.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

En la Conferencia Mundial sobre Educación para Todos Jomtien, Tailandia; marzo 1990), se indica y se especifica que:

Tanto los niños como los jóvenes y adultos tienen derecho a la educación. Se afirma también que el aprendizaje comienza desde el

nacimiento y que, en consecuencia es necesario extender las actividades de educación inicial a todos los niños y las niñas, sobre todo a los pobres en desventaja; aquellos que por vivir en lugares muy alejados no tienen acceso a este servicio, creando programas que involucren a la familia, la comunidad e instituciones diversas (pág. 26)

Como se ha analizando la educación inicial se constituye actualmente en una necesidad social inherente a su desarrollo, constituye además un requisito indispensable para garantizar la atención de la niñez de manera que ésta ha trascendido de un simple cuidado y custodia a una medida realmente educativa, a un derecho de la niñez en el mundo. Según datos informativos, el desarrollo del pensamiento creativo es vital en los primeros años de vida de cada ser humano, mediante la utilización de técnicas y procesos.

En todos los momentos de la vida se presentan situaciones y [problemas](#) los cuales requieren ser solucionados, y para que esto se dé, el [cerebro](#) debe actuar de manera conjunta estableciendo un perfecto [equilibrio](#) entre los dos hemisferios, tanto el lógico como el creativo.

Para recalcar la importancia de la creatividad Carol Bellamy (2006) indica que:

El pensamiento creativo quiere decir que construimos nuestra realidad de acuerdo a nuestros pensamientos y creencias. Estos pensamientos básicos se forman en la primera infancia, en el nacimiento e incluso en la vida intrauterina. Por eso la búsqueda, identificación y reconocimiento amorosos de los pensamientos y creencias es básico para la transformación de nuestra realidad. Los hemisferios cerebrales tienden a dividirse las principales funciones intelectuales; en este sentido se presentaba que el hemisferio derecho es dominante en los siguientes aspectos del intelecto: [percepción](#) del espacio, el ritmo, el [color](#), la dimensión, la imaginación, las ensoñaciones diurnas, entre otras. A su vez, el hemisferio izquierdo posee preponderancia en otra gama, totalmente diferentes de las habilidades mentales, ya que este lado es verbal, lógico, secuencial, numérico, lineal y analítico (Pág. 43).

El Pensamiento creativo es una actividad fundamental del cerebro que implica la observación y manipulación de [imágenes](#) ejecutivas (motoras), incógnitas

(perceptuales), y simbólicas (lingüísticas). Es una habilidad que puede ser ejercitada.

En la provincia de Pastaza según SUMAK KAWSAY “La planeación didáctica es el pensar como que hacer para que los alumnos alcancen los aprendizajes, es seguir una estrategia con todos los elementos metodológicos para que los escolares construyan sus propios conocimientos y alcancen aprendizajes significativos

***Para definir su importancia Noé Arellano H. (2003) manifiesta que:
Los pictogramas, es un tipo de representación gráfica que se utiliza para variables cualitativas, y que consiste en dibujar, para cada valor de la variable, una figurita dependiendo de la frecuencia, es decir del número de individuos que toman ese valor de la variable. La creatividad es la capacidad de resolver problemas y plantear nuevos; es un pensamiento productivo que está integrado por una secuencia de ideas que se enlazan por un estímulo para un fin. La creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad, en ese momento aparece en la mente una diversidad de ideas para la respuesta del asunto planteado, las cuales se depuran para llegar al proceso de acierto-error que lleva a la solución (pág. 34).***

Pero hasta el momento en la provincia no se ha desarrollado programas que desarrollen de manera plena lo antes expuesto, solo estudios o escritos esporádicos del mimo. Dejando a un lado la gran importancia de utilizar los pictogramas como una fuente para desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas.

Por tal razón se considera la realización de este [trabajo](#) un puntal para conocer un poco más, acerca de una parte muy importante como es el [desarrollo](#) de los niños/as. El desarrollo del [pensamiento](#) creativo con relación a las nociones de espacio, [tiempo](#) y representaciones son vitales para el emprendimiento de los infantes en la vida escolar y social.

La realidad de la institución en cuanto a el desarrollo del pensamiento creativo a través de los pictogramas es muy limitada ya que la técnica no ha sido practicada

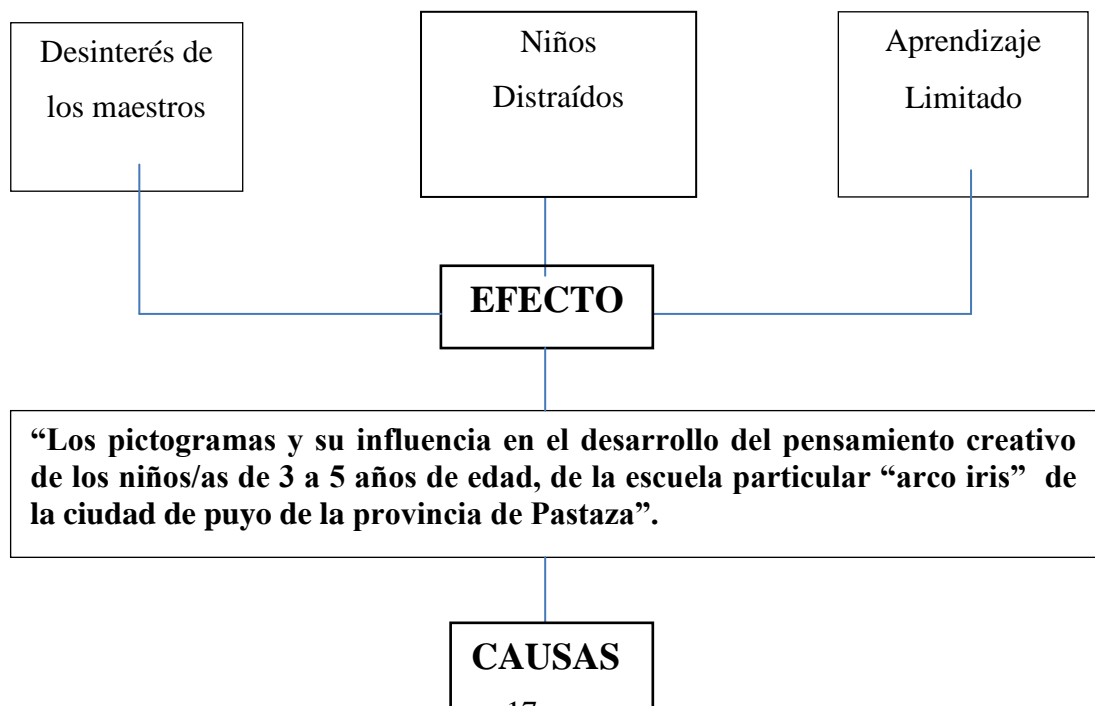
con ese fin, más bien se ha mantenido el concepto básico de inteligencia manifestando ser la forma de pensar, sentir, comportarnos e interpretar la vida.

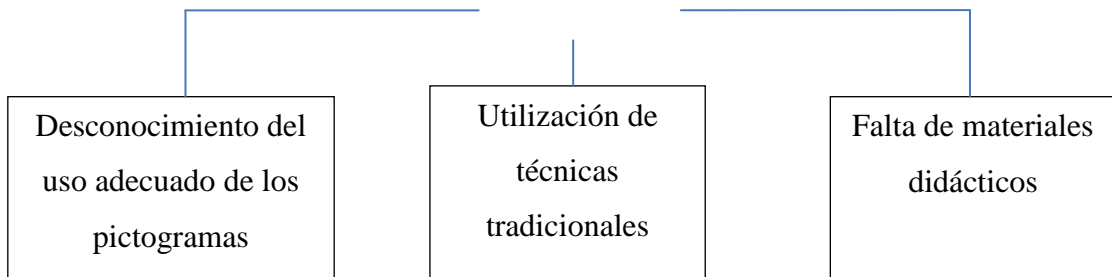
En buena parte de las concepciones manejadas dentro de la institución se dice que los pictogramas nos proporcionan una gran variedad de predisposiciones. Pero el ambiente y las experiencias de la vida (padres, sociedad, amistades, cultura, etc.) se ocupan de moldear todas esas posibilidades en una dirección u otra.

Sin tomar en cuenta la gran importancia que la utilización de los mismos hace en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas, y por ende en su desarrollo integral. Lo que ayudaría a tener niños y niñas más capaces, logrando incluso que ellos produzcan inventivas con su capacidad propia de crear. Dado que en las edades tempranas es cuando se logra desarrollar mayor capacidad de inteligencia.

1.2.2. Análisis Crítico

Gráfico No. 1 Árbol de Problemas





Elaborado por: Gioconda Carrión

La utilización de las mismas técnicas de siempre, más conocidas como tradicionales, hace que los niños y niñas se distraigan en otras cosas. Ya que al mirar que el maestro o maestra enseña de la misma forma pierden la atención y buscan distraerse con las cosas que tienen a mano o molestando a sus compañeros.

El desconocimiento del uso adecuado de los pictogramas al momento de impartir la clase hace que los maestros y maestras pierdan el interés en el uso de este material tan trascendente para la enseñanza de los niños y niñas. Logrando con ello que los niños y niñas no desarrollen su capacidad creadora, ni se cumpla con la importancia de desarrollar su pensamiento creativo, mermado su desarrollo integral.

Así mismo, dentro de la institución educativa no se posee el suficiente material lúdico, ni didáctico suficiente para la enseñanza a los estudiantes, logrando con ello un aprendizaje muy limitado en los niños y niñas, por ende las enseñanzas de los maestros a los estudiantes les resultan aburridas y monologas. Lo que hace que las clases no tengan creatividad.

1.2.3. Prognosis

Los niños y niñas dentro del entorno educativo, familiar y social, necesitan ejercitar técnicas de desarrollo creativo como los pictogramas para obtener un desarrollo pensamiento creador. Ya que si el niño o niña no amplía sus conocimientos se verán mermados en su desempeño educativo posterior.

Los niños y niñas al no desarrollar la creatividad desde edades tempranas perderán la oportunidad de desarrollarse de manera integral. Y en el futuro tendrán problemas al hacer algo o elegir una profesión, ya que las herramientas visuales ayudan a que los niños puedan: anticipar, organizarse, mejorar su interacción, comprender mejor las situaciones, aumentar la autonomía en su vida diaria.

1.2.4. Formulación del Problema

¿De que manera influye los pictogramas en el desarrollo del pensamiento creativo, de los niños/as de tres a cinco años de la Escuela Particular Arco Iris de la ciudad de Puyo de la Provincia de Pastaza?

1.2.5. Preguntas directrices

- ⇒ ¿Por qué es recomendable los pictogramas?
- ⇒ ¿Cuáles son las características de los pictogramas?
- ⇒ ¿Cuáles son los obstáculos del pensamiento creativo?
- ⇒ ¿Cuán importante es el desarrollo del pensamiento creativo?
- ⇒ ¿Por qué se considera importante los pictogramas en el desarrollo del pensamiento creativo?
- ⇒ ¿Qué modelos de pictogramas se debe utilizar para desarrollar su pensamiento creativo?
- ⇒ ¿Cómo se elaboran los pictogramas de acuerdo a la edad del niño o niña?

1.2.6. Delimitación

Campo: Educativo

Área: Didáctica

Delimitación Espacial: Esta investigación se realizará en la Escuela Particular Arco Iris de la Ciudad del Puyo de la Provincia de Pastaza.

Delimitación Temporal: Este problema será estudiado en el período comprendido desde julio 2011 – enero 2012.

Unidad de Observación: Niños de tres a cinco años de edad y padres de familias.

1.3. Justificación

La investigación es de gran interés porque las partes interesadas, en su momento se habían realizado escritos o investigaciones de ambas variables pero por separado. Ya que durante la investigación previa se pudo constatar que por lo menos en la Provincia de Pastaza no se había realizado ningún trabajo investigativo formulando las dos variables en esta investigación expuestas.

La investigación es factible de realizar ya que desde el principio se tuvo acceso a la fuente de información directa, el Centro de Educación Particular Arco Iris. Cuenta con fuentes bibliográficas suficientes para obtener información sobre los temas investigados, la disposición de la Directora de dicho centro y el personal docente que labora ahí, lo que facilita el desarrollo de esta investigación.

Su importancia radica en que es una investigación muy exhaustiva de las dos variables tanto de la utilización de los pictogramas, así como del desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas, mismas que con seguridad manifiesto servirán como material de investigación de interesados en estos temas.

La investigación tiene un impacto en la comunidad educativa ya que contribuye de manera clara a fortalecer la misión y visión del establecimiento educativo, de tal manera que apoyara la labor docente de los maestros de la institución y el mejoramiento de la enseñanza dentro de la institución educativa y por ende un mejor desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas.

Los beneficiarios de la presente investigación son la investigadora, los niños y niñas, padres, madres de familia, docentes de la institución educativa, la comunidad educativa en general. Así como personas que quieran hacer uso de la misma.

1.4. Objetivos

1.4.1. General

Analizar cómo los pictogramas influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas de la Escuela Particular Arco Iris de la Parroquia Puyo Cantón y Provincia de Pastaza. En el año lectivo 2010-2011

1.4.2. Específicos

- ⇒ Identificar las características que hacen que los pictogramas sea recomendable para la institución.
- ⇒ Determinar las características del pensamiento creativo de los niños.
- ⇒ Promover en los docentes la utilización de materiales pictográficos.
- ⇒ Elaborar cuentos pictográficos para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Luego de haber revisado en la Facultad de Ciencia Humanas y de la Educación Carrera de Educación Parvularia se ha encontrado algunas investigaciones afines:

UNIVERSIDAD: Universidad Técnica De Ambato

TEMA. La lectura pictográfica y el desarrollo de la inteligencia lingüística en los niños del jardín María Tapia de Velasco del Cantón Guaranda en Noviembre 2009 a Marzo 2010

Autora: Blanca Marlene Bayas Chela

En el mencionado trabajo se puede ver que:

- ⇒ La autora indica que los padres y los niños no saben que deben trabajar con pictogramas para facilitar la lectura y con ello el manejo y la forma de comunicación con los demás
- ⇒ Las destrezas lingüísticas que poseen lo niños/as no son aprovechadas de manera adecuada impiden expresarse libremente y de la forma más fácil

⇒ El conocimiento de la comunicación es básico para que se pueda relacionarse con las demás personas pero su aplicación resulta ser muy limitada porque presentan mayor atención a otras actividades con los niños.

Este proyecto es muy importante e indispensable para que los niños capten mejor su desarrollo de la lectura mediante dibujos pictográficos.

Por otro lado la tesis realizada por: Erazo Fue mayor Ángela Mercedes

TEMA. Técnicas grafo plásticas y el desarrollo creativo de los niños y niñas del jardín de infantes “Senderitos de Luz” Ambato 2009-2010

La autora manifiesta las siguientes conclusiones:

Se considera que la creatividad no es producto del desarrollo cognitivo de los niños/as por lo tanto se puede decir que no es muy comprensible para los docentes de cómo se contribuye la creatividad.

Los docentes no aplican las técnicas grafo plásticas del proceso de enseñanza y aprendizaje para desarrollar destrezas cognitivas y afectivas motoras de los niños/as.

⇒ Se utiliza las técnicas grafo plásticas en las clases para cumplir con el programa establecido dejando de lado el desarrollo del pensamiento de los niños/as

Esta investigación es muy importante ya que tiene como objetivo principal mejorar la creatividad y el desarrollo del pensamiento de los niños/as.

Por otro lado la tesis realizada por. Oña Oña Jorge Francisco

TEMA. Los efectos que producen el tangram en el desarrollo del pensamiento de los niños/as de preescolar de la “Unidad educativa Experimental Fuerza Aérea

Ecuatoriana de la provincia de Cotopaxi del Cantón Latacunga’’ Año lectivo 2008-2009

El autor indica que:

⇒ Las personas que desempeñan el trabajo docente deben considerar que los estudiantes necesitan el material adecuado para el aprendizaje el cual resulta ser beneficioso.

Mediante estas conclusiones se puede dar cuenta que es necesario aplicar técnicas para poder resolver este problema y tratar de mejorar la enseñanza y aprendizaje en los niños/as.

2.2. Fundamentación Filosófica

Desde la perspectiva filosófica se hace una crítica – propositiva analizando con rigor los problemas actuales en un verdadero contexto de su significación, formando niños y niñas con una conciencia crítica reflexiva entre el sujeto y el objeto, la comparación de la realidad se basa a través de la acción social, por lo cual el presente proyecto a realizar en el paradigma crítico propositivo que nos permitirá guiarnos e identificar los diversos cambios que se van dando a través de la acción transformadora, participativa, reflexiva identificada con los valores.

Este paradigma de fundamenta **Epistemológicamente** porque sostiene que la ciencia es el conjunto de conocimientos comprobados que resulta de la interrelación entre el sujeto y el objeto para lograr transformaciones educativas con el fin de mejorar la calidad de vida de los seres humanos.

Axiológicamente se compromete en aportar elementos significativos transcendentales para ayudar a que los estudiantes se integren en el contexto, respetando la identidad social con la práctica de valores para la solución en los niveles educativos psicológicos y ecológicos.

En lo **sociológica** los maestros dentro del paradigma critico propositivo, tiene el de formar a los estudiantes para construir una sociedad equilibrada, pluralista y crítica en contante cambio y transformación , pues que los estudiantes deben ser capaces de desarrollar competencias, que les permita alcanzar logros significativos tendientes a establecer cambios estructurales en la sociedad, al desarrollar un pensamiento creativo ayuda a enfrentar los problemas y encontrar soluciones de una manera lógica y razonable mediante los pictogramas. La educación Ecuatoriana tiene la obligación de formar estudiantes comprometidos con un cambio social, una visión social de desarrollo de los individuos.

En cuanto a lo **pedagógico** se fundamenta la teoría del constructivismo Educativo, teniendo como objetivo que los estudiantes construyan su propio conocimiento, ya que el ser humano aporta a la educación con su compromiso de transformación para el desarrollo de nuestro país.

La metodología debe estar de acuerdo a los contenidos de la enseñanza. La relación entre profesores y estudiantes es complementaria en unidad de ayuda y desarrollo psico - afectivo.

El aprendizaje se fundamenta en que el estudiante sea cada día mejor persona, sirviendo siempre al cambio del desarrollo de la educación. La evaluación será el proceso de potencializar la competencia, en que como profesionales seremos capaces de demostrar destrezas y aptitudes propias que darán como ejemplo como personas.

La dialéctica se permite considerar el hecho educativo en permanente movimiento y evolución, evitando conductas estereotipadas, conceptos inmutables, en donde la relación es sustantiva entre el sujeto y el objeto, la teoría y la práctica. Potencia la capacidad de razonamiento de análisis y la transformación sin necesidad de repartir los esquemas.

2.3. Fundamentación Legal

Dentro de la fundamentación legal se encontró algunos artículos relacionados con el presente tema de investigación.

⇒ Objetivos y principios de la Ley Orgánica de Educación.

Código de la niñez y adolescencia el cual ampara a los niños y niñas establecidos en los siguientes artículos.

