

INTRODUCCIÓN

En el presente proyecto se ha determinado que es muy importante para la carrera de Educación Inicial. La creatividad en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años es un tema trascendental para los docentes del Centro de Desarrollo Infantil "GOTAEL" ya que existe un nivel de autoestima bajo y por ende hay un deficiente rendimiento escolar.

Este proyecto se ha diseñado con el propósito de que los docentes tengan un mejor conocimiento, de cómo instruir en el desarrollo cognitivo del niño, para que estos sean capaces de aprender con mayor eficacia y que el aprendizaje de los mismos sea de conocimientos abundantes en base a la investigación, manipulación y experimentación.

Por tal motivo se han investigado todos los factores que inciden en la creatividad del desarrollo cognitivo del niño, ya que se desarrollan todos los aspectos educativos del niño, es por eso que este proyecto servirá como ayuda a los docentes para que puedan desarrollar un buen aprendizaje en los niños y así su educación sea mejor cada día.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los países subdesarrollados, los niños de 4 a 5 años de los Centros de Desarrollo Infantil, se encuentra una variedad de problemas bajo rendimiento, bajo auto estima, poca sociabilización entre ellos, ya que los docentes no aplican creatividad como un medio de aprendizaje para que exista un buen desarrollo cognitivo en los niños, sin embargo el niño al nacer trae un potencial creativo el cual, viene determinado en gran medida por la riqueza estimuladora del medio sociocultural en que este se desarrolla, cabe recalcar que la creatividad es un atributo del trabajo gracias al cual se realizan cambios socialmente significativos, se desarrolla la personalidad.

En nuestro país se ha encontrado en niños de 4 a 5 años de edad de los Centros de Desarrollo inicial, problemas auditivos, bajo rendimiento motivo por el cual, en los Centros de desarrollo debe existir un personal de calidad, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados, que gocen de un ambiente favorable y garantizar un buen mayor desarrollo cognitivo.

El presente proyecto se realizará en el Centro de Desarrollo Infantil “Gotitas De Colores” durante el año 2012-2013 ubicado en el sector de Cotocollao comprendido en la edad de 4 a 5 años de edad, se concibe como un proyecto educativo completo y esencial para lograr una educación Inicial de calidad para todos, tanto en su trascendencia espiritual, mediante la impartición de valores morales como son el respeto, responsabilidad, puntualidad etc. Dentro de los cuales hemos visto la falta de conocimiento y aplicación de la creatividad por parte de los docentes, un bajo desarrollo cognitivo, problemas en el sistema auditivo, psicomotricidad gruesa deficiente.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la creatividad en el desarrollo cognitivo en niñ@s de 4 a 5 años?

OBJETIVO GENERAL

- Potencializar la creatividad en el desarrollo cognitivo en los niñ@s de 4 a 5 años de edad.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar las posibilidades creativas en los niñ@s para mejorar su calidad de vida.
- Facilitar en los niñ@s destrezas lúdicas para el desarrollo cognitivo.
- Elaborar el plan de capacitación sobre la lúdica en el desarrollo cognitivo destinada a docentes en niñ@s de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil, en la administración zonal la Delicia Sector Cotocollao del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2012-2013

JUSTIFICACION E IMPORTANCIA

El Centro de Desarrollo Infantil "Gotitas De Colores" tiene como Misión: Formar alumnos con un perfil moral y técnico para que estén listos para afrontar los desafíos del mundo en constante cambio y asumir la responsabilidad de ser un mejor ser humano para la sociedad y así optar por una vida de decencia e independencia..

La Visión del Centro de Desarrollo Infantil "Gotitas De Colores es contribuir con a la sociedad para que cada niño y niña se formen como ciudadanos/as, puedan ayudar al país siendo ellos el futuro de mañana.

(ACOSTA, JARA, VILLAORDUÑA: 2000)La palabra creatividad lo es crecer; por lo tanto la palabra creatividad es "crear de la nada".

Lo que sí se tiene claro es que la creatividad sería más que una condición necesaria en las actuales condiciones necesarias de vida ya que el medio obliga al hombre a modificarlo para que éste sea más adaptable a su entorno y pueda sacar mejores ganancias. Se diría entonces que la mayoría de los logros de la humanidad son logros creativos.

Se considera a la Creatividad es una herramienta necesaria en el desarrollo cognitivo con el cual se realiza este proyecto con perfecta claridad de tal manera que el docente pueda hacer uso del mismo.

La Creatividad en el Desarrollo Cognitivo es un tema de gran interés, el cual nos ayuda a promover ideas para crear diferentes dinámicas o actividades creativas y por consiguiente emplearlos en ellos y así puedan desenvolverse en el medio que los rodea.

A través de este proyecto se pretende demostrar la importancia de la creatividad en el desarrollo cognitivo en los niñ@s de 4 a 5 años, ya que es una de las capacidades transcendentales y útiles del ser humano,

pues permite crear nuevas cosas, a partir de lo que ya existe en el mundo. Si tenemos en cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptarse a la naturaleza y lo que lo rodea de acuerdo a sus necesidades, explicamos que la creatividad: es algo nuevo innato.