Cap. 3, Art. 37.- Derecho a la educación.-

4. 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.

Cap. 3, Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

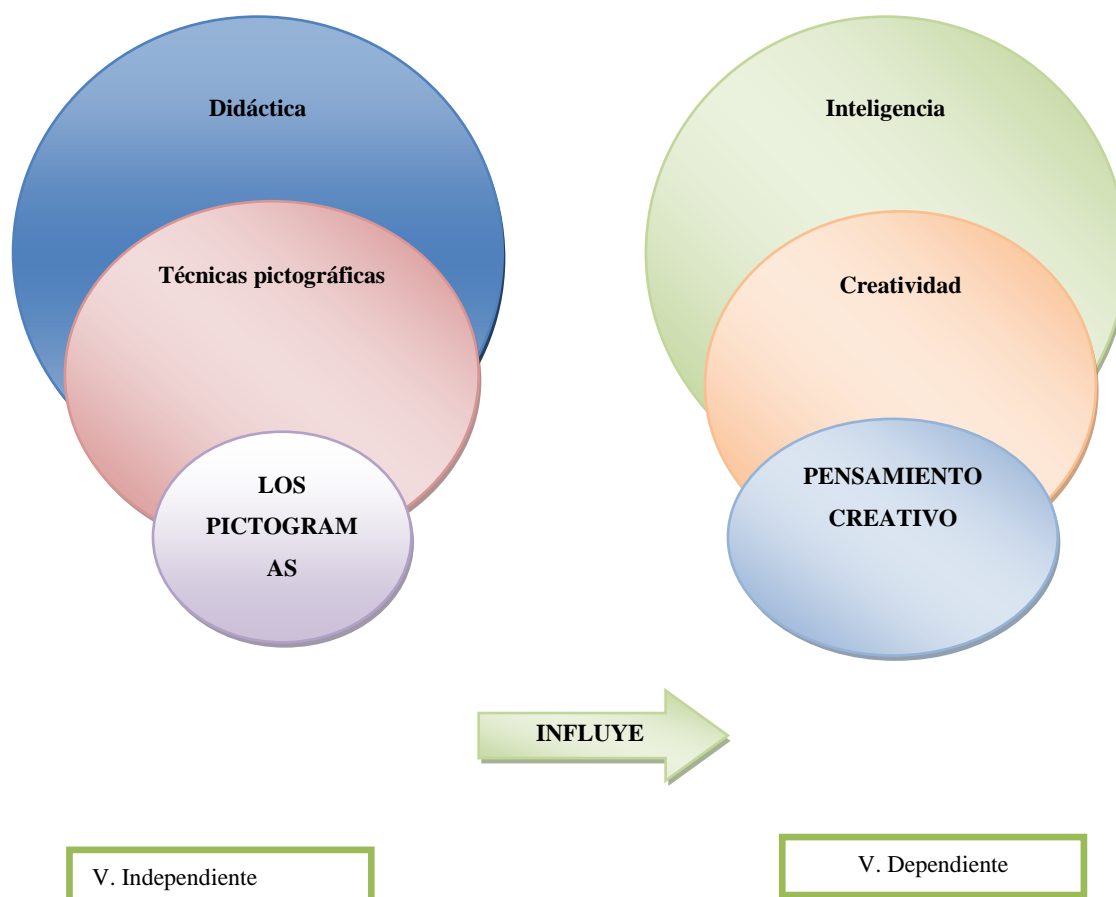
g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

Los artículos que se encontraron sobre la investigación son trascendentales e importantes, aunque en muchas instituciones no cuentan con todos los materiales necesarios para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin los cuales los niños no pueden mejorar su desarrollo integral.

2.4. Categorías Fundamentales

Con el fin de buscar fundamentación teórica de esta investigación conviene estructurar una red de las principales categorías que intervienen en la explicación y comprensión científica del tema objeto de estudio

Gráfico No. 2: **Red de Inclusión**



Elaborado por: Gioconda Carrión

Desarrollo de Categoría Fundamental variable independiente

2.4.1. Didáctica

La didáctica (del [griego](#) *didaktike*, “enseñar”) es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la [enseñanza](#) y el [aprendizaje](#). Es, por tanto, la parte de la [pedagogía](#) que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las [teorías pedagógicas](#).

Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la [organización escolar](#) y la [orientación educativa](#), la didáctica pretende fundamentar y regular los [procesos](#) de enseñanza y aprendizaje. En [pedagogía](#) una variable didáctica es un elemento del proceso de [enseñanza-aprendizaje](#) determinada por el [docente](#) que define las características de la asistencia didáctica dada a los alumnos en la resolución de un problema.

Las [técnicas](#) didácticas son el entramado organizado por el docente a través de las cuales pretende cumplir su [objetivo](#). Son mediaciones a final de [cuentas](#). Como mediaciones, tienen detrás una gran carga simbólica relativa a la [historia personal](#) del docente: su propia formación social, sus [valores](#) familiares, su [lenguaje](#) y su formación académica; también forma al docente su propia experiencia de [aprendizaje](#) en el aula.

Las técnicas didácticas matizan la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar de lado otros elementos como las características del [grupo](#), las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el [tiempo](#). Las técnicas didácticas forman parte de la [didáctica](#). En este estudio se conciben como el conjunto de actividades que el maestro [estructura](#) para que el alumno construya el

conocimiento, lo transforme, lo problematice, y lo evalúe; además de participar junto con el alumno en la recuperación de su propio proceso.

2.4.2. Técnicas pictográficas

A partir de los estudios de la psicología del pensamiento y de la creatividad, se han diseñado muchos ejercicios, prácticas y estrategias. Algunas son tan sencillas como el sentido común y otras tan complicadas como la alta tecnología:

- 1) Estudio de modelos. El repertorio de gente creativa a través de la historia es inmenso, heterogéneo y polifacético, y está a disposición de quien se interese en revisarlo.

Analizar biografías de personajes notables en el propio campo creativo, es abrirse horizontes y tomar ejemplo de mentes y caracteres destacados.

- 2) Ejercicios de descripción. Describir objetos minuciosamente nos ayuda a tomar conciencia del mundo que nos rodea.

Nos podemos interesar en señalar y precisar la forma, la sustancia, el tamaño, los colores, la textura, el olor, el sonido o el gusto de las cosas de la vida ordinaria.

- 3) Detección de relaciones remotas. Si la creación es combinación, quien se capacita para encontrar asociaciones curiosas y originales se capacita para crear.

- 4) Descripción imaginaria de mejoras. Olvidar por una hora cómo son determinadas cosas para pensar cómo podrían ser, equivale a ejercitarse en desestructurarlas y reestructurarlas; es decir, significa trascender la realidad actual e innovar.

- 5) Ejercicios para concientizarse de las dificultades de la percepción y para educar y afinar la propia facultad de percibir.

- 6) La lluvia de ideas. Se le llama también torrente, torbellino o promoción de ideas, y valoración diferida.

Es el método más conocido y tal vez el de mayor eficacia a corto plazo.

Un programa que apoya a la creatividad es una plataforma para la expresión creativa, es decir, es un lugar de despegue con el instrumental necesario para iniciar y continuar un viaje a las ideas, pero también deberá ser una plataforma con posibilidades de elegir el tipo de navegación.

Un programa que potencie la creatividad tendrá las herramientas adecuadas para la expresión creativa, para la integración de información para observar o plantear el problema. Cuando estas herramientas son fáciles de manejar y no es necesario un entrenamiento para hacer uso de ellas es posible que se facilite el pensamiento divergente en usuarios no expertos en el uso de software.

Cuando las herramientas del programa son complejas, es muy probable que el usuario se centre en la herramienta y no en la idea, es decir, pensará como la herramienta le indica pensar y se expresará como la herramienta le dice que se exprese.

La creatividad ha estado comúnmente relacionada con la expresión artística de carácter gráfico o plástico. De ahí, que la mayoría de software diseñado con propósitos de manipulación de contenidos gráficos sea considerado un instrumento de creatividad. Sin embargo, es probable que su poder como instrumento de creatividad sea similar al de un buen o un mal pincel. Las personas familiarizadas con programas como Photoshop, sabrán que no basta con poner un buen filtro para lograr un efecto creativo.

Se necesita un contenido o material para trabajar, una idea y un uso novedoso y experto de las herramientas del programa para lograr algo creativo. Si el usuario de la computadora sólo pone un efecto impactante, es como si le pidiera a un experto que le dibujara algo, y posteriormente lo presentara como propio.

2.4.3. Pictogramas

Concepto

Símbolos que representan determinados rasgos distintivos como unidades totales. Es un dibujo convencionalizado que representa un objeto de manera simplificada y permite transmitir, de este modo, una información también convencionalizada. Los pictogramas son independientes de cualquier lengua particular porque no representan palabras sino realidades.

¿Qué es un Pictograma?

Para situar el tema se debe decir que los pictogramas son una clase de gráficos y que por tanto se pueden catalogar dentro de los recursos de instrucción audiovisual, si bien su relación con la escritura es mucho más importante, como bien se sabe por la historia de la escritura. En efecto, los pictogramas son la base de los jeroglíficos, que constituyen una escritura al mismo tiempo figurativa, simbólica y fonética, en una misma frase o texto “encapsulado”

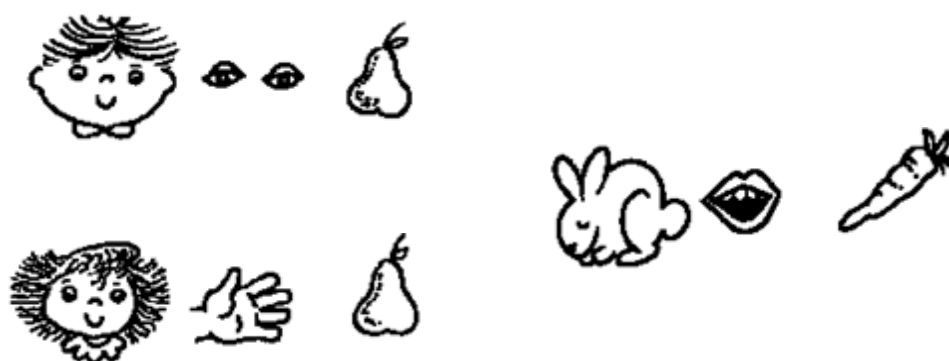
Lo cierto es que el trabajo con materiales icónicos en el aula de Infantil y Primaria es algo común, que se ha popularizado gracias a las aportaciones de autores como Monfort y Juárez (2002). Estos autores describen algunos de estos ejercicios como de “conciencia sintáctica”, tal como reseña el profesor A. Manjón (2001): (...) se parte del dibujo unitario de una acción esquematizada, como:



Y tras una serie de preguntas y respuestas se llega, en primer lugar, a la oración. Un niño mira una manzana y en segundo lugar, a la separación de objeto, animales o cosas y luego al verbo, el que se simboliza de manera distinta:



Como los dibujos se hacen por separado (es usual emplear para cada unidad un cartel diferente que se cuelga por medio de pinzas de una cuerda), es muy fácil cambiar de oración, bien con alteración de los actantes o bien con la elección de un nuevo verbo como se observa en los ejemplos siguientes:



Tras la práctica a lo largo del curso de este ejercicio los niños tendrán a su disposición bastantes actantes y verbos que les permitirán su manipulación y la comprensión intuitiva de sus diferencias, puesto que si quita el cartel de un verbo, tendrá que escoger obligatoriamente otro verbo -y no cualquiera- para que su frase tenga sentido. Del mismo modo, los actantes no pueden ser situados libremente si repugnan al régimen verbal. Así que, en esta primera etapa educativa, sin conocimiento explícito, tanto maestras (son mayoría) como niños analizan oraciones.

Como se trabaja forzosamente con iconos el análisis no se puede basar en la formalidad que conlleva la ley de la semejanza, con sus correlatos lingüístico de la concordancia y metalingüístico del análisis en constituyentes inmediatos, sino en las otras leyes perceptivas: la ley de la proximidad y la ley de la clausura. En esta primera etapa parece claro que la figura es la ley de la proximidad, mientras que la de clausura actúa como fondo, ya que, aunque el régimen está presente, no actúan perceptivamente de manera primordial las relaciones de dependencias entre unas

palabras y otras, ya que para ello se exige una preparación lectoescribana, inusual en estas edades.

El paso siguiente ya está apuntado: en los primeros cursos de Educación Primaria, una vez que los niños lean y escriban, el esquema perceptivo se puede invertir y podríamos dar preferencia a la ley de clausura, con la aparición del análisis en árboles de dependencias y, más tarde, con la introducción de terminología: clases de palabras, tipos de funciones sintácticas, etc.

Por ejemplo, Vicente E. Pi Navarro (1991, 1998) utiliza los pictogramas de una manera muy amplia, dentro de lo que él ha llamado una nueva “didáctica del grafismo” para la construcción de frases y otros juegos que implican además competencias morfosintácticas.

Otro ejemplo serían las llamadas Cajas Mágicas de Carmen Ramos (1997), escritora y experta en el campo de la animación a la lectura y escritura, y que nos presenta un conjunto de materiales van más allá en la medida en que utilizan no sólo pictogramas sino diagramas y organizadores gráficos como estrategias para representar esquemas macro textuales como los que subyacen a las narraciones:

En todo caso, los pictogramas son signos que están un poco a caballo entre los gráficos figurativos y los gráficos esquemáticos, es decir, son iconos de los que se ha eliminado todo rasgo superfluo, a fin de procurar una síntesis formal que permita que se nos transmita el concepto de forma rápida, como en este caso:



Esta doble capacidad de ser un signo figurativo y a la vez un signo abstracto es lo que nos va a posibilitar su utilización más eficiente dentro de la didáctica de la lengua y la literatura.

¿Que es la Pictografía?

La pictografía es uno de los primeros estadios por los que pasa el desarrollo de la escritura en la historia de las culturas y de las personas. En todas las culturas, mucho antes de que se llegara a fijar el lenguaje por escrito, se logró transmitir informaciones mediante dibujos que representaban objetos del entorno.

En algún momento, se deja de inventar un dibujo nuevo cada vez que se quiere representar algo y se empieza a reaprovechar dibujos conocidos que ya están en circulación. Empieza así un proceso de fijación y convencionalización que puede conducir a nuevas fases en el desarrollo de la escritura. Nuestro alfabeto tiene un origen pictográfico aunque sus huellas hayan quedado borradas por milenios de evolución. Aunque hoy no sea en absoluto evidente, la historia de la a comienza con el dibujo de una cabeza de buey, y la b fue primero una casita.

También los niños, antes de saber escribir las palabras *mamá* o *coche*, son capaces de dibujar un monigote que ellos saben que es su madre o un cajón con ruedas que quiere ser un coche. Cada persona reproduce así en su historia individual un paso que se ha dado muchas veces colectivamente en la historia de la humanidad.

Como decíamos, los pictogramas son independientes de la lengua. No representan ninguna palabra de ningún idioma y, mucho menos, estructuras sintácticas o morfológicas. Eso no impide, sin embargo, que cuando los veamos hagamos algo que nos es natural ante cualquier tipo de dibujo: verbalizar lo que estamos viendo. Por aquí se va pasando a otra etapa que es la de asociar cierta palabra con cierto dibujo: nos vamos deslizando desde el mundo de la pictografía al de la logografía y la fonografía.

Los sistemas pictográficos son inherentemente limitados, pues solo podemos dibujar lo que vemos. Se pueden ampliar los límites hasta cierto punto si reaprovechamos el dibujo que representa un objeto para referirnos a la acción en que típicamente interviene ese objeto. Por ejemplo, el dibujo de un pie nos puede servir también para la acción de andar. Nos vamos aproximando así al terreno de la ideografía, que nos permite ya representar nociones abstractas mediante signos convencionales rompiendo la barrera de la representación icónica.

No debemos quedarnos, sin embargo, con la idea de que la pictografía es un mero procedimiento rudimentario para empezar a fijar información sobre soportes físicos. Los pictogramas están más presentes que nunca en el mundo actual. Son de gran utilidad allí donde se reúnen poblaciones internacionales que hablan una diversidad de lenguas. ¿Qué haríamos nosotros en el aeropuerto de Moscú sin el pictograma de recogida de equipajes? ¿O en los juegos olímpicos sin los monigotes nadadores, saltadores, etc. que hemos asociado a las diferentes disciplinas deportivas?

Es más, los pictogramas resultan muy eficaces en contextos técnicos. ¿Qué es más práctico: describir un circuito eléctrico con palabras o representarlo utilizando dibujos convencionales para resistencias, interruptores, condensadores, etc.? Evidentemente, lo segundo, que ofrece una interpretación unívoca, por encima de las ambigüedades de las lenguas, y posibilita una comunicación internacional entre especialistas. ¿Y qué sería de los usuarios de ordenadores sin los iconos en forma de carpetas, papeleras o altavoces que han ido poblando nuestras pantallas desde los años ochenta del siglo XX?

No parece, por tanto, que esta veterana de la comunicación se vaya a jubilar en un futuro inmediato. En la simplicidad de la pictografía está, precisamente, su robustez. Por eso ha llegado hasta nuestros días y está más en forma que nunca.

Importancia de los Pictogramas

Un pictograma es un signo que representa esquemáticamente un objeto real. En la actualidad es entendido como un signo que sintetiza un mensaje sobrepasando la barrera del lenguaje, con el objeto de señalar y/o informar.

Son elementos que forman parte de lo cotidiano, a tal punto que la ausencia de alguno de ellos puede generarnos confusión.

Los pictogramas serán lo más sencillos posible, evitándose detalles inútiles para su comprensión. Podrán variar ligeramente o ser más detallados que los indicados en el apartado 3, siempre que su significado sea equivalente y no existan diferencias o adaptaciones que impidan percibir claramente su significado.

Ventajas de los Pictogramas

- ⇒ Son muy individuales.
- ⇒ Se hacen en el momento, con un material muy sencillo.
- ⇒ Los puede realizar cualquier persona: padres, hermanos, etc.
- ⇒ Es más funcional y natural que cualquier otro sistema.
- ⇒ Lleva el niño en el bolsillo y puede consultarlos cuando quiera.
- ⇒ En el caso de las agendas, el niño puede planificar lo que quiere hacer, dibujando.
- ⇒ las actividades que quiere realizar o pidiendo que se le dibujen.
- ⇒ Cuando se utilizan para eliminar rigideces de conducta, suponen una alternativa.
- ⇒ Contribuyen a desarrollar [estrategias](#) de comunicación y a mejorar el lenguaje oral.

- ⇒ Posibilitan la [socialización](#) de la persona, ya que mejoran las relaciones interpersonales y la competencia social del sujeto.
- ⇒ Reducen la [ansiedad](#)
- ⇒ Evitan el [aislamiento](#)
- ⇒ Mejoran la interacción comunicativa
- ⇒ Están adaptados a [nuevas tecnologías](#)
- ⇒ Representan las ideas importantes en formatos usuales que contribuyen a la comprensión (simplifican las estructuras morfosintácticas)
- ⇒ Permiten formar conceptos de forma explícita
- ⇒ Son fáciles de aprender y utilizar en la vida diaria
- ⇒ Un mayor estado de bienestar emocional, equilibrio y seguridad.
- ⇒ Disminución de problemas de conducta.
- ⇒ Interés por las actividades y nuevas tareas.
- ⇒ Aumento de la capacidad para organizarse y comentar lo que se ha hecho.
- ⇒ Mejora en la calidad del lenguaje.

¿Cómo se Realizan los Pictogramas?

Para que tengan más efectividad es recomendable:

- 1.- Que los dibujos sean sencillos, esquemáticos, pero que se ajusten a la realidad.
- 2.- Que se escriba debajo-encima del dibujo lo que se representa en el dibujo.

3.- Que además del dibujo central se empleen determinadas señales específicas para ampliar la información gráfica. (Ver, subir, bajar, etc.).

4.- Que se realicen en presencia del interesado, al mismo tiempo que se va diciendo lo que se dibuja.

5.- Que el niño "lea" lo que se ha representado, para comprobar la comprensión y ayudar cuando no lo entienda.

6.- Cuando se utiliza para lo "importante", o explicación de ruptura de rutinas, se debe realizar en el mismo momento en que está ocurriendo el suceso.

7.- En el caso de las agendas personales es conveniente que cuando se cambie de actividad del niño consulte su agenda, si no lo recuerda de memoria, para ver cuál es la actividad siguiente. Se debe repasar la agenda al final del día.

8.- Como en el punto anterior, es conveniente repasar qué ha pasado "importante" en la mañana, la Tarde o todo el día y dejar consultar al niño el pictograma.

⇒ Poemas: Por supuesto, los más pequeños siempre están ávidos de la narración, y este acercamiento le va a venir a través de la oralidad y/o de la escritura, o por medio de formas mixtas, como es la lectura en voz alta.

El caso de los cuentos con pictogramas implica, como indicaba A. Paivío, la utilización de la doble codificación, icónica y verbal. Los pictogramas aparecen como dibujos que sustituyen a una palabra en la narración, normalmente es un sustantivo, pero puede ser también otras partes de la oración.

Desde el punto de vista didáctico, se debe procurar "ellos vean los 'dibujitos', es decir los pictogramas, hacerles preguntas sobre ellos, qué pueden significar,

ayudarles a encontrar el significado (algunos de estos libros vienen con un ‘traductor’, otros son tan simples que no lo necesitan)”.

Una vez descodificados, es posible emprender la lectura icono textual, por ejemplo, leyendo el antes y el después del pictograma, con una pausa, para que el niño complete con facilidad lo que falte. Sería, pues, una lectura a dos voces.

Cuando los niños ya dominen la lectoescritura, se les puede pedir un paso más, que ellos mismos se inventen cuentos con pictogramas, que dibujen su personaje favorito y que escriban sobre lo que les pasa.

Pero no sólo con narraciones, los pictogramas se pueden usar en el campo de la lírica, como recurso que además fomenta la creatividad, en la medida en que los niños se pueden expresar a través de ellos. Es lo que sostiene la profesora venezolana Guadalupe Montes de Oca, quien destaca que con ellos se pueden construir poemas, canciones, carteles y que sería de fácil elaboración por parte de los alumnos, recurriendo a tijeras, lápices de colores, cola de pegar y papel o dibujos elaborados por los propios niños. La secuencia didáctica que ella propone es muy simple.

Primero se seleccionan una serie de pictogramas de fácil reconocimiento: Luego se trataría de escoger de esta mínima “gramática visual” algunos iconos para completar el mensaje poético, como en este caso: Este procedimiento es el mismo que se puede seguir con narraciones.

⇒ Cuentos: Según Paivío (1980-1990) Indica que la información puede ser representada tanto mediante códigos verbales como gráficos (ilustraciones) siendo los correspondientes sistemas cognitivos de procesamiento funcionalmente independiente aunque interconectados.

A. Paivio analiza la evolución de la mente y los procesos de cognición y plantea la teoría de la codificación dual. La teoría de la doble codificación o de la codificación dual señala la existencia de dos cauces en la formación de los procesos verbales y no verbales de la cognición.

La cognición es multimodal y se nutre, indistintamente, de procesos verbales y de realidades no verbales. La lengua adquiere un valor singular, porque no sólo interviene en el plano de lo verbal, sino que sirve para identificar y representar simbólicamente las realidades no verbales.

Por consiguiente, dentro del sistema cognitivo aparecen dos subsistemas diferenciados por su capacidad de percepción y representación de imágenes (objetos no verbales) y de representación verbales a partir de los *logógenes*. El subsistema visual codifica y procesa información a través de formas e imágenes, mientras que el verbal codifica y procesa la información mediante ideas lógicas.

La información permite establecer conexiones referenciales o de conceptos entre las fuentes verbales y no verbales, como se advierte en el gráfico. La teoría de la doble codificación ha sido tomada desde el campo del diseño multimedia como una base en la construcción de contenidos que operan mediante estímulos duales, esto es, transmitiendo, simultáneamente, información visual y verbal.

En el caso de los cuentos con pictogramas implica, como indicaba A. Paivío, la utilización de la doble codificación, icónica y verbal. Los pictogramas aparecen como dibujos que sustituyen a una palabra en la narración, normalmente es un sustantivo, pero puede ser también otras partes de la oración.

Desde el punto de vista didáctico, se debe procurar “ellos vean los ‘dibujitos’, es decir los pictogramas, hacerles preguntas sobre ellos, qué pueden significar, ayudarles a encontrar el significado (algunos de estos libros vienen con un ‘traductor’, otros son tan simples que no lo necesitan)”. Una vez descodificados, es posible emprender la lectura icono textual, por ejemplo, leyendo el antes y el después del pictograma, con una pausa, para que el niño complete con facilidad lo que falte. Sería, pues, una lectura a dos voces.

Cuando los niños ya dominen la lectoescritura, se les puede pedir un paso más, que ellos mismos se inventen cuentos con pictogramas, que dibujen su personaje favorito y que escriban sobre lo que les pasa. Pero no sólo con narraciones, los pictogramas se pueden usar en el campo de la lírica, como recurso que además fomenta la creatividad, en la medida en que los niños se pueden expresar a través de ellos. Es lo que sostiene la profesora venezolana Guadalupe Montes de Oca, quien destaca que con ellos se pueden construir poemas, canciones, carteles.

y que sería de fácil elaboración por parte de los alumnos, recurriendo a tijeras, lápices de colores, cola de pegar y papel o dibujos elaborados por los propios niños. La secuencia didáctica que ella propone es muy simple. Primero se seleccionan una serie de pictogramas de fácil reconocimiento

Luego se trataría de escoger de esta mínima “gramática visual” algunos iconos para completar el mensaje poético, como en este caso: Este procedimiento es el mismo que se puede seguir con narraciones, tal como se aprecia en el ejemplo dado por la profesora citada:

En esta aplicación, vemos que el uso de los pictogramas se parece al de las tiras ilustradas, es decir, contienen dibujos simplificados de objetos que se van combinando en escenas o diapositivas, equivalentes a las viñetas de aquéllas.

Otra posibilidad de utilización de Pictogramas es lo que G. Rodari llamó las “cartas de Propp”, que, como es sabido, es una de las “consignas” o estrategias que el genial autor de “Gramática de la Fantasía” propuso para que los niños reconociesen y combinaran de manera creativa los materiales del cuento populares, y que se puede reproducir en una serie de cartulinas con pictogramas de cada una de las Funciones reconocidas por V. Propp como elementos básicos de los cuentos de hadas.

Vicente E. Pi Navarro (1991, 1998) utiliza los pictogramas de una manera muy amplia, dentro de lo que él ha llamado una nueva “didáctica del grafismo” para la construcción de frases y otros juegos que implican además competencias morfosintácticas.

Los pictogramas son dibujos que podemos sustituir por la palabra referida a lo que representan en la lectura de un texto. En otras palabras, un texto escrito puede sustituir algunas palabras por los pictogramas, dibujitos que los niños saben “leer”.

Cuando leemos este texto con pictogramas delante de ellos, se ven más capaces de seguir la lectura y son ellos los que completan el texto si identifican correctamente el pictograma.

A mi hija mayor le encanta jugar con estos libros a acabar las frases, e incluso en ocasiones se anima ella sola a hacer sus primeras “lecturas”, siguiendo el texto con el apoyo de los dibujos, aunque evidentemente es una versión muy particular.

Algunos libros de cuentos con pictogramas incorporan al final un glosario con la leyenda de los dibujos, la “traducción” a la palabra justa, aunque muchas veces

podemos jugar con las variantes, sinónimos... y a veces salen lecturas muy divertidas.

El uso de pictogramas como vemos puede ser lúdico, y en el campo de la pedagogía es una técnica de apoyo para la lectura, y puede ser de gran interés para muchos campos de la didáctica de la lengua y la literatura o de la Educación Especial.

Veamos los posibles beneficios del uso de pictogramas:

- Mejoran la atención y la motivación.
 - Simulan situaciones a través de escenas, murales...
 - Apoyan ciertas destrezas de expresión oral y escrita, automatizándolas y memorizándolas.
 - Ayudan a la comprensión lectora, dando claves temáticas a través de ilustraciones de ambientación, organizadores gráficos, cuadros, etc.
 - Ayudan a construir conceptos y relaciones entre conceptos.
 - Representan visualmente secuencias y estructuras verbales y/o literarias.
 - Sintetizan información que se recibe o que se va a exponer, por ejemplo en forma de organizadores gráficos de resúmenes.
 - Ayudan a memorizar enlaces y otros elementos de apoyo, interaccionando la memoria verbal y la memoria icónica (vocabulario ilustrado).
- ⇒ Lluvia de Ideas: La "Lluvia de ideas" es una técnica para generar muchas ideas en un grupo. Requiere la participación espontánea de todos.

Con la utilización de la "Lluvia de ideas" se alcanzan nuevas ideas y soluciones creativas e innovadoras, rompiendo paradigmas establecidos.

El clima de participación y motivación generado por la "Lluvia de ideas" asegura mayor calidad en las decisiones tomadas por el grupo, más compromiso con la actividad y un sentimiento de responsabilidad compartido por todos.

1. Necesitamos que todos se expresen.
2. Que pierdan el miedo de hablar.
3. Que lo hagan libremente.
4. La lluvia de ideas sirve para que todos se expresen, sin censura, sin juicios sobre lo bueno y lo malo.
5. Se puede hacer hablada, pero es mejor hacerla a través de fichas escritas, porque:

Permite reflexionar, antes de expresarse.

Guarda, inicialmente, el anonimato, lo que da más libertad de expresión.

Tipología e Ilustración

En teoría, la imagen comprende todo lo que no es signo lingüístico ni símbolo matemático (Metz, 1972: 210). En realidad, si los signos lingüísticos (palabras y números) están dispuestos en el espacio para visualizar las relaciones entre los datos o las ideas (por ejemplo una tabla de doble entrada presenta la producción de trigo en un país), nos encontramos frente a una representación de la realidad que participa a la vez del dominio lingüístico y del dominio icónico.

Abraham Moles (1991), ha definido una escala de iconicidad decreciente, mediante la cual clasifica las imágenes siguiendo su grado de realismo en relación a la representación de un objeto. Adoptando la idea de esta escala, en un texto o manual escolar en donde la representación aparece necesariamente en dos dimensiones,

a) Las fotografías. Las fotografías - en color especialmente - son las reproducciones del referente que tienen el más alto grado de realismo, son también las más atractivas, como lo muestra el uso que se hace en el mundo de la publicidad.

b) Los dibujos. Pueden aparecer más fieles a la realidad, en la medida en que evacuan elementos no pertinentes y subrayan los aspectos esenciales que permiten la identificación.

c) Los esquemas. Los esquemas tienen como característica la de modificar la realidad para hacerla más concreta, más accesible. La esquematización lleva los objetos a las formas geométricas elementales; los elementos que componen el esquema pueden ser una imitación analógica y estilizada de un objeto o las equivalencias simbólicas aisladas de todo contexto realista.

Lectura de un pictograma

En una cultura como la nuestra, la lectura de un texto está linealmente orientada (de izquierda a derecha, o de derecha a izquierda). Sin embargo, la percepción de una imagen, aún si no es forzosamente aleatoria, no obedece a unas reglas tan claras como las de la lectura.

El sentido que se le da a una imagen es el resultado de un itinerario de lectura que se basa en el descubrimiento y la asociación de signos visuales diseminados, discontinuos.

Como anota Choppin (1992:158-160), en el sentido denotado que introduce el código de percepción, las formas (yo percibo), el código de representación analógico (yo reconozco) y el código de nominación (yo nombro), se superponen, se proyectan las significaciones suplementarias que resultan de la educación y de la cultura: es el sentido connotado.

En fin, porque la imagen aparece en un texto escolar, una ilustración toma, cualquiera que sea el contexto, una significación particular: es un documento. Ella tiene para el lector, aun si él no lo vislumbra muy claramente, una función pedagógica.

Este no aprehende entonces de manera idéntica, de hecho por la misma naturaleza del soporte de la ilustración, una imagen publicitaria en un semanario y esta misma imagen en un libro de clase; el mismo lector no percibe tampoco un texto de la misma manera en una obra original o en el texto escolar que usa.

Texto e Imagen

Siguiendo a Choppin (1992:159), presentamos los procedimientos empleados en los textos escolares para dar sentido a una imagen:

a) Por el texto: el anclaje. Mediante el recurso a un título, a una leyenda, a un comentario o a un cuestionario de órdenes, entre todas las significaciones virtuales, la lengua impone a la imagen una significación.

b) Entre otras imágenes: el montaje. El montaje de imágenes fijas en secuencias puede igualmente ser portador de sentido, leídas conjuntamente, las imágenes pueden tomar un significado diferente de aquella que hubieran tenido aisladamente.

c) La percepción global quien impone la significación. Es el principio sobre el cual se basan las tiras cómicas que aparecen con más frecuencia en los textos escolares contemporáneos. Este principio se aplica también a las imágenes de distinto origen.

e) Por la elección del tipo de imagen. Recurrir, por ejemplo, a un dibujo en negro y blanco antes que a una fotografía a color induce un sentido diferente, eliminando las informaciones juzgadas no pertinentes.

d) Por el juego de diversas variables de la imagen. Variables internas (encuadre, escala, colores, contrastes, etc.) o externas (la talla, la disposición en la página).

Independientemente de su contenido, la imagen no es en consecuencia neutra o, para ser más precisos, las condiciones de su uso, su disposición, su talla, influyen sobre la significación que se le da a su contenido.

Texto Escolar y Funciones de la Imagen

La relación texto, cotexto, paratexto e imagen en el texto escolar en los sentidos definidos anteriormente, plantea una serie de cuestiones muy importantes: ¿cómo se articulan lo escrito (los signos lingüísticos) y las ilustraciones (el sistema icónico)? ¿La imagen es ella redundante? ¿Acaso la imagen remite al texto o el texto a la imagen? «La lección es siempre corta: ella comprende un texto de algunas líneas, he ahí la memoria: una historia y un grabado: he ahí por la imaginación.

La función de una imagen en un texto escolar, así como la de un cuerpo textual, no es generalmente explicitada por el autor o por el editor. Es el usuario quien determina el papel que ella juega en la economía del libro de texto escolar,

y su papel puede ser muy diverso. Ahora bien, la imagen tiene diversas funciones, veamos:

⇒ Función de motivación. Es la fuerza de atracción de la imagen que juega un papel esencial: se trata entonces de las fotografías en color, cuyo tamaño y el blanco que las rodea juegan un papel importante. Estas imágenes sobre las cuales se plantea como prioridad la mirada tienen una relación estrecha con el texto.

⇒ Función decorativa. La imagen es elegida según criterios estéticos y no por criterios pedagógicos. En este caso no mantienen más que una tenue relación con el texto. Este tipo de ilustraciones tiende hoy en día a desaparecer de los textos escolares.

⇒ Función de información. La claridad, la legibilidad, es el aspecto más importante en esta función; por ello se privilegia el recurso al dibujo, que introduce el valor esencial; la polisemia es reducida por el anclaje o el montaje. La imagen es autónoma en relación al texto que completa o explicita.

⇒ Función de reflexión. La imagen está acompañada de una leyenda interrogativa o de un verdadero cuestionario. Es objeto de reflexión y su lectura precede la del texto.

⇒ Función de ejemplo. La imagen da un ejemplo, sin ser decorativa, produce una parafrase del texto y funciona como referente cultural.

Contenido e Imagen

Un buen porcentaje de los mensajes que el ser humano recibe le llega a través de las imágenes, de tal manera que podría afirmarse que el lenguaje actual es el de la imagen. Atendiendo a esto, el cambio de comportamiento que se ha operado hacia

el uso de la imagen, esta exigiendo que se preste atención a este lenguaje para conocer sus posibilidades significativas y sus limitaciones.

Para Bonalé Martínez (1987) en su apreciación sobre las imágenes considera que “el mensaje icónico se aprecia considerando los diferentes tipos de imágenes en los textos escolares, su distribución, tamaño y predominancia”³. Esto significa que lo realmente valioso está en los textos y las imágenes que lo adornan, por lo cual es necesario alcanzar un equilibrio entre la parte temática y las ilustraciones para no desenfocar los valores didácticos del texto.

El mismo Martínez señala la existencia de cuatro tipos de imágenes: imágenes figurativas, no figurativas, simbólicas y ambiguas. En cada una de ellas se presenta una cualidad diferente, la figurativa posee una función informativa y tiene un sentido claramente expresado; en el caso de las no figurativas se puede ver por ejemplo la imagen de una revista o un mural; las no figurativas presentan una interpretación subjetiva, tal es el caso de una de arte o una pintura estilo Salvador Dalí.

Por su parte, las imágenes simbólicas evocan una idea, un concepto o un sentimiento de forma identificable de manera inmediata, como por ejemplo el dibujo de la bandera o el escudo nacional, una foto de un ser querido; mientras que las ambiguas por poseer un carácter arbitrario su función no se puede percibir, tal como acontece con un letrero inconcluso o mal estructurado, que fácilmente puede confundir a quien lo observa.

Producción Escrita e Imagen

Daniel Cassany (1999) en su publicación “construir la escritura” precisa a la escritura como “poderoso instrumento de reflexión. En el acto de escribir, los redactores aprenden sobre si mismos y sobre su mundo y comunican sus percepciones a otros. Este se materializa a través de la elaboración de ideas”. A

partir de esto, podemos decir que la escritura nos ayuda a la intercomunicación humana y contribuye al desarrollo intelectual y social de cada individuo.

Según los lineamientos curriculares de lengua castellana, “la producción escrita es un proceso social e individual en el que se configura el mundo y se ponen en juego saberes, competencias e intereses y que a la vez está determinado por un contexto socio-cultural y pragmático”.