Los beneficiarios de la investigación de mi proyecto son los docentes en general, pero si nos ponemos a pensar con más certeza vendrían a ser los alumnos ya que ellos se capacitan para mejorar y brindar una educación de calidad.

En la utilidad teórica del proyecto se van a desarrollar diferentes temas prácticos como son: La creatividad, el desarrollo cognitivo, tipos y actividades creativas las cuales se emplearán en la capacitación de los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Gotitas De Colores” ubicado en el sector de Cotocollao en el año 2012- 2013. Se utilizarán los recursos y fundamentos necesarios para emplear lo expuesto con el fin de que el aprendizaje de los niños que se emplea cada día en las aulas de clase sea más participativo y así mejorar su autoestima.

En la utilidad práctica mediante el correcto uso de la creatividad se podrá alcanzar un adecuado desarrollo cognitivo en los niños del Centro de Desarrollo Infantil con esto se busca, además de la formación de los niños, impulsar al rescate de valores morales, culturales y actitudinales que permitan el aprovechamiento de los espacios físicos que posee la institución y la utilización del tiempo libre de los educandos, alejándolos de vicios que atentan contra su desarrollo físico y psicológico. Este proyecto nos ayuda a fomentar la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa a la investigación científica y a desarrollar sus habilidades, es por eso que se debe buscar las metodologías y la interacción de los docentes para que puedan interactuar con nuevas herramientas metodológicas, técnicas y

prácticas que demuestran la factibilidad de este proyecto propuesto. El uso de la creatividad en el desarrollo cognitivo es un proceso de enseñanza en donde el docente esté en capacidad de enseñar con calidez y calidad.

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO
ANTECEDENTES

Una vez visitadas las bibliotecas de las principales universidades de la región, principalmente aquellas que tienen relación con las Ciencias de la Educación y revisada la bibliografía referente al tema de mi proyecto, donde se hace referencia a las variables del presente proyecto: La creatividad en el desarrollo cognitivo se ha encontrado las siguientes:

Universidad tecnológica Equinoccial

(ALVARADO Ricardo, 2005) Este trabajo presenta una investigación para descubrir ¿Cómo llevan a cabo la creatividad las educadoras que trabajan con los niños y niñas de 4 a 5 años en el centro infantil “Mundo Mágico” y de qué manera, ésta interviene eficazmente en el juego?; para ello fue necesario aplicar un estudio de investigación basado en el método de estudio de casos, el mismo que busca alcanzar una comprensión lo más plena posible sobre una realidad concreta. En el camino se aplicaron 2 cuestionarios y varias observaciones tanto a los niños y niñas como a

las educadoras, detallando su comportamiento en cada uno de los rincones con los que cuenta el centro infantil y sobre los cuales está basada la filosofía de trabajo.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

(OVANDO Ricardo, 2005)Esta investigación me permitió confirmar a la creatividad y al juego en su conjunto como factores positivos y elementales en el desarrollo del infante, la forma de trabajar en rincones, les permite a los niños y niñas actuar de manera libre y espontánea que sumado a la intervención efectiva del adulto, les proveerá a niños y niñas de herramientas claves para motivar el proceso de enseñanza –aprendizaje. Considero óptimo tomar en cuenta esta metodología de rincones para trabajar con los más pequeños, de esta forma podríamos obtener un cambio de actitud en la educación, tradicional y trabajar en pro de una educación del presente y para un mejor futuro, es indispensable también involucrar a los padres de familia con el proceso para que los conocimientos sean reforzados e interiorizados por los alumnos, logrando así, formar juntos, institución – hogar a niños y niñas con un buen desarrollo intelectual, emocional, creativo, independiente y con valores, muy necesitados en nuestra sociedad.

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR

(LOZANO Manuel, 2000)

Este trabajo presenta una investigación para descubrir ¿Cómo llevan a cabo la creatividad las educadoras que trabajan con los niños y niñas de 4 años en el centro infantil “Mundo Mágico” y de qué manera, ésta interviene eficazmente en el juego?; para ello fue necesario aplicar un estudio de investigación basado en el método de estudio de casos, el mismo que busca alcanzar una comprensión lo más plena posible sobre una realidad concreta. En el camino se aplicaron 2 cuestionarios y varias observaciones tanto a los niños y niñas como a las educadoras, detallando su comportamiento en cada uno de los rincones con los que cuenta el centro infantil y sobre los cuales está basada la filosofía de trabajo.