Víctor Miguel Niño (2000, Pág.311) afirma que el proceso de escritura, comprende cuatro fases que caracterizan un escrito. Estas son:

- ⇒ **Aprestamiento:** es la reflexión y organización mental que nos lleva a generar una información.
- ⇒ **Composición del texto:** es el momento de plasmar por escrito las ideas utilizando los recursos del lenguaje.
- ⇒ **Revisión:** en esta parte se examina el texto haciendo las correcciones pertinentes para obtener el texto.
- ⇒ **Presentación del escrito:** es la versión final, en esta se hace énfasis en la parte formal externa del discurso.
- ⇒ Realizamos una profundización en las dos primeras fases, las cuales tenemos en cuenta para este estudio investigativo. La fase de aprestamiento comprende:
 - ⇒ **Observación y análisis de una imagen** la cual suministra información que se va escribir.
 - ⇒ **Inspiración y motivación:** es el motor del escrito, surge a partir de la acción anterior en que el interior se interesa por lo que va a escribir.

En esta parte, se incluyen las imágenes como aspecto motivador en los estudiantes para que realicen escritos ya que éstas atraen la atención del niño. Aquí el estudiante toma todos los aspectos interesantes para él y los incluye en sus producciones escritas, recreando la imagen observada.

En la segunda fase, composición del texto, se configuran las dimensiones del discurso escrito y el sujeto que escribe realiza acciones como las siguientes:

- ⇒ Se inspira en su propia formación y experiencia (dimensión cognitiva).
- ⇒ Desarrolla y expresa su pensamiento de forma significativa y coherente (dimensión semántica).
- ⇒ Construye oraciones gramaticales y las conecta secuencialmente en párrafos (dimensión sintáctica).
- ⇒ Va creando por parte las piezas discursivas dando curso al pensamiento en un tiempo y espacio correcto (dimensión pragmática).
- ⇒ Aprovecha el uso de los signos de la escritura y demás símbolos propios de la lengua (dimensión fonológica-grafémica).

En esta segunda fase, el estudiante construye un escrito, el cual amerita ser analizado para que él mejore su producción escrita. Por ello, el ministerio de educación en sus lineamientos curriculares, instituye cuatro niveles para el análisis de la producción escrita de los estudiantes.

Lenguaje Icónico Verbal

Un mismo mensaje puede transmitirse sólo con palabras o con imágenes. Pero si se recurre al primer procedimiento el emisor debe elaborar un discurso más extenso para expresar la idea. Si se recurre al icono el receptor debe esforzarse para interpretar la idea que representa el dibujo. En cambio el lenguaje icónico

verbal combina imágenes y palabras, lo cual facilita la comprensión del gráfico y reduce el tiempo de comprensión.

El lenguaje icónico verbal es muy importante en la sociedad actual donde se precisa comunicar múltiples mensajes de manera eficaz e inmediata. La respuesta a este requerimiento es la policodificación. Este tipo de lenguaje es empleado en el discurso publicitario, pedagógico, periodístico, científico.

Desarrollo de Categoría Fundamental variable independiente

2.4.4. Inteligencia

La inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación. En la etimología de la propia palabra encontramos en su origen latino *inteligere*, compuesta de *intus* (entre) y *legere* (escoger).

Por lo que se puede deducir que ser inteligente es saber elegir la mejor opción entre las que se nos brinda para resolver un problema. Por ejemplo, si a una persona se le plantea subir al tejado de una casa, la persona seleccionará los instrumentos que cree necesario para subir, pues con los conocimientos que ya posee lógicos, matemáticos, ha ideado una forma para ejecutar una acción que le permitirá subir al tejado.

Una de las definiciones que mejor se adaptan a nuestra forma de entender el término, es la que nos dice que inteligencia, es "la aptitud que nos permite recoger información de nuestro interior y del mundo que nos circunda, con el objetivo de emitir la respuesta más adecuada a las demandas que el vivir cotidiano nos plantea", según acuerdo generalizado entre los estudiosos del tema depende de la dotación genética y de las vivencias que experimentamos a lo largo de la vida.

Una persona inteligente se caracteriza por sus conocimientos, por su rapidez de solución ante un problema, por su madurez, su creatividad, su facilidad y predisposición de aprendizaje, así como por su capacidad de relación.

Algunas teorías la considera como la diferente capacidad de adaptación que poseen los individuos sobre todo ante nuevas situaciones, adaptación no solo por mecanismos automáticos sino también por el uso de la mente. Se destacan así la versatilidad y adaptabilidad como rasgos esenciales de la inteligencia.

2.4.5. Creatividad

La creatividad es la capacidad de resolver problemas y plantear nuevos; es un pensamiento productivo que está integrado por una secuencia de ideas que se enlazan por un estímulo para un fin. La creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad, en ese momento aparece en la mente una diversidad de ideas para la respuesta del asunto planteado, las cuales se depuran para llegar al proceso de acierto-error que lleva a la solución.

El pensamiento creativo es el resultado de las ideas que surgen de elementos ya conocidos, entre más diversidad haya de éstos, habrá más posibilidades de asociaciones que producen la innovación.

La creatividad se relaciona con la percepción, la intuición, el orden, la iniciativa y la imaginación. La percepción no sólo se refiere a la información procesada con los cinco sentidos, también está vinculada con la forma en que el individuo se plantea alguna situación en particular; la intuición, conocimiento subconsciente que aporta un enfoque especial, que le da sentido al cuestionamiento y a la solución; el orden es indispensable para la organización de las ideas y la estructura de la respuesta; la iniciativa es determinante para que una idea sea creativa o no, ya que si no tiene un fin y no se ejecuta, es simplemente una idea más; y la

imaginación es una corriente de imágenes y símbolos que se enlazan en cierto orden, siendo ésta el medio fundamental de las nuevas formas.

Creemos entonces que ver las cosas como son, pero en realidad lo que llega a nuestro cerebro es una enorme cantidad de impulsos originados por nuestras percepciones sensoriales.

Lo que hacemos, además de seleccionarlas privilegiando algunas e impidiendo el acceso a la conciencia de otras, es estructurarlas. Esta estructuración caracteriza nuestra concepción no sólo de las cosas, sino también de los fenómenos que se presentan a nuestro alrededor.

La mayor parte de las veces tenemos percepciones puras, libres de teoría. Percibimos guiados por nuestra mentalidad y experiencia, y no solemos tener en cuenta que nuestra manera de ver las cosas es solo una entre muchas posibles.

Sin embargo, nuestra estructuración perceptiva es arbitraria pero casi siempre limitada y autocondicionada. No obstante, en el momento en el que estamos en el trance de innovar, debemos proceder a “desestructurar” para poder estructurar de otra manera. Tomar conocimientos existentes, e interpretarlos (reestructurarlos) de una forma nueva, es la clave de toda creación o invención.

Todos somos en principio creativos, pero esa cualidad en gran medida va siendo inhibida en un medio hipercrítico. De no ser por los procesos creativos de millones de personas a través de la historia, probablemente seguiríamos en la era de piedra comiendo raíces. Lo que no es fruto de la naturaleza es producto de la acción transformadora del hombre.

Adicionalmente, vivimos en una época de cambios múltiples y acelerados, lo que funcionó bien en la generación de nuestros padres suele funcionar mal en la nuestra.

Los hemisferios cerebrales tienden a dividirse las principales funciones intelectuales; en este sentido se presentaba que el hemisferio derecho es dominante en los siguientes aspectos del intelecto: percepción del espacio, el ritmo, el color, la dimensión, la imaginación, las ensoñaciones diurnas, entre otras.

A su vez, el hemisferio izquierdo posee preponderancia en otra gama, totalmente diferentes de las habilidades mentales, ya que este lado es verbal, lógico, secuencial, numérico, lineal y analítico.

No obstante, investigaciones posteriores de otros científicos pudieron determinar que aunque cada lado del cerebro es dominante en actividades específicas, ambos están capacitados en todas las áreas hallándose distribuidas en toda la corteza cerebral.

2.4.6. El Pensamiento Creativo

Concepto

Se puede definir de varias maneras. Halpern (1984) afirma que "se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad". Incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico. Barron (1969) nota que "el proceso creativo incluye una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis.

Perkins (1984) destaca una característica importante del pensamiento creativo: El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión.

Perkins implica que para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado.

El Pensamiento

Es una actividad fundamental del cerebro que implica la manipulación de imágenes ejecutivas (motoras), incógnitas (preceptuales), y simbólicas (lingüísticas). Es una habilidad que puede ser ejercitada. El pensamiento es una forma de conducta compleja y cognoscitiva que solo aparece en una etapa relativamente avanzada de desarrollo.

Aspectos del Pensamiento Creativo

La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.

Una falacia común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso. Harman y Rheingold (1984) notan que las precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema. Citan al gran compositor Strauss diciendo:

Puedo decirte de mi propia experiencia que un deseo ardiente y un propósito fijo, combinado con una intensa resolución traen resultados. El pensamiento concentrado y determinado es una fuerza tremenda

La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.

Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo."

La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.

Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos.

Relacionada estrechamente con el locus de evaluación, está la cuestión de la motivación, la creatividad incluye motivación intrínseca más que extrínseca. La motivación intrínseca se manifiesta en muchas maneras: gran dedicación, mucha inversión de tiempo, interés en la habilidad, involucramiento con ideas, y sobre todo resistencia a la distracción por recompensas extrínsecas como un ingreso más alto por un tipo de trabajo menos creativo.

La creatividad incluye reformular ideas. Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras.

Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso

continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

Cuando las tácticas analíticas o inferenciales directas fallan en producir una solución creativa, la persona creativa con frecuencia forja lazos con diferentes estructuras. En la medida que estas estructuras son elaboradas, pueden salir nuevas y poderosas soluciones.

Los científicos que trabajaban en la teoría de la electricidad lograron un gran avance cuando vieron similitudes en la estructura entre la electricidad y los fluidos. La imaginación creativa de la poesía con frecuencia incluye el uso de la metáfora y la analogía.

Enseñar pensamiento creativo requiere el uso de actividades que fomenten en los alumnos el ver las similitudes en eventos y entidades que comúnmente no están unidas.

La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.

Algunos teóricos han señalado varias maneras en que la gente creativa bloquea distracciones, permitiendo que los insights lleguen a la consciencia. Stein (1974) nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson escribió mejor mientras bebía té y disfrutaba el olor de las cáscaras de naranja.

El principio de trabajo subyacente a todos estos esfuerzos era crear una atmósfera en la cual el pensamiento inconsciente pudiera llegar a la superficie.

Los mayores descubrimientos científicos que ocurrieron durante períodos de "pensamiento inconsciente".

Después de mucha preparación, intensidad considerable, y muchos intentos de tener un insight en varias maneras, en algún punto la gente creativa parece "abandonarse" de su enfoque racional y crítico a los problemas de la invención y

la composición y permiten que las ideas fluyan libremente, con poco control consciente.

Las explicaciones a estos fenómenos son diversas. Harman y Rheingold (1984) afirman que la mente inconsciente procesa mucha más información que lo que nos damos cuenta; tiene acceso a información imposible de obtener a través del análisis racional. Por implicación entonces, la mente inconsciente se enfrasca en una manera mucho más comprensiva y diferente de procesar que la mente consciente. Por lo tanto deberíamos de tratar activamente de desarrollar técnicas (como la meditación) para tener acceso al inconsciente, ya que este es una fuente de información que de otra manera es inaccesible.

Sin importar si la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas.

Características Esenciales del Pensamiento Creativo

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

- a) La fluidez
- b) La flexibilidad
- c) La originalidad
- d) La elaboración

La primera característica se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la

mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer el festejo a Benito Juárez, no sólo las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado.

La segunda considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

En tercer lugar encontramos a la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.

Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas.

Existen otras características del pensamiento creativo, pero creo que estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo podamos identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un

camino en la producción creativa que podemos analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

Raíces de la Creatividad Humana

Algunas de las cosas que los animales producen nos parecen admirables: los panales de las abejas, los industriosos hormigueros, las madrigueras de los topos, e infinidad de estructuras para su supervivencia que han sido idénticas desde que cada una de estas especies existe como tal. La naturaleza produce muchos millones de nuevas formas. En una población de 200 millones de habitantes no hay un hombre igual a otro. Existen infinidad de plantas, minerales que tampoco crean.

Como individuo, sólo el ser humano crea, y potencialmente, todos los hombres y mujeres pueden crear. La antropología cultural documenta que no hay una sola tribu, por más remota y primitiva, que no ostente una cultura con inconfundibles rasgos de originalidad.

Si alguien negara la potencia creativa del hombre, bastaría para refutarlo apelar al fenómeno universal de los niños jugando o entreteniéndose.

Ellos trascienden la realidad y la transforman de modo que una escoba puede bien ser un caballo o un príncipe para bailar el vals; unos cuantos cojines de la sala y una sábana pueden resultar una excelente casa de campo y la hoja de un cuaderno sería un avión en pleno vuelo. Los antiguos filósofos se formularon la pregunta: ¿Por qué crea el hombre? Y se dieron una respuesta teológico-mitológica que correspondía al pensamiento mágico de aquellos pensadores: “el hombre crea por inspiración sobrenatural”. Les asustaba tanto el fenómeno de la creatividad, que recurrieron a influencias procedentes de “fuera” de la persona creativa.

La ciencia del siglo XX, sobre todo a partir de Freud, ha desmitificado la creatividad al demostrar que no es la inspiración de las musas, sino el salto del inconsciente a la conciencia. En el lenguaje del psicoanálisis, la súbita combinación de la energía del id (el verdadero inconsciente o la parte más profunda de la psique) con la del ego produce el descubrimiento.

En el lenguaje del Análisis Transaccional, es el niño que todos traemos dentro el responsable de la creatividad. De los tres componentes psíquicos de la persona humana, padre, adulto y niño, este último es el principio de la espontaneidad, la curiosidad, la aventura y el sentido lúdico de la vida.

Creatividad y su Estimulación

La creatividad supone por lo menos tres condiciones:

- 1) una idea o respuesta nueva debe ser producida.
- 2) esta idea o respuesta debe resolver un problema o alcanzar cierta meta y
- 3) el conocimiento original debe ser mantenido y desarrollado al máximo. La creatividad se extiende en el tiempo en vez de limitarse en un breve episodio, y se caracteriza por originalidad, adaptación y realización.

También se considera la conducta creadora como constituida por cualquier actividad en la que el hombre impone un nuevo orden sobre su medio ambiente. Puede suponer o no la creación de una estructura organizada.

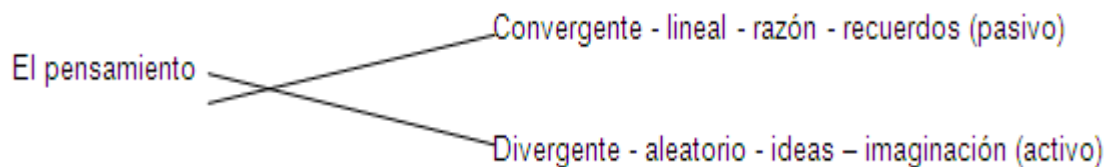
La Persona Creadora

Algunos investigadores durante muchos años en la estimación de aquellas características que juntas constituyen la persona creadora. Los resultados de estos estudios indican que la persona creadora raramente satisface el estereotipo de ella hecho por el ego. En vez de ser emocionalmente inestable, descuidada y de conducta bohemia, es más a menudo deliberada, reservada, industriosa y meticulosa. Tiene una imagen de si misma como persona responsable, un grado de resolución y casi inevitablemente una medida de egolatría.

Otras características del individuo creativo son:

- a) Conducta agresiva y dominante
- b) Alto nivel de energía que aporta a su trabajo
- c) Inteligencia superior a la media, aunque la inteligencia sola no hace creatividad.
- d) Alto aprecio de los valores estéticos y teóricos.
- e) En los varones una falta de interés por representar el papel masculino.
- f) Introversión, en vez de extroversión.
- g) Independencia de pensamiento y acción.
- h) Trabajo académico superior al medio.

Principios de la creatividad



Ambos son de suma importancia para el desenvolvimiento humano y cada uno tiene su función, aunque se ha planteado que la racionalidad puede truncar a la creatividad cuando el pensamiento convergente se impone a la manifestación de las ideas; la innovación debe estar libre de juicio.

Sin embargo, el pensamiento divergente no podría existir sin el lineal, porque, como ya se dijo, la base de la creatividad son los elementos ya conocidos, y para ello son necesarios los recuerdos.

En el pensamiento creativo se exponen diversos problemas que pueden ser de índole conceptual, que se vale de la búsqueda intelectual para la resolución de conceptos; experimental, que se basa en la experimentación; constructivo, fundamentado en el armado de objetos; estratégico, un plan para lograr un fin; y matemático y cuantitativo.

De éstos se derivan soluciones intuitivas, que surgen de manera espontánea, secuenciales, formadas por secuencias estratégicas, de las cuales se deriva una respuesta concreta después de una selección cuidadosa de los procedimientos requeridos para conseguir lo deseado.

- a) Preferencia por la creatividad, ya que a través de ella puede encontrar la realización de ciertas expectativas.
- b) Le gustan los retos. La creatividad en sí misma es un reto y la intención de crear algo novedoso también lo es, se puede decir que los retos son la razón primordial para el desarrollo creativo.
- c) Desafía lo ya establecido para buscar nuevas alternativas.
- d) Aunque se inclina por la complejidad que puede presentar un problema, la solución que proporciona es simple, puesto que tiene la capacidad de síntesis.
- e) No teme al fracaso porque éste lo motiva a la competencia de ideas. El fracaso es parte del proceso para el perfeccionamiento.

- f) Es flexible a los cambios. La persona creativa es amante de la transformación y de los cambios, si no fuera flexible a éstos su pensamiento productivo se limitaría.
- g) Tiene la capacidad de concentración en la observación. Ésta es fundamental para que la creatividad cobre vida. Ya se dijo que el pensamiento creativo se origina a partir de ideas ya concebidas; si no se practicara la observación y la concentración, mucho de lo que ya se conoce se perdería.

Además, sin la observación y la percepción, el individuo no se percataría de las necesidades que motivan a la creación de algo nuevo.

- h) Persiste hasta lograr su objetivo.
- i) Toma en consideración otras opiniones. El punto de vista u opiniones ajenas pueden serle útiles para complementar un proyecto.
- j) Proporciona varias respuestas a un mismo problema.
- k) Sus ideas fluyen libremente.

Fisiología de la Creatividad

Existe muy poca información accesible sobre la creatividad desde el punto de vista fisiológico, sin embargo, al parecer está ubicada en el hemisferio derecho. La explicación supone que una de las posibles bases fisiológicas de la creatividad es el "desarrollo de niveles jerárquicos de inclusión, asociados con la actividad de circuitos de convergencia". Además, se postula que la creatividad, en alguna medida, se relaciona con la comunicación entre los dos hemisferios.

Fases del Proceso Creativo

En cualquier fabricación es posible distinguir el *proceso* del *producto*: una novela, un edificio, un par de zapatos, una estatua, son productos y, si son novedosos y valiosos, son creaciones.

Como ya mencionamos anteriormente, en los siglos pasados prevaleció un pensamiento mítico y un concepto mágico de la creatividad. Las personas se contentaban con admirar los *productos* sin atreverse a escudriñar el *proceso*, porque lo creían sobrenatural y de origen celestial.

Ahora en cambio, con este campo desacralizado, desarrollamos un creciente interés en desentrañar los mecanismos biológicos y psíquicos de la creatividad para llegar a tener dominio sobre esta importante actividad humana.

Hay creaciones casi instantáneas que más parecen actos que procesos; por ejemplo, una ocurrencia de redecoración, o un chiste sobre alguien, un logotipo a la primera... Estos casos parecen tan simples que parecen incluirse dentro del esquema elemental de estímulo –

respuesta. No es en este tipo de creaciones donde mejor se pueden estudiar los mecanismos de la creatividad, sino en las más complejas, en las que requieren largos procesos de diversos órdenes y niveles.

Componentes del Pensamiento Creativo

Se ha mencionado en que la raza humana es creativa, pero dentro de ella algunas personas se manifiestan muy creativas, y otras, rutinarias. Es cuestión de grados, como ocurre con casi todas las cualidades y las capacidades humanas.

Es un hecho que todos pensamos, que los conceptos emergen cuando los caracteres de las cosas son abstraídos y luego sintetizados y generalizados por la mente humana; que pensar es relacionar, y que relacionar y combinar es crear.

Por consiguiente, no existe una diferencia esencial entre el pensamiento creativo y el pensamiento ordinario. Como todo está relacionado con todo, y como una de las leyes de la mente es la asociación, cualquier pensamiento es potencialmente creativo.

Un análisis factorial del pensamiento puede ser muy esclarecedor de la dinámica de la creatividad, y del porqué y cómo de los grados de la misma en diferentes personas. J.P. Guilford, investigador del tema, destaca cuatro factores.

La fluidez: Es la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado. Por ejemplo, el número de soluciones que se encuentran para un problema dado en un tiempo determinado.

La flexibilidad: Es la variedad y heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Se mide no por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías.

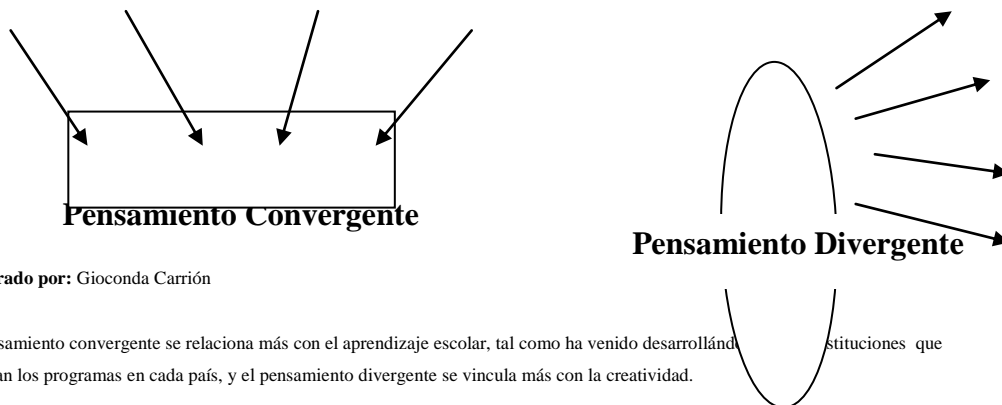
La originalidad: Es la rareza relativa de las ideas producidas: de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea; allí el pensamiento es original. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo.

La viabilidad: Es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente son muy acertadas, pero que resultan difíciles o imposibles de realizar. Los tres primeros factores son funciones del pensamiento divergente o lateral, distinto del pensamiento convergente, lógico o vertical.

El pensamiento convergente es el que evoca ideas y trata de encadenarlas para llegar a un punto ya existente y definido, si bien oscuro para el sujeto. Podemos decir que el término de este pensamiento es como un paquete ya prefabricado.

El pensamiento divergente, al contrario, actúa como un explorador que va a la aventura.

Grafico No. 3: Pensamiento convergente y divergente



Elaborado por: Gioconda Carrión

El pensamiento convergente se relaciona más con el aprendizaje escolar, tal como ha venido desarrollándose en las instituciones que manejan los programas en cada país, y el pensamiento divergente se vincula más con la creatividad.

Características de la Creatividad

Muchas personas suelen aportar soluciones creativas para los problemas que enfrentan. Una de las constantes preguntas que los psicólogos cognitivos han tratado de dar respuesta es la que busca identificar las etapas de la solución de problemas.

A pesar de que algunos psicólogos consideran que la creatividad es un aspecto de la inteligencia, muchos test de CI no incluyen medidas de creatividad y muchos investigadores del área argumentan que inteligencia y creatividad no son la misma cosa.

Los reactivos de las pruebas normalmente van dirigidos hacia un pensamiento convergente, cuyas preguntas son definidas y tienen sólo una respuesta aceptable. Como ya vimos, las personas creativas son pensadoras divergentes y pueden, por tanto, encontrarse en desventaja cuando resuelven dichas pruebas.

Esto puede explicar porqué los investigadores encuentran en forma consistente que la creatividad sólo se relaciona en mínimo grado con las calificaciones escolares o medidas de inteligencia.

Un conformista por ejemplo, podrá ser muy inteligente y no será necesariamente creativo. Rensis Likert reporta un estudio sobre las personas con un coeficiente intelectual altísimo (140) en donde solo la tercera parte fueron calificadas como creativos.

El Niño la Creatividad y Su Entorno

El pensamiento divergente o lateral no está condicionado a edad temprana; es por ello que debe fomentarse, pues a través de él surge la curiosidad, la investigación y el Autoaprendizaje. Para que esto suceda, el niño requiere de cierta autonomía, que le permitirá descubrir por sí solo el mundo que le rodea; él tiene derecho a enfrentarse a problemas o retos para resolverlos por sí mismo, cuántos errores tenga que superar no es una cuestión importante, él va a encontrar la manera de entender lo que tiene que hacer o cambiar y así despertar su creatividad.

Es importante tomar en cuenta que a partir de la etapa operacional concreta (7 a 11 años), el niño puede inclinarse por el pensamiento convergente o lineal y desear ser matemático, esto no quiere decir que no sea creativo, simplemente tiene predilección por las ciencias exactas; ¿acaso Einstein no fue creativo?, éste un ejemplo extremo, pero representativo. Por ello, no hay que olvidar que la creatividad está latente en todos los niños sin importar el tipo de predisposición o personalidad que tengan; habrá algunos niños extrovertidos que la demuestren de manera evidente, o introvertidos con un gran potencial, lo que sucede es que la exteriorizan de forma diferente.

La creatividad se ha relacionado con el pensamiento divergente o lateral (hemisferio derecho), este encargado de proporcionar varias respuestas a un mismo problema mientras que el pensamiento convergente o lineal (hemisferio izquierdo) tiene la característica de dar una solución a una dificultad.

Resulta difícil determinar el grado de creatividad que puede tener un niño, aunque se ha comprobado que el pensamiento productivo de un infante de seis años

difiere en comparación a otro de ocho. ¿Por qué? Hay varias razones, una de ellas es que el primero no está predispuesto a lo que “debería ser”, y el segundo está en el inicio del proceso escolar formal y ya se le indicó “cómo deben ser las cosas”. Esta diferencia es cuestión de etapas, ambas importantes para el desarrollo de los niños, aunque la aportación de los padres y maestros influye en gran medida en el equilibrio de su desarrollo.

Es común que se catalogue a los niños como soñadores o con una imaginación muy despierta, la mayoría de los adultos reaccionan ante esta situación diciéndole al niño “eso no existe” o “las cosas no son de ese modo, lo correcto es así”; desafortunadamente ese tipo de argumentos disipan la creatividad y le restan importancia para dársela a la razón.

Hay que tomar en consideración que el grado escolar no influye en la capacidad creativa, esta es innata, aunque en diferentes grados; sin embargo, a un niño o persona que por naturaleza tiene un bajo nivel de creatividad, es posible enseñarle el desarrollo plenamente.

Fomento de la Creatividad en el Niño

La mejor manera de ayudar al niño a desarrollar la creatividad es con el ejemplo. El comportamiento de los padres dentro del hogar y de los maestros en el aula es esencial, ya que el niño necesita un ambiente adecuado donde no sólo se le motive y se le apoye, también requiere ver actitudes en los adultos que le demuestren que ser creativo en la vida es correcto y aporta grandes beneficios.

Desafortunadamente, en muchos casos, cuando se llega a la edad adulta se pierde la alegría, la frescura y la capacidad de asombro que distingue a los niños. Los problemas suelen abrumar y el estrés es un gran enemigo de la creatividad, por ello es importante adquirir una actitud mental positiva con disposición para cambiar patrones negativos. El amor a la vida y la alegría son factores

indispensables para que la transformación se logre; está demostrado que sonreír en un momento difícil cambia la perspectiva mental de las cosas.

Lo que parece ser insignificante puede ser grandioso, lo cotidiano se vuelve monótono porque se deja de apreciar el contenido. Un buen método para recobrar al niño interior es involucrarse en el mundo infantil con la mente abierta, porque los niños descubren y redescubren, no hay límites para su ingenio, imaginación y sorpresa.

Por otra parte, también es importante compartir con el niño el entorno cotidiano desde una perspectiva creativa; ejemplos de lo anterior son un paseo en un parque o jardín, observar juntos la naturaleza, asombrarse de ella, darse cuenta de los diferentes tipos de vegetación, colores, tamaños, olores, etc., e incluso hacer una historia de algún árbol que llame su atención, imaginando lo que él ha vivido; o también mirar las nubes y descubrir sus mil formas. Lo importante es darse un tiempo para compartir con el niño la creatividad interna y externa, porque esos momentos no sólo son valiosos para el niño, también lo son para los padres y maestros.

Además de lo ya expuesto, los elementos indispensables para ayudar a desarrollar la creatividad en el niño son los siguientes:

- a) Demostrarle que es creativo para que sienta que lo es.
- b) Reconocer e interesarse por cualquier muestra creativa del pequeño para reforzar la confianza que tiene en sí mismo.

La actitud del niño afecta su crecimiento en todas las áreas, incluso en el pensamiento productivo, porque para desarrollarlo debe tener la convicción de que es posible mejorarlas cosas.

- c) Escucharle con atención y paciencia sus inquietudes, intereses, sueños y fantasías, de tal manera que se sienta aceptado y libre para la comunicación abierta.
- d) No juzgar su particular forma de percepción, una persona que tiene su creatividad despierta suele ver las situaciones, objetos etc., de manera diferente. Por ejemplo, para un niño una piedra puede ser una nave extraterrestre o una regla le sirve de catapulta para lanzar bolitas de papel.

En el caso de que la idea o la acción atente contra el niño, es recomendable cuestionarlo acerca de la acción que pretende ejecutar y darle razones que él comprenda, para que por iniciativa propia desista de su intención,

- e) No imponerle reglas innecesarias; éstas pueden inhibir la creatividad y su desenvolvimiento natural.
- f) Respetar su autonomía, sin que esto quiera decir que se va a dejar al niño libre de supervisión.
- g) Participar en su mundo creativo.
- h) Proporcionarle toda clase de juegos y ejercicios que motiven su creatividad.

2.5. Hipótesis

La utilización de los Pictogramas influyen en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños/as del Centro Educativo Particular “Arco Iris”.

Si no se utiliza los pictogramas no mejora el desarrollo del pensamiento creativo en los niños/as del Centro Educativo Particular “Arco Iris”

2.6. Señalamiento de las Variables

Variable Independiente

Los pictogramas

Variable Dependiente

Pensamiento Creativo

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque

La investigación es de tipo cuanti-cualitativo porque es naturalista, participativo humanista; interpretativo porque es normativo explicativo.

Tiene un enfoque propositivo porque critica identificando para plantear una alternativa de solución asumiendo una realidad dinámica.

Es cuantitativo además por que se aplica técnicas cuanti-cualitativo como la encuesta y la observación de los cuales se obtendrán datos se realizo un análisis cruzando con la información del marco teórico.

3.2. Modalidades de la Investigación

El diseño de la investigación corresponde a dos modalidades bibliográficas y de campo documento.

Investigación Bibliográfica Documental

Tiene el propósito de detectar ampliar y pronunciar diferentes hipótesis teorías y criterios de diversos autores sobre desarrollo del pensamiento y creatividad, basándose en documentos en fuentes primarios, como libros revistas periódicos, páginas webs y otras publicaciones como fuente.

Investigación de Campo

Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar donde se produce, en esta modalidad de investigación los investigadores toman conducta a los objetivos planteados en este caso en Centro de Educativo Particular Arco Iris.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

Exploratorio

Este nivel de investigación posee una metodología flexible dando mayor amplitud y dispersión permanente, genera hipótesis, reconoce variables de interés social para ser investigado, sondea un problema poco investigativo o desconocido en un contenido particular.

Descriptivo

Este es un nivel de investigación de medición precisa, requiere de conocimientos suficiente tiene interés de acción social, clasifica comportamiento según ciertos criterios caracteriza a una comunidad distribuye datos de variables considerados y aisladamente.

Asociación de variables.

Permite prodición estructurador analiza la corrección del sistema de variables mide la relación entre variables en este caso la física y artística, sujeto de un contexto determinada tendencia de comportamiento mayoritario.

3.4. Población y Muestra

Cuadro No. 1. Población y muestra

Unidades de observación	No.	Porcentaje
Padres de familia	30	100%
Total Encuestado	30	100%

Fuente: Secretaria

Elaborado por: Gioconda Carrión

Debido a que la población del grupo a investigar, no es mayor de 100 personas, se aplicara la misma al 100% antes enunciado.

3.5. Operacionalización de las Variables

Variable Independiente: Los Pictogramas

Cuadro No. 2: Variable Independiente: Los Pictogramas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Símbolos que representan determinados rasgos distintivos como unidades totales. Es un dibujo convencionalizado que representa un objeto de manera simplificada y permite transmitir, de este modo, una información también convencionalizada. Los pictogramas son independientes de cualquier lengua particular porque no representan palabras sino realidades.</p>	<p>Representación de objetos.</p> <p>Lectura de imágenes.</p>	<p>Asociación de imágenes</p>	<p>-¿Cree usted que el niño puede tener una mejor percepción visual con la lectura de imágenes?</p> <p>-¿Piensa usted que la lectura de imágenes pictóricas es indispensable para que el niño y la niña comprenda el significado de la imagen</p> <p>-¿Trabaja con tarjetas pictográficas?</p> <p>-¿Piensa usted que el niño y niña al desarrollar sus destrezas mejora sus habilidades?</p>	<p>Encuesta a los padres de familia</p>

Elaborado por: Gioconda Carrión

Variable dependiente: Pensamiento Creativo

Cuadro No 3: Variable dependiente: Pensamiento Creativo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMES BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión.</p>	<p>Adquisición de conceptos</p> <p>Nuevas ideas</p> <p>Creación</p>	<p>Desarrollo de conceptos</p> <p>Desarrollo creador</p>	<p>-¿Cómo observarla la creatividad en el niño y la niña?</p> <p>-¿Es la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de los niños/as?</p> <p>-¿Qué se debe hacer para mejorar las habilidades en el niño y la niña?</p> <p>-</p>	<p>Observación directa a los niños y las niñas</p>

Elaborado por: Gioconda Carrión

3.6. Plan Para La Recolección de Información

Se hizo una revisión crítica de la investigación recogida, haciendo limpieza de información defectuosa contradictora incompleta no pertinente. Se repitió de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.

Se tuvieron estudios estadísticos de datos para presentar los resultados.

Cuadro No 4: Plan para la recolección de información

Preguntas Básicas	Explicación
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Padres de familia, niños y docente del centro educativo.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Sobre los pictogramas y el desarrollo del pensamiento creativo
4.- ¿Quién? O ¿Quiénes?	Investigador: Gioconda Del Pilar Carrión Tobay
5.- ¿Cuándo?	2011
6.- ¿Dónde?	Centro Educativo Particular “Arco Iris”
7.- ¿Cuántas veces?	2: prueba piloto y prueba definitiva
8.- ¿Qué técnica de recolección?	Encuesta a los padres de familia y la entrevista a los niños del centro educativo
9.- ¿Con qué?	Cuestionario estructurado
10.- ¿En qué situación?	Día de clases

Elaborado por: Gioconda Carrión

3.7. Procesamiento de la Información

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos.

- ⇒ Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente.
- ⇒ Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- ⇒ Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables.
- ⇒ Estudio estadístico de datos para la presentación de resultados.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e Interpretación de resultados

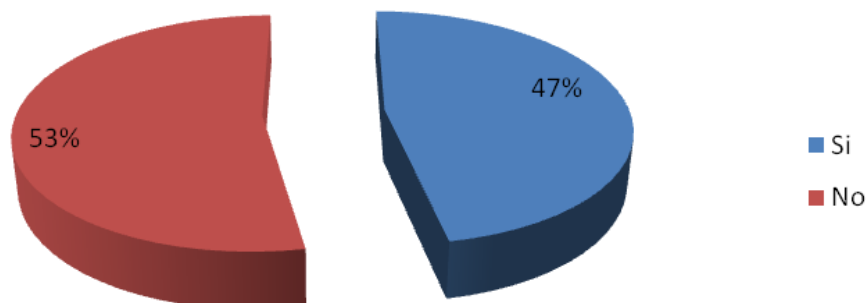
De la encuesta dirigida a los Padres de familia de la Escuela “Arco iris” se obtienen los siguientes resultados:

Pregunta 1.- ¿Conoce usted lo que son los pictogramas?

Cuadro No. 5: Conoce los pictogramas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	14	46.67
NO	16	53.33
TOTAL	30	100

GRAFICO No. 4



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANÁLISIS E INTERPRETACION:

Según las encuestas realizadas a los padres de familia 14 que constituyen el 46.67% afirman que si conocen el tema de los pictogramas; mientras que los restantes que representan al 53.33% afirmo que desconocen el tema de los pictogramas.

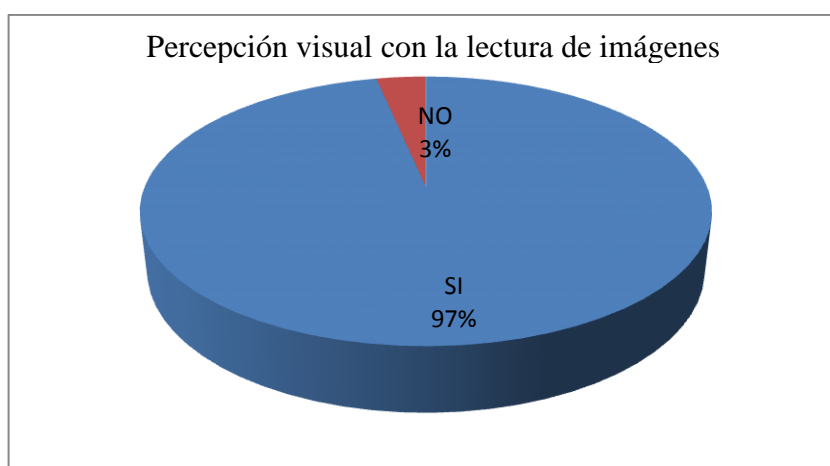
Pudiendo interpretar que el conocimiento de los padres sobre la importancia de los pictogramas es muy pobre.

Pregunta: 2.- ¿Cree usted que el niño puede tener una mejor percepción visual con la lectura de imágenes?

Cuadro No. 6: Percepción visual con la lectura de imágenes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	29	96.67
NO	1	3.33
TOTAL	30	100.00

Grafico No. 5



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANÁLISIS E INTERPRETACION:

En las encuestas realizadas, a los padres de familia 29 que representan el 96.67%, creen que los niños si pueden tener mejor percepción visual, mientras que 1 que constituye el 3.33% no creen que los niños no pueden tener una percepción visual.

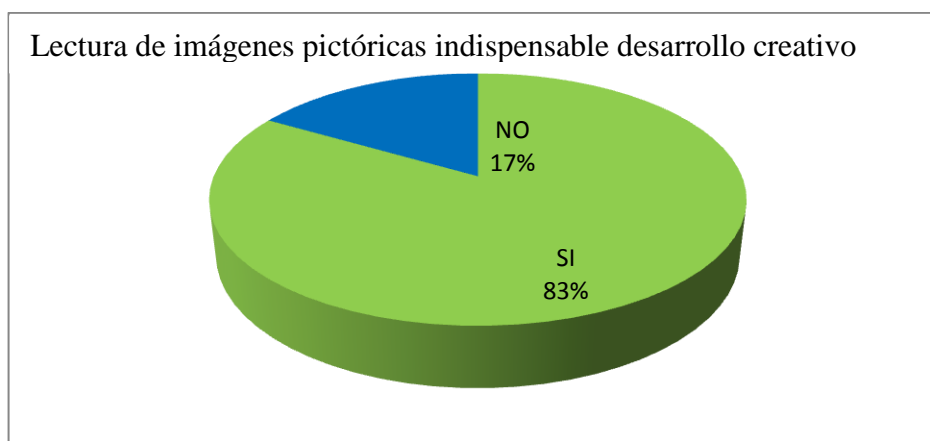
Permitiendo interpretar que los encuestados desconocen de las bondades y capacidad que brinda la lectura de imágenes para el desarrollo creativo de los niños.

Pregunta 3.- ¿Piensa usted que la lectura de imágenes pictóricas es indispensable para su desarrollo creativo?

Cuadro No. 7 Lectura de imágenes pictóricas indispensable desarrollo creativo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	25	83.33
NO	5	16.67
TOTAL	30	100.00

GRAFICO No. 6



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANALISIS E INTERPRETACION:

Según las encuestas realizadas, a los padres de familia 25 que constituyen el 83.33%, afirman que la lectura de imágenes es indispensable para su desarrollo, mientras que 5 que representan el 16.67% afirman que la lectura no es indispensable para su desarrollo.

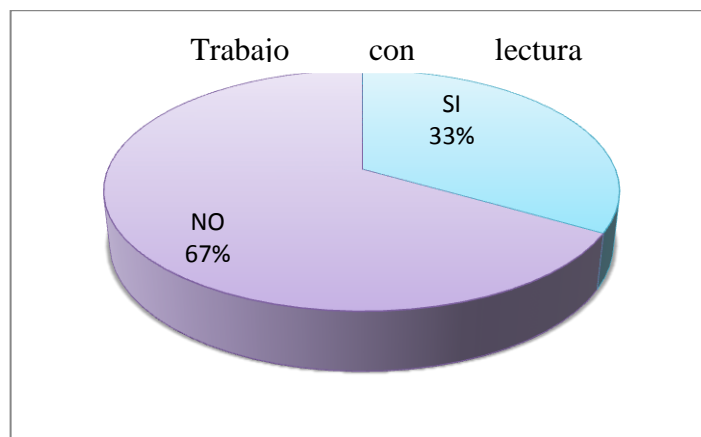
Interpretando que los padres en su gran mayoría desconocen la importancia de utilizar imágenes pictóricas para desarrollar el pensamiento creativo en sus hijos hijas.

Pregunta 4.- ¿Trabaja el profesor con lectura pictográfica?

Cuadro No. 8: Trabajo con lectura pictográfica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	10	33.33
NO	20	66.67
TOTAL	30	100.00

GRAFICO No. 7



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANALISIS E INTERPRETACION:

Según las encuestas realizadas, a los padres de familia 10 que representan el 33.33%, afirman que el profesor trabaja con lecturas de pictogramas, mientras que 20 que constituyen el 66.67% afirman que el profesor no trabaja con lecturas de pictogramas.

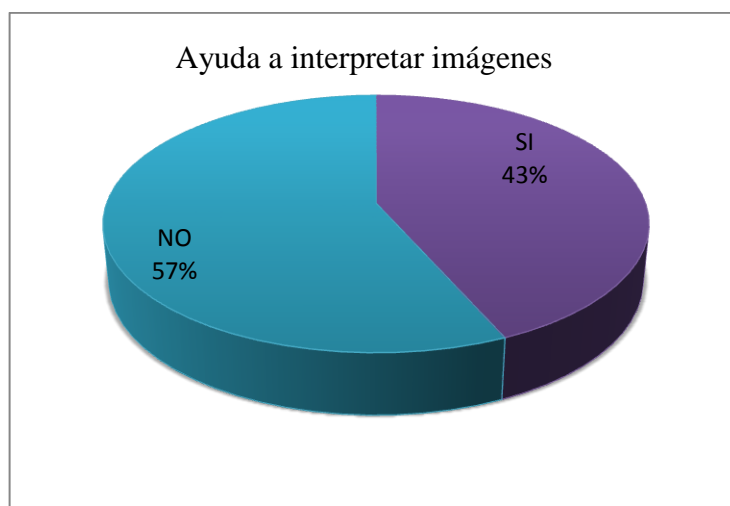
Permitiendo interpretar que los padres de familia conocen en su gran mayoría que los docentes no trabajan con lecturas pictográficas en las enseñanzas que brindan a sus hijos e hijas.

Pregunta 5.- ¿Ayuda usted a interpretar imágenes a su hijo?

Cuadro No. 9: Ayuda a interpretar imágenes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	13	43.33
NO	17	56.67
TOTAL	30	100.00

GRAFICO No. 8



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANALISIS E INTERPRETACION:

Según las encuestas realizadas, a los padres de familia 13 que constituyen el 43.33%, afirman que ayudan a interpretar imágenes a sus hijos, mientras que 17 que representan el 56.67% no ayuda a sus hijos a interpretar las imágenes.

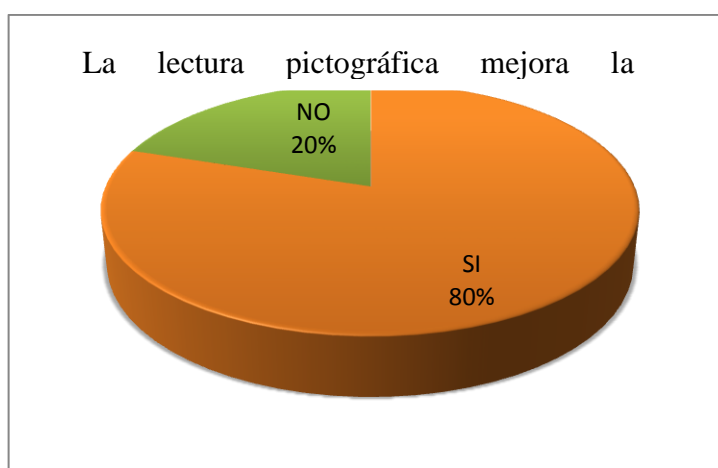
Interpretando que los padres y madres de familia se despreocupan de la enseñanza de sus hijos e hijas no ayudándoles a desarrollar de manera integral.

Pregunta 6.- ¿Cree que la lectura pictográfica mejoraría la creatividad en los niños/as?

Cuadro No. 10: La lectura pictográfica mejora la creatividad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	24	80.00
NO	6	20.00
TOTAL	30	00.00

Grafico No. 9



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANALISIS E INTERPRETACION:

Según las encuestas realizadas, a los padres de familia 24 que representan el 80.00%, afirman que la lectura pictográfica mejora la creatividad en los niños/as, mientras que 6 que constituyen el 20.00% dice que la lectura pictográfica no mejora la creatividad en los niños/as.

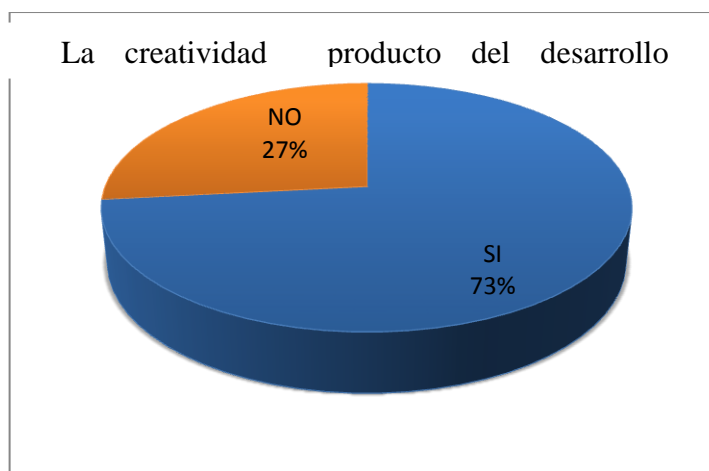
Permitiendo interpretar que la mayoría los padres conocen de las bondades del desarrollo creativo pero que al mismo tiempo no pone en práctica este conocimiento.

Pregunta 7.- ¿Cree usted que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de los niños/a s?

Cuadro No. 11: La creatividad producto del desarrollo cognitivo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	22	73.33
NO	8	26.67
TOTAL	30	100.00

Grafico No. 10



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANALISIS E INTERPRETACION:

Según las encuestas realizadas, a los padres de familia 22 que representa el 73.33%, afirman que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de los niños/as, mientras que 8 que constituyen el 26.67% dice que la creatividad no es producto del desarrollo cognitivo de los niños/as.

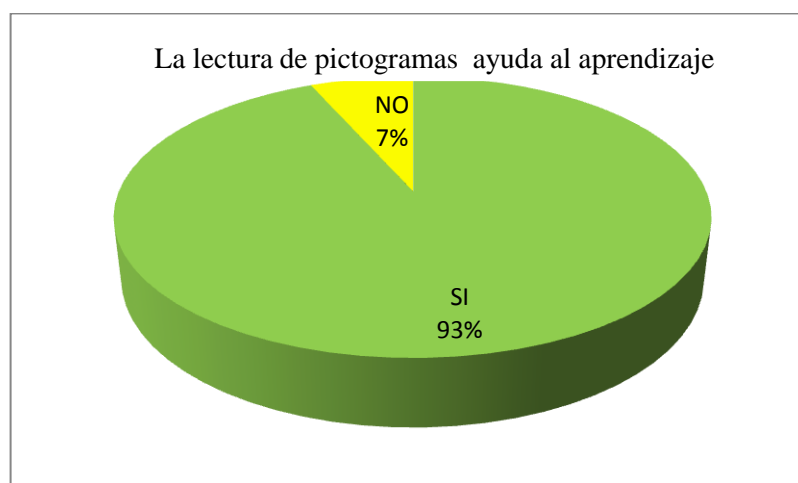
Interpretando que la mayoría de padres conoce de manera clara la importancia de desarrollar la creatividad en sus hijos e hijas. Para expandir en ellos el desarrollo de su parte cognitiva.

Pregunta 8 ¿Cree usted que la lectura de pictogramas le ayudara en el aprendizaje posterior del niño/as?

Cuadro No. 12: La lectura de pictogramas ayuda al aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	28	93.33
NO	2	6.67
TOTAL	30	100.00

Grafico No. 11



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANALISIS E INTERPRETACION:

Según las encuestas realizadas, a los padres de familia 28 padres que constituyen el 93.33%, afirman que la elaboración de material pictográfico si ayudaría en la labor docente, mientras que 2 que representan el 6.67% dice que esto no ayudaría en su labor de enseñar.

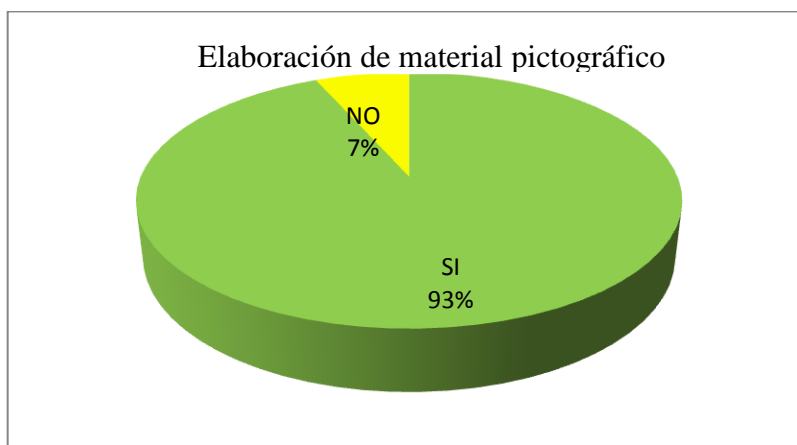
Permitiendo interpretar que la mayoría de padres de familia desconoce de las ventajas del uso de pictogramas para la enseñanza de los niños. Y su desarrollo de la lectura, entre otros.

Pregunta 9 ¿Considera usted que la elaboración de material pictográfico ayudaría en la labor docente?

Cuadro No. 13: Elaboración de material pictográfico.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	28	93.33
NO	2	6.67
TOTAL	30	100.00

Grafico No. 12



Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

ANALISIS E INTERPRETACION:

Según las encuestas realizadas, a los padres de familia 28 padres que constituyen el 93.33%, afirman que la lectura de pictogramas le ayudara en el aprendizaje posterior del niño/as, mientras que 2 que representan el 6.67% dice que la lectura de pictogramas no le ayudara en el aprendizaje posterior del niño/as.

Interpretando que la mayoría de padres de familia conoce de la importancia de que los docentes posean material didáctico pictográfico para la enseñanza de sus hijos e hijas.

4.2. Verificación de la Hipótesis

Para la verificación de la hipótesis se procede a determinar su aceptación o rechazo con el estadístico chi 'cuadrado' [χ^2].

Para esta se plantea la siguiente la hipótesis nula (H_0) y hipótesis alterna (H_1).

H_0 Los Pictogramas no influyen en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 3 a 5 años de la escuela Arco Iris´

H_1 Los pictogramas si influyen en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños/as del Centro Educativo Particular ‘‘Arco Iris’’.

Para la verificación de la hipótesis se utilice el nivel de confiabilidad nivel de $\alpha=0,05$ más la descripción de la información.

Para la comprobación de la hipótesis se toma en cuenta la información obtenida de la muestra con la que se ha trabajado $h = 30$

Especificaciones del Estadístico

En la amplificación del estadístico del χ^2 se elabora un cuadro de contingencia de 5 filas por 2 columnas con la aplicación de la siguiente formula estadística

$$\chi^2 = \sum \frac{((o-E))}{E}$$

Especificación de la Aceptación y Rechazo de la Hipótesis

Se procede a determinar los grados de libertad (gl) considerando que el grado tiene 5 filas y 2 columnas por lo tanto:

$$gl = (f - 1)(c - 1)$$

$$gl = (5 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = 4$$

Regla de Decisión

Con 5 grados de libertad y un nivel de probabilidad $\alpha=0.05$ la tabla determina con un χ^2 tabular $\chi^2_t = 9,49$

Por lo tanto si $\chi^2_t < \chi^2_c$ se aceptará la hipótesis alterna de lo contrario se lo rechazará.

Recolección de Datos y Cálculos Estadísticos

Análisis de variables

Cuadro No. 14: Frecuencia Observada en los Padres

N°	DESCRIPCIÓN	ALTERNATIV		SUBTO TAL
		SI	NO	
1	¿Conoce usted lo que son los pictogramas?	14	16	30
3	¿Piensa usted que la lectura de imágenes pictográficas es indispensable para su desarrollo creativo?	10	20	30
4	¿Trabaja el profesor con lectura pictográfica?	25	5	30
7	¿Cree usted que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de los niños/as?	22	8	30

9	¿Considera usted que la elaboración de material pictográfico ayudaría en la labor docente?	29	1	30
	SUBTOTAL	100	50	150

Fuente: Encuesta a Padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

Análisis de variables

Cuadro No. 15: Frecuencia Esperada en Padres de Familia

N ^o	DESCRIPCIÓN	ALTERNATIV A		SUBTO TAL
		SI	NO	
1	¿Conoce usted lo que son los pictogramas?	20	10	30
3	¿Piensa usted que la lectura de imágenes pictográficas es indispensable para su desarrollo creativo?	20	10	30
4	¿Trabaja el profesor con lectura pictográfica?	20	10	30
7	¿Cree usted que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de los niños/as?	20	10	30
9	¿Considera usted que la elaboración de material pictográfico ayudaría en la labor docente?	20	10	30
	SUBTOTAL	100	50	150

Fuente: Encuesta a Padres de familia

Elaborado por: Gioconda Carrión

Calculo del Chi Cuadrado

Cuadro No.16: Chi cuadrado calculado

ALTERNATIV	O	E	(O - E)	(O - E) ²
------------	---	---	---------	----------------------

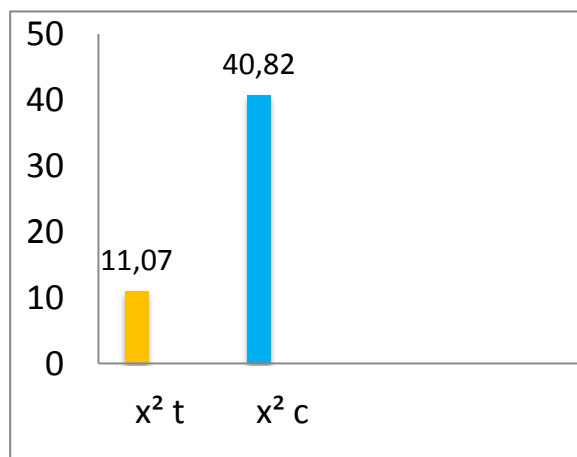
A				E) ²	E
1.- SI	14	20	-6	36	1,8
NO	16	10	6	36	3,6
3.- SI	25	20	5	25	1,25
NO	5	10	-8	64	6,4
4.- SI	10	20	-10	100	5
NO	20	10	10	100	10
7.- SI	22	20	2	4	0,2
NO	8	10	-2	4	0,4
9.- SI	29	20	9	81	4,05
NO	1	10	-9	81	8,1
TOTALES	150	150			<u>40,82</u>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gioconda Carrión

Gráfico de la Verificación de la Hipótesis

Gráfico No. 13: Verificación de la Hipótesis



Elaborado por: **Gioconda Carrión**

Decisión Final.

Como el χ^2 tabular 9,49 es menor que el χ^2 calcular de 40,82 se acepta la hipótesis alterna, y se rechaza la hipótesis nula, entonces: **“Los pictogramas si**

influyen en el desarrollo de pensamiento creativo de los niños/as de 3 a 5 años de edad, de la escuela particular “ARCO IRIS” de la Ciudad de Puyo”

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- ⇒ De los resultados obtenidos se concluye que los padres de familia de los niños de 3 a 5 años de la Escuela “Arco Iris” están consientes de que no tiene tiempo para enseñar a su hijos, la lectura de imágenes y contribuir al desarrollo de su pensamiento creativo.
- ⇒ Los profesores no aplican la técnica de los pictogramas impidiendo que los niños no sean creativos, expresivos y mejoren la presentación de sus tareas.
- ⇒ La educación del niño en el hogar es fundamental para contribuir al desempeño del docente ya que los niños adquieren conocimientos previos en las actividades que desarrollan en la casa.
- ⇒ Se concluye en que mediante la lectura de pictogramas los niños mejoran la creatividad, aprenden a ser más activos, su desarrollo cognitivo evoluciona de mejor manera para que en el futuro puedan aprender con más facilidad, y a retener información en su cerebro.
- ⇒ Los padres de familia ignoran la importancia de la lectura pictográfica que ayuda a mejorar la capacidad intelectual en los niños.

5.2. Recomendaciones

- ⇒ Incentivar a los padres de familia sobre la importancia de los pictogramas para el mejor desarrollo del pensamiento creativo.

- ⇒ Se recomienda a los maestros la utilización de pictogramas en sus labores educativas para que los niños sean creativos y desarrollen mejor su aprendizaje.
- ⇒ Dar la importancia necesaria a la técnica de los pictogramas para su mejor aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje.
- ⇒ Se recomienda además que se realicen campañas de concientización para que todos los padres de familia dediquen tiempo para educar a sus hijos y cuáles son los beneficios que obtendrán a futuro.
- ⇒ Elaborar material didáctico pictográfico para la enseñanza de los niños y niñas y de esta manera mejoren su desarrollo creativo y cognitivo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Título

ELABORACIÓN DE CUENTOS PICTOGRÁFICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE NIÑOS Y NIÑA DE 3 A 5 AÑOS.

6.2. Datos informativos

Institución: Escuela Particular “ARCOIRIS”

Beneficiarios: Los Padres de Familia, los niños/as y la Investigadora

Tiempo: Estimado de la ejecución Primer trimestre

Ubicación: La escuela se encuentra ubicada en la Provincia de Pastaza, Cantón Pastaza, Parroquia Puyo, Barrio “Miraflores”

Equipo técnico responsable: Investigadora y autora de la propuesta

Costo

Cuadro No. 17: Recursos Humanos

Recursos Humanos	Cantidad	Valor	Total
Investigadora	1	\$ 100,00	\$ 100,00
Personal de apoyo	2	\$ 50	\$ 100,00
TOTAL			\$ 200,00

Elaborado por Gioconda Carrión

Cuadro No. 18: Recursos Materiales

Materiales	Cantidad	Valor	Total
Materiales de oficina Papeles	750 hojas	\$ 6,80	\$ 6,80
Medios de almacenamiento Flash	1	\$ 15,00	\$ 15,00
CD	7	\$ 5,25	\$ 5,25

Internet	10	\$ 10,00	\$ 10,00
Computadora	1	\$ 1200,00	\$ 1200,00
TOTAL			\$ 1237,05

Elaborado por Gioconda Carrión

Cuadro No. 19: Presupuesto

Recursos	Valor
Humanos	\$ 200,00
Materiales	\$ 1237, 05
Subtotal	\$ 1437,05
10% imprevisto	\$ 30,00
Total	\$ 1467,05,00

Elaborado por Gioconda Carrión

6.3. Antecedentes de la Propuesta

Luego del análisis e interpretación de resultados y como consecuencia de la investigación se ha podido definir que la utilización de los pictogramas en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas es de vital trascendencia para los mismos.

Ya que leer imágenes siempre se hace a partir de la experiencia previa, de lo que se conoce o se intuye. Los niños/as que aún no saben descifrar esos grafismos, esos símbolos generalmente en negro, a los que llamamos letras, saben descifrar e interpretar dibujos, ilustraciones e imágenes.

Los niños/as se desarrollan rodeados de imágenes, les invade todo tipo de logotipos, pictogramas, señales y símbolos que les rodean su mundo y su forma de entender la realidad.

Ofrecerles ilustraciones, es ampliarles fronteras, darles un nuevo mundo lleno de posibilidades, lleno de sensaciones que podemos extrapolar a otras facetas del aprendizaje.

Razón por la que se plantea esta propuesta ya que la misma permitirá el conocimiento del tema a los padres y madres de familia, para que estos puedan cumplir el rol de enseñanza que se requiere en cuanto a este tema. Es de mucha importancia la aplicación del mismo ya que coadyuvara ala desarrollo integral del niño y niña.

6.4. Justificación

La presente propuesta se justifica ya que luego de una concepción bien determinado de las necesidades que presentan los niños y niñas del centro educativo, y de la aplicación de la encuesta y verificación de la necesidad principal para desarrollar de mejor manera el pensamiento creativo de los niños y niñas se pudo determinar la misma.

Siguiendo a Deza 2008 Quien indica que la imagen refleja la conceptualización más cotidiana que poseemos del mundo y de su realidad. Su adquisición implica procesos como el pensamiento, la percepción, memoria y la conducta. Va mucho más allá de la comunicación visual o de la representación de determinados signos.

El desarrollo creativo lo lleva a cabo el contacto con la realidad de forma globalizada, el niño/a no percibe las cosas en sus detalles o en sus partes, sino en su totalidad. Este principio se extiende a toda la función del pensamiento y no sólo a su primario aspecto perceptivo.

Entre los criterios señalados por Deza para la selección de imágenes podemos destacar:

- ⇒ Deben ser sencillas, que estén planteadas con un grado de dificultad progresiva, introduciendo elementos de referencia conocidos.
- ⇒ Han de ser conocidas y próximas a la experiencia diario del niño/a y a su realidad socio-cultural.
- ⇒ Se ha de contar con experiencias previas, partir de lo que se conoce para adaptarlas a su estado perceptivo. Esta quizás, es la característica más

importante a la hora de aplicarlo los niños y niñas, pues partimos de bases muy diferentes de unos a otros.

⇒ Se ha de buscar que sirvan de complemento, apoyo o motivación a sus experiencias cotidianas directas que el niño/a pueda captar en su vida cotidiana: familia, salidas, patio.

⇒ Han de fomentar la espontaneidad, huyendo de estereotipos a imitar.

Por tanto se cree que es importante, con todo lo expuesto hasta ahora, el crear una serie de material sometido a la influencia de diversos autores que trabajan este aspecto; de modo que obtengamos algo que sea una herramienta de trabajo para el maestro y un mecanismo de aprendizaje, fácil, divertido y ameno para los niños y niñas.

Uno de los objetivos de este trabajo consiste en dotar a los niños y niñas de una cierta autonomía, consistente en dar la oportunidad de expresar sus necesidades mediante imágenes que sustituyan de manera visual aquellas tareas propias del aula como lavarse los dientes, oír música, usar el ordenador, desayunar, y muchas otras tareas.

6.5. Objetivos

6.5.1. General

⇒ Diseñar talleres para padres de familia con la utilización de pictogramas para niños y niñas de 3 a 5 años de edad.

6.5.2. Específicos

- ⇒ Estimular el desarrollo del pensamiento creativo por medio de la utilización de pictogramas con los niños y niñas de 3 a 5 años.
- ⇒ Sensibilizar a los padres y madres de familia sobre la importancia de utilizar pictogramas en la enseñanza de las niñas y niños.
- ⇒ Desarrollar el área cognitiva en los niños y niñas a través de la enseñanza de cuentos o lecturas con pictogramas.

6.6. Análisis de la Factibilidad

Factibilidad Operativa

El desarrollo de talleres para la utilización de pictogramas para niños y niñas es factible su realización ya que actualmente se cuenta con material necesario para su elaboración, y se cuenta con la ayuda de un profesional en la rama para realizar los mismos. Se cuenta en esta etapa se identifican todos los talleres a realizar.

Factibilidad Técnica

Los talleres a elaborar requieren de una conciencia técnica, de una investigación específica y de una concienciación de parte de las personas que van a elaborar los mismos ya que los mismos tendrán una

trascendencia plena al momento de ser aplicados en los niños y niñas beneficiarios de la presente propuesta.

Factibilidad Económica

Al ser una actividad que requiere de profesionales conocedores del ramo y con conciencia de apoyo, su costo no es tan elevado se tendrá un gasto de 500 USD. Para la enseñanza en su aplicación a los padres y madres de familia por parte de los docentes comprometidos con aplicar los mismos.

6.7. Fundamentación

Conceptualización

Concepto de *Pictograma*

Símbolos que representan determinados rasgos distintivos como unidades totales. Es un dibujo convencionalizado que representa un objeto de manera simplificada y permite transmitir, de este modo, una información también convencionalizada. Los pictogramas son independientes de cualquier lengua particular porque no representan palabras sino realidades.

Concepto de Pensamiento Creativo

Desde el punto de vista etimológico, la palabra creativo deriva del verbo crear, que significa dar existencia a algo o producirlo de la nada, establecer relaciones hasta entonces no realizadas por el individuo con miras a determinados fines.

Matisse afirma que crear es expresar lo que se tiene dentro y Picasso sostiene que toda creación es una destrucción y una construcción, es decir, al crear algo nuevo "rompemos" con algo viejo.

Uso de los Pictogramas

El uso de sistemas pictográficos no es algo nuevo si no que se ha dejado de lado por lo complicado de su elaboración para los docentes, sin embargo, las características especiales de los dibujos, fotografías, etc., hacen que sean fácilmente comprendidos y puedan ser utilizados, en unos casos como sistema alternativo a la comunicación y en otros, como sistema alternativo a la comprensión, en un sentido general.

En este contexto se ideó un conjunto de ideas y se planteó cómo se podría seguir ayudando a los niños y niñas en su desarrollo creativo y cognitivo.

¿Cómo se Realizan y Utilizan los Pictogramas?

Para que tengan más efectividad es recomendable:

- ⇒ Que los dibujos sean sencillos, esquemáticos, pero que se ajusten a la realidad.
- ⇒ Que se escriba debajo encima del dibujo lo que se representa en el dibujo.
- ⇒ Que además del dibujo central se empleen determinadas señales específicas para ampliar la información gráfica. (Ver, subir, bajar, etc.)

- ⇒ Que se realicen en presencia del interesado, al mismo tiempo que se va diciendo lo que se dibuja.
- ⇒ Que el niño "lea" lo que se ha representado, para comprobar la comprensión y ayudar cuando no lo entienda.
- ⇒ Cuando se utiliza para lo "importante", o explicación de ruptura de rutinas, se debe realizar en el mismo momento en que está ocurriendo el suceso.
- ⇒ En el caso de las agendas personales es conveniente que cuando se cambie de actividad el niño consulte su agenda, si no lo recuerda de memoria, para ver cuál es la actividad siguiente. Se debe repasar la agenda al final del día.
- ⇒ Como en el punto anterior, es conveniente repasar qué ha pasado "importante" en la mañana, la tarde o todo el día y dejar consultar al niño el pictograma.

⇒ *Ventajas de la utilización de Pictogramas*

- ⇒ Son muy individuales.
- ⇒ Se hacen en el momento, con un material muy sencillo.
- ⇒ Los puede realizar cualquier persona: padres, hermanos, etc.
- ⇒ Es más funcional y natural que cualquier otro sistema. Cuando es necesario los lleva el niño en el bolsillo y puede consultarlos cuando quiera.
- ⇒ En el caso de las agendas, el niño puede planificar lo que quiere hacer, dibujando las actividades que quiere realizar o pidiendo que se le dibujen.

⇒ Cuando se utilizan para eliminar rigideces de conducta, suponen una alternativa fácil de intervención.

Importancia del uso de Pictogramas

Empleando dibujos con las cuatro funciones anteriores se puede responder a unas peticiones que el niño o niño por sus características demanda:

"Decirle" qué va a ser de su vida, enseñarle y señalarle lo que es importante, explicarle los cambios de opinión de los demás y la ruptura de rutinas, hacerles presente toda la información necesaria para realizar conductas complejas, evitando los problemas de falta de comprensión del mensaje verbal o el olvido.

Generales

- ⇒ Un mayor estado de bienestar emocional, equilibrio personal y seguridad.
- ⇒ Disminución de problemas de conducta, sin intervenir sobre ellos.

- ⇒ Interés por las actividades a realizar y menor resistencia a aceptar tareas nuevas.

- ⇒ Mayor espontaneidad. Aparición de peticiones espontáneas, pintando o pidiendo que se le pinte lo que quieren hacer.

Cognitivos

- ⇒ Aumento de la capacidad para ordenar en la memoria acontecimientos, respetando el orden temporal. Mejora de la habilidad para contar lo que se ha hecho.

- ⇒ Reconocimiento espontáneo de situaciones relevantes: verbalizaciones del tipo "ésto es importante, dibújalo"

Lingüísticos

- ⇒ Aparición de nexos de unión temporales, dando mayor sentido a las frases: después, de repente, luego, cuando se acabe.
- ⇒ Mayor calidad morfosintáctica en las expresiones espontáneas: ordenación más adecuada.
- ⇒ Aparición de verbalizaciones referidas a acontecimientos ocurridos cuando eran pequeños.

¿Por qué Funcionan los Pictogramas?

Podemos indicar que los dibujos secuenciados de los acontecimientos actúan como un molde para convertir material inespecífico y que se desecha por no asimilable, en material codificable y asimilable.

¿Qué se almacena, retiene y codifica: la imagen o el contenido verbal?

Posiblemente se almacene sólo el contenido verbal, es decir, que el código de retención sea el semántico, como ocurre la mayoría de las veces en el procesamiento normal y que el dibujo o la viñeta actúe como un convertidor, un traductor, sin el cual el autista funciona con mucha dificultad.

En esta línea, podemos plantearnos algunas cuestiones:

- ⇒ ¿Los estímulos visuales son más primitivos, más simples y por tanto más fácilmente procesables que los auditivos, aún siendo éstos muy básicos?
- ⇒ ¿Es más codificable la imagen que la palabra para los autistas, debido a que parecen preservar intactas ciertas áreas de habilidades, como las visoespaciales?
- ⇒ Como sugiere Riviere (1.994), los dibujos no presentan estas ventajas sólo por ser estímulos visuales, sino por estáticos frente a móviles. ¿Si pudiéramos "congelar" los mensajes, serían igualmente codificables?

Descripción de la Propuesta

La propuesta se concreta a través de la elaboración de cuentos pictográficos para apoyar la labor docente, mismos que han sido seleccionados de acuerdo con la necesidad al problema encontrado luego de la investigación, y se elaboró mediante la socialización con los padres de familia, docentes y con el apoyo de un capacitador profesional. Los cuentos se escogieron de acuerdo a las necesidades de los docentes y se detallaron en horarios que no afecten su normal desenvolvimiento.

6.8. Modelo Operativo

Cuadro No: 20: Modelo Operativo

FASES	FECHAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Fase 1 Socialización de los resultados de la investigación	Del 5 de octubre al 7 de octubre de 2011	Hasta el 7 de octubre socializar el 100% de involucrados de la investigación	Dialogo con las autoridades para la autorización correspondiente. Citar a los padres de familia para analizar los resultados de la investigación socializar la propuesta	⇒ Cuentos ⇒ Cartulinas ⇒ Pinturas ⇒ Lápices ⇒ Marcadores ⇒ Cinta	2 días
Fase 2 Planificación de la aplicación de la propuesta	Del 8 al 10 de octubre de 2011	Hasta el 10 de octubre planificar el 100% de la aplicación de la propuesta	Cita a una reunión de trabajo .Entregar foto copia de la propuesta. Establecer cronograma	⇒ masquin ⇒ Reglas	2 días

Fase 3 Ejecución	Del 15 de octubre al 26 de noviembre de 2011	Hasta el 26 de noviembre ejecutar el 90% de la propuesta	Capacitación de los padres de familia Aplicación de la propuesta		6 días
Fase 4 Evaluación de la propuesta	Del 3 de diciembre al 17 de diciembre de 2011	Hasta el 17 de diciembre evaluar el 90% de la propuesta	Auto evaluación Heteroevaluación		3 días

Fuente: Planificación de capacitación de la propuesta

Elaborado: Gioconda Carrión

6.9. Administración

La presente propuesta servirá para los beneficiarios de la presente investigación, así como para la comunidad educativa general. Ya que el material de los talleres es de fácil aplicación.

Recursos Institucionales

Centro Educativo Arco Iris

Recursos Humanos

- Investigadora
- Autoridades
- Profesional contratado

Recursos Materiales

- Computadoras
- Material de oficina

6.10. Previsión de la evaluación

Cuadro No 21.: Previsión de la evaluación

PREGUNTA	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	Procesos, resultados

2. ¿Por qué evaluar?	Es importante conocer los resultados en relación a los objetivos planteados
3. ¿Para qué evaluar?	Para facilitar la toma de decisiones
4. ¿Con qué criterios?	Con el criterio pertenencia, coherencia, efectividad, eficiencia y eficacia ,
5. Indicadores	Cualitativo, cuantitativo
6. ¿Quién evalúa?	Las autoridades
7. ¿Cuánto evalúa?	Durante el proceso y al terminar la aplicación de la propuesta
8. ¿Cómo evaluar?	Mediante un cuestionario
9. Fuente de información	Criterio de las autoridades. cuestionario
10. ¿Con qué evaluar?	Cuestionario estructurado

Fuente: Evaluación de la propuesta

Elaborado: Gioconda Carrión

Bibliografía

- AMEI-WAECE. Diccionario Pedagógico. Pág. 220
- ARELLANO Noé, Los Pictogramas pág. 43.
- BELLAMY Carol, La Creatividad Pág. 26.
- BRIOSO Ángeles, Psicología Del Desarrollo y de la Educación. vol. ii.
Pág. 37-56
- CELI Rosa, Pedagogía Conceptual. Pág. 69-78
- GRUPO EL COMERCIO. Revista la Familia. Diferentes fascículos.
- GRUPO EL UNIVERSO Diferentes fascículos.
- GRUPO NORMA. Código de la Niñez y Adolescencia. Pág. 21-27
- GRUPO NORMA. Diccionario de Pedagogía y Psicología. Pág. 180.
- GRUPO OCÉANO. Enciclopedia de la Psicología. Pág. 23-56
- JUÁREZ Monfort, La Pictografía pág. 49
- LIMA Braulio, Didáctica General. Pág. 67-43
- MAISTO Charles, Psicología. Pág. 45-52
- MARRODÁN José, Guía Para el Apoyo Educativo de Niños Con
Trastornos de Apego. 127-132

- MARTÍNEZ Bonalé, La Creatividad pág. 34
- Navarro Vicente, La Didáctica pág. 67
- ORTIZ Jeannette, Pedagogía General. Pág. 19-32
- PAIVÍO Segundo, Los Cuentos pág. 58
- RUÍZ Richard, Psicología del Desarrollo. Pág. 101-123
- SÁNCHEZ Verónica, Pedagogía General. Pág. 23-43
- WOOLFOLK Anita, Psicología Educativa 7a edición. Pág. 17 -27

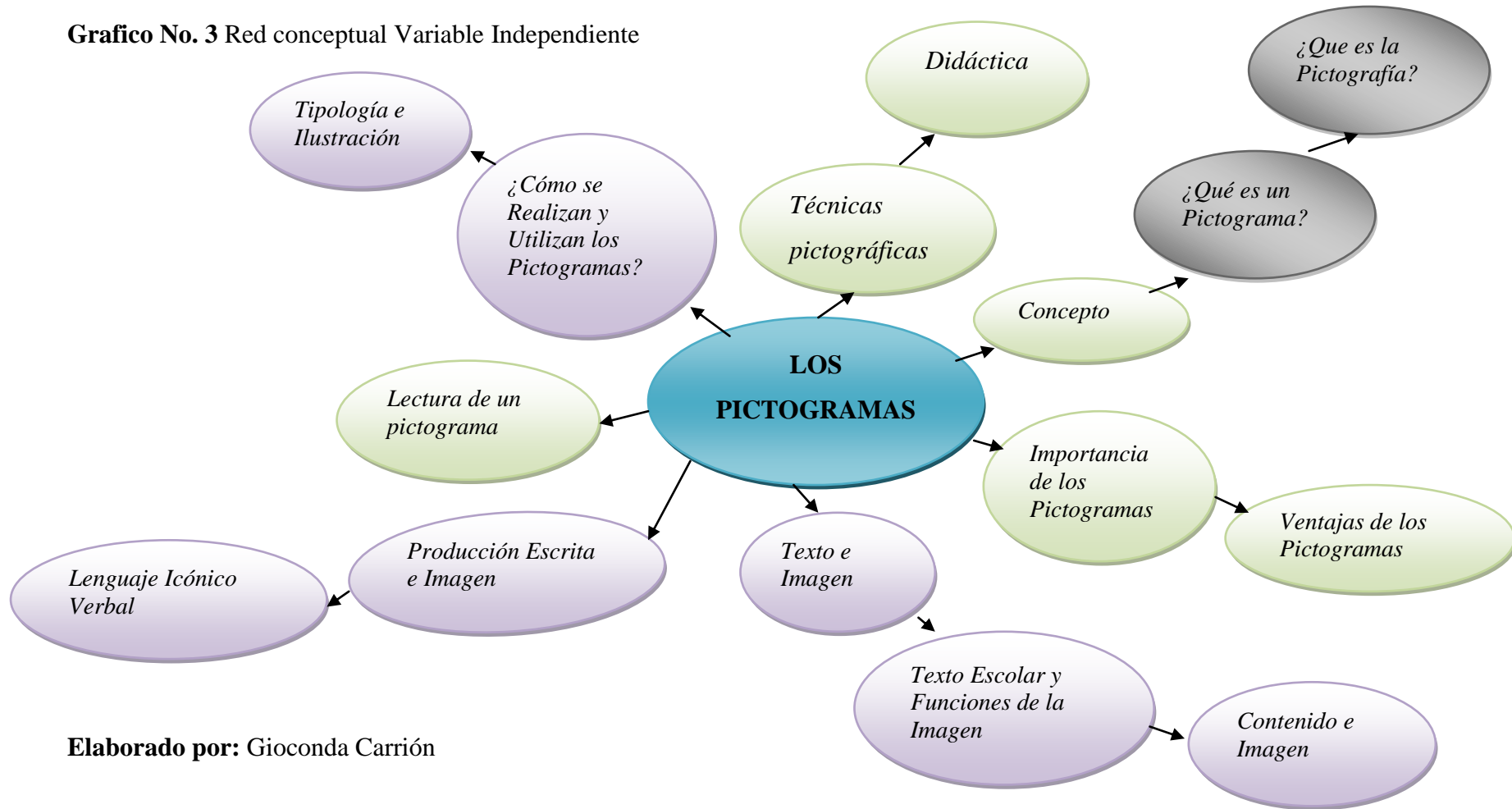
Linografía

- Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta 2010
- www.explored.com.ec.

ANEXOS

Anexo No. 1: Red Conceptual Variable Independiente

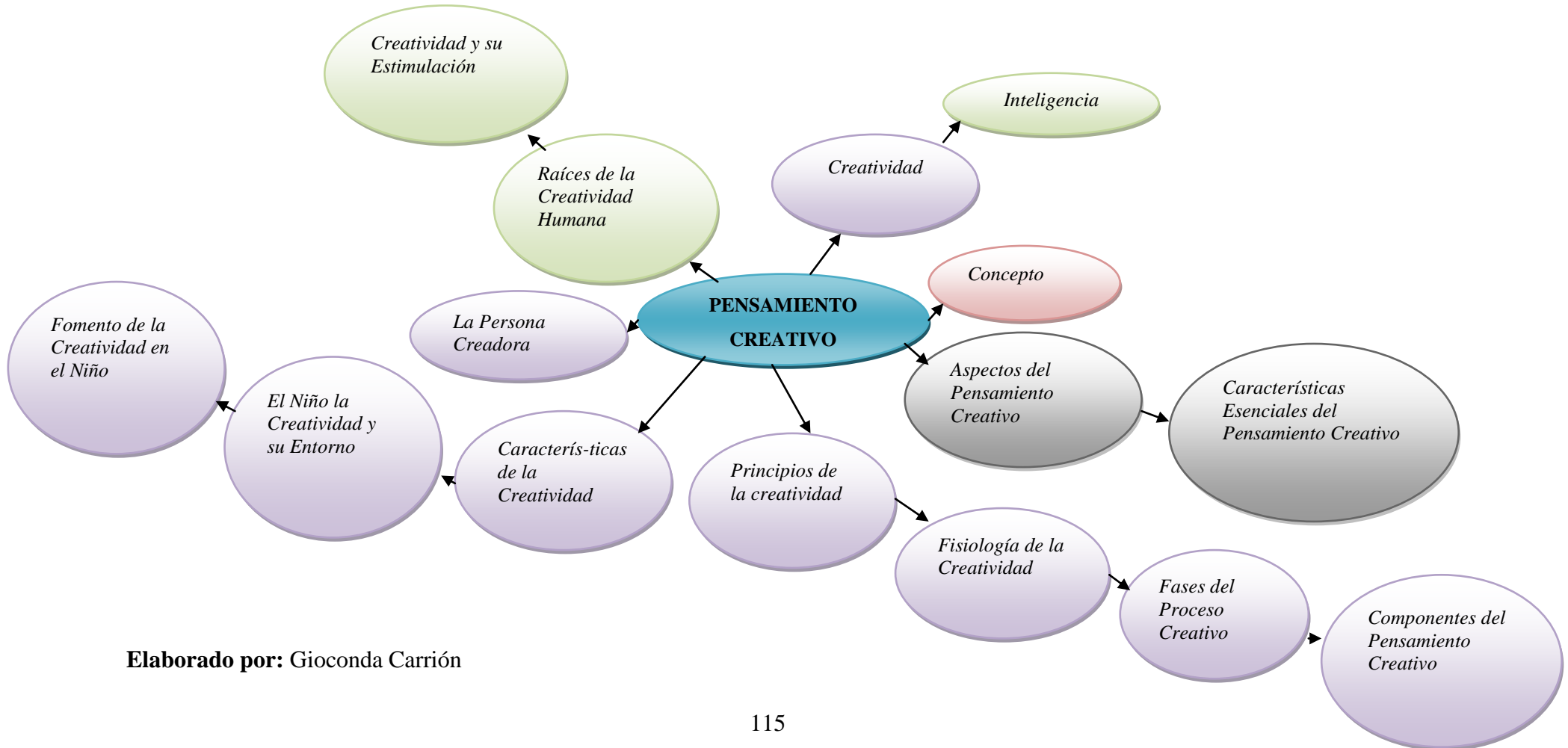
Grafico No. 3 Red conceptual Variable Independiente



Elaborado por: Gioconda Carrión

Red Conceptual Variable Dependiente

Grafico No. 4 Red Conceptual variable dependiente



Elaborado por: Gioconda Carrión

Anexo No. 2: Encuesta aplicada a padres y madres de familia

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Investigación sobre: LOS PICTOGRAMAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS/AS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD, DE LA ESCUELA PARTICULAR “ARCO IRIS” DE LA CIUDAD DE PUYO DE LA PROVINCIA DE PASTAZA JUNIO – NOVIEMBRE DEL 2011.

Objetivo general: Investigar el grado de conocimiento de los padres de familia sobre la utilización de pictogramas en la enseñanza de sus hijos e hijas.

Cuestionario

Pregunta 1.- ¿Conoce usted lo que son los pictogramas?

SI	
NO	

Pregunta: 2.- ¿Cree usted que el niño puede tener una mejor percepción visual con la lectura de imágenes?

SI	
NO	

Pregunta 3.- ¿Piensa usted que la lectura de imágenes pictóricas es indispensable para su desarrollo creativo?

SI	
NO	

Pregunta 4.- ¿Trabaja el profesor con lectura pictográfica?

SI	
NO	

Pregunta 5.- ¿Ayuda usted a interpretar imágenes a su hijo?

SI	
NO	

Pregunta 6.- ¿Cree que la lectura pictográfica mejoraría la creatividad en los niños/as?

SI	
NO	

Pregunta 7.- ¿Cree usted que la creatividad es producto del desarrollo cognitivo de los niños/a s?

SI	
NO	

Pregunta 8 ¿Cree usted que la lectura de pictogramas le ayudara en el aprendizaje posterior del niño/as?

SI	
NO	

Pregunta 9 ¿Considera usted que la elaboración de material pictográfico ayudaría en la labor docente?

SI	
NO	

MUCHAS GRACIAS




Anexo 3 Desarrollo de la propuesta

Elaboración de cuentos pictográficos para el desarrollo del pensamiento creativo de niños y niño de 3 a 5 años.

Cuentos del 1 al 6

Cuento No. 1: Tigre y el Mosco

El  y el  tenían una enemistad muy grande.

Un día el   que el  era

 y un gran  Escuchando eso, se 

mucho el .



Y dijo si encuentro al **peleare contra el.**



Pasaron unos dias y **en el**



encontro el **al** buscando un



poco de



Encontrandose el **y el** frente a frente.



Entonces con una voz fuerte el **le dijo al**



Buenos dias tigre ¿Qué quieres conmigo?.



A lo que el

contesto muy enojado. Tu



eres tan pequeño y me

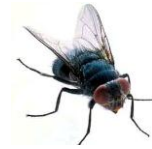
con tan fuerte voz.



Todos los que viven en el

me tienen mucho

miedo.



Poniendose pronto a discutir los dos el

y el



tanto el



que le dijo

al



tu eres muy grande para mi pero

no te tengo miedo ven a pelar.



A lo que el

respondio alla voy.

Luchando por largo tiempo despues de haber discutido. El



se daba la vuelta para atrapar al



pero no podia.

En cambio el



le picaba en cada

lado que queria al



, luego de eso el



se metio en

la



Del momento el



y entonces al



dejo de pelear y el mosco gano.

Entonces el



le dijo al



ahora

quien es el mas



.

Dandose la vuelta el



y yendose sin

contestar nada.

Enseñanza: No se debe despreciar a ninguna persona ya que nunca se conoce cual es la fuerza que cada ser posee en si mismo.

FIN.

Cuento No. 2: El Gusano de Chonta

Se cuenta que hace muchos años atrás lo que hoy son los



del árbol de
vivientes.

eran



Ya que sucedió que en el tiempo de la



y el



, cuando muchas



querían escapar, no podían y morían.



Entonces entraron al árbol de la cual en aquellos tiempos le



llamaban de chamburo yura, para salvarse de morir.



Ya que este árbol de es muy aguado por dentro, y por eso se cree



que entraron las a este



para salvarse de la y el



. Y no morir.



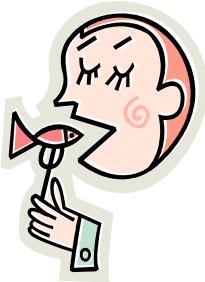
Porque al entrar en este no morían si
no que se convertían



en . Es por eso que ahora



muchas tienen miedo de



a estos que existen
en el árbol de



, pensando que son



.

Mas ahora no es así. Ya que se descubrió que los



del



de



son comestibles y

muy buenos para la dieta diaria y la salud.

FIN

Cuento No. 3: La Guayusa

Se cuenta que hace muchos años existió una



muy vaga que por no ,



de los ajenos,

alimentos como:



Y por esa razón sus vecinos no le querían.



En uno de aquellos días donde fue a en



un ajeno, en medio del camino se



encontró con el de
(guayusa) mismo que tiene muchas ramas.



Y cuando pasaba cerca del de



la se quedo enganchada

con las ramas del



de



Se engancho tan duro de sus cabellos que no podía zafarse. Intento zafarse pero no pudo.

De pronto el



de



empezó a



.

La



al



,



al



de



se asusto.

Mientras el
decía:



de



le

¿Por qué te dicen vaga?,



y no



los



ajenos.

Para que no seas perezosa haz esto: coge de mis ramas

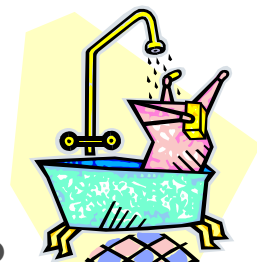
cocina las



hasta que este verde el agua,



un poco y luego
responsable.



. Eso te hará ser muy



La **cumplió el consejo y comenzó a**



su



sembró muchos



y siguió

trabajando



hasta tener muchos

Las



que le decían vaga, se admiraban de que la



ya



no

y mas bien



muy duro.

Desde entonces la historia de la



es

contada por los



a sus nietos.

Desde aquella vez la



es utilizada como

bebida para tener ganas de trabajar, como remedio, purgante, para curar la gripe. Etc.

Enseñanza: Es mejor trabajar y tener lo propio que causa buena sensación. Que robar lo ajeno y tener problemas.

FIN

Cuento No. 4: La Mujer del rio

Se cuenta que hace muchos años, según el relato de un



, existió una



muy hermosa que



en las noches de

, se asomaba a los



de la comunidad donde Vivian mis abuelos,



cerca del

.Un dia, un



salió de



al



, con una atarraya.



El pesca un gran cantidad de



como nunca en su vida lo había hecho.



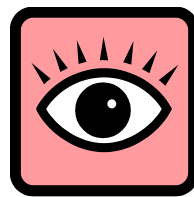
Estando satisfecho con lo que tenía regreso a



Ya en la el tiene un sueño.



Con una de muy azules. Al otro





día el se va nuevamente de



y nuevamente reúne gran cantidad de



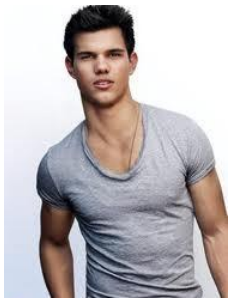
Se alegro tanto por ir al , que sus padres, asustados por el cambio de su hijo de querer ir



todos los días al le ordenaron que no



vaya nunca más al



Pero el no obedeció y se fue nuevamente al



a



Mas de pronto en una aparece la



de su sueño.



El admirado de su belleza, se enamora, y se va acercando poco a poco, sin sentir que le esta llevando a

la mitad del



. Sus



al

ver que tardaba mucho tiempo le siguen al



y miran como aquella



hermosa trata de llevar

a su hijo a medio



.

Cuando de pronto la hermosa



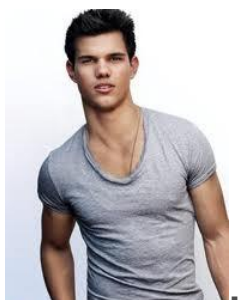
se convierte

en

una

inmensa





que quería comerse al



Corren sus y lo salvan.

Desde entonces las personas de la comunidad no salen solas a pescar si no que van acompañados.

Enseñanza: Es mejor obedecer a los padres para aprender a ser responsables. Que desobedecerlos y terminar como el joven de la historia con muchos problemas.

FIN

Cuento No. 5: El Hombre y el Puma



Cuentan que hace mucho tiempo en la



de Puyo existió un muy grande a quien lo llamaban Runa Puma porque le gustaba luchar con los



Un día el se presento al jefe



y le dijo ¡LUCHA CONMIGO! si eres muy fuerte como yo.



El jefe que bueno.



se mucho y le contesto



Se pusieron a así estuvieron hasta que se cansaron; luego de ello se retiraron a descansar.



un largo rato. Y



Los del jefe



le dieron



y



.



El se echo a descansar en la tierra.



Más tarde volvieron a estaban sudando.

Al fin después de luchar un largo rato el jefe



iba a matar al



ya que este

estaba muy cansado y débil. Y la por llegar.



estaba



Entonces sus

le dijeron al jefe



que no matara al



y lo

salvaron.

Enseñanza: Es mejor la compasión por los demás seres. Que la impiedad ya que ella corrompe los valores humanos.

FIN

Cuento No. 6: La gusanita del choclo

Una joven pareja se



y se fue a vivir a

la casa de los padres del esposo.

La



recibió contenta a su nuera

porque pensó que tendría quien la ayudara a

la casa.



Desde el primer día la



noto la

predilección que tenía la joven por las



preparadas con



La nuera comía y



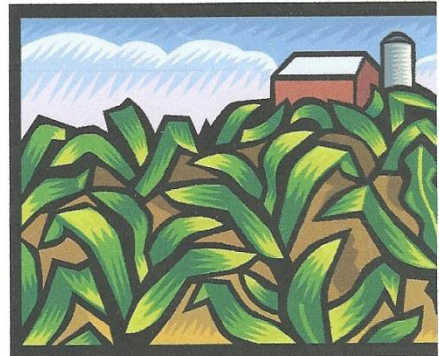
sin descansar.

Una



la suegra le dijo a su nuera

que ya era hora de ayudar en la



Las plantas de



estaban

cargadas de tiernas mazorcas que esperaban ser

cosechadas.

La



ordeno a la

nuera que fuera a la



a

recoger los choclos. Así hizo la joven. Se fue

contenta al sembrío de



. Pero pasaban

las horas y la muchacha no volvía a



Cuando al



por fin estuvo de

vuelta, para la sorpresa de la



no traía

nada consigo. La joven esposa le comento a la

suegra que los



todavía no

estaban listos.

La escena se repitió por varios días. Intrigada, la madre del esposo decidió seguirla.

Cuando la nuera llegó a la



empezó a comer las mazorcas de

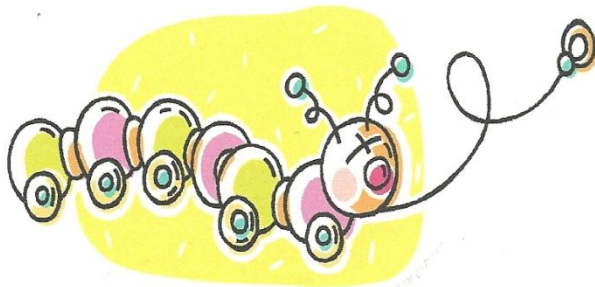


Su hermosa boca se



y tomó la forma

de un



Era la



del maíz.

¡No eres mi nuera! Le dijo la



La



asustada, al verse descubierta **desapareció.**

FIN