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

(SAINTER, HERNÁNDEZ: 2008) A través de este trabajo queremos dar a conocer los conceptos básicos de la creatividad, cuales son los factores que influyen, como se evalúa y como esta se relaciona con la educación. El estudio de la creatividad ha sido un trabajo muy complejo que ha despertado interés educativo, ocupacional, organizacional y científico y se ha abordado desde múltiples perspectivas. Esta variedad de contextos en los que la investigación de la creatividad ha tenido cabida, ha generado gran cantidad de definiciones dependiendo de los fundamentos teóricos y filosóficos del enfoque, así como de los intereses metodológicos. (pág. 8)

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR “FACULTAD DE FILOSOFIA”

(MONTANO, Alexis: 2010) Este proyecto sirve de base a nuestro trabajo porque en el encontramos pautas o pasos a seguir para la puesta en marcha de las estrategias a utilizar en el grado 4ºB como es la participación total de los niños para el fortalecimiento de sus valores indispensables para sostener las relaciones interpersonales y habilidades sociales donde ellos conocieran formas adecuadas para relacionarse con sus compañeros , además de diseñar un ambiente adecuado Se diseñaron ambientes que le permitieran a los niño una sensación de tranquilidad a través de la utilización de música de su agrado y videos se generaron relaciones de confianzas a partir de los maestros en formación lo cual permitió a los niños iniciar el trabajo de acercamiento al auto-conocimiento. (pág. 3)

Se comprobó la no existencia del tema propuesto, si se identificó una de las variables, pero no concuerda con mi tema, por lo que aseguro la autenticidad del proyecto para desarrollar sin plagio alguno; para lo cual es necesario respaldar con documentos que serán útiles en el proceso educativo.

El presente estudio permite aplicarlo en el Centro de Desarrollo Infantil donde los docentes deben conocer los diferentes potenciales cognitivos y basar su enseñanza en los niñ@s, de tal manera que lo incorporen en el proceso y enseñanza- aprendizaje logrando potenciar al máximo

la capacidad de resolver situaciones futuras dentro del contexto en que se desenvuelve.

FUNDAMENTACIONES

Pedagógica

Partiendo desde el área pedagógica podemos decir que la pedagogía es una ciencia que estudia la educación como fenómeno social y específicamente humano por ende ayuda que los docentes intervengan en las necesidades de los niñ@s en el aula de clase, ahí es donde el niño pasa su mayor parte del tiempo, el docente juega el papel de socializador dentro del aula y a la vez cumple el rol de motivador en los mismos.

Para que un docente pueda reflejar su desempeño de mejor manera debe estar atento a conocer y comprender la realidad a la que enfrenta, y de igual modo debe expresar su originalidad y diversidad en cuanto al uso de estrategias poniendo en práctica la verdadera pedagogía y así proporcionando un desempeño en su labor como docente creativo.

Psicológica

Partiendo de lo psicológico se puede ver que según afirmaciones teóricas sobre la psicología en la creatividad nos dicen que la psicología estudia las conductas o comportamientos de los niñ@s es decir explora todo lo relacionado al cerebro como: su atención, percepción, motivación, etc. Por ende transmiten ideas esenciales de las principales concepciones psicológicas que ayuda a la creatividad, a indagar los procesos, propósitos y motivos que se requiere para ayudar al niñ@ permitiendo a desarrollarse sus capacidades, habilidades y competencias creativas.

Axiología

Desde este punto de vista axiológico, la creatividad es algo que hacemos, es decir, dar un valor a las cosas creadas por los niñ@s que desarrollan actividades creativas en su vida diaria, es innato por ende que los niñ@s aprendan valores en su hogar, en el centro infantil, lugares donde pasan su mayor parte de tiempo, por lo cual se debe fomentar dichos valores que son enseñados en el hogar y ponerlos en práctica para que ellos puedan valorarse y aceptarse como personas.

Didáctica

Desde en el punto de vista la didáctica es la rama de la pedagogía que se encarga en buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos que lleguen de una forma más eficaz y adecuada, de esta manera ayudar, orientar mediante técnicas innovadoras, motivadoras, creativas que ayuden en el desarrollo cognitivo del niñ@.

FUNDAMENTACION TEÓRICA

LA CREATIVIDAD

(ACOSTA, JARA, VILLAORDUÑA: 2000) La palabra creatividad lo es crecer; por lo tanto la palabra creatividad es "crear de la nada".

Lo que sí se tiene claro es que la creatividad sería más que una condición necesaria en las actuales condiciones de vida y que por lo demás ha sido siempre necesaria ya que el medio obliga al hombre a modificarlo para que éste sea más adaptable a su entorno y pueda sacar mejores ganancias. Si se piensa sí se puede decir entonces que la mayoría de los logros de la humanidad son logros creativos (pág. 4)

(GARDNER, Hugo: 1930). La creatividad es un conjunto de funciones relacionales básicas o elementales, asociadas a un alto grado de fiabilidad; es decir, un subconjunto particular de la inteligencia condicional. Dicho subconjunto estará formado por aquellas funciones que facilitan la creación, diseño, invención, imaginación, de nuevos conceptos o ideas aceptadas en un entorno cultural (pág. 6)

Según los autores antes mencionados sintetizan que la creatividad es innata, crece de la persona, es un suceso inducido por la excitación de una necesidad del ser humano para crear alternativas y características o para crear algún objeto o varias cosas de acuerdo a las cualidades de la necesidad del ser humano

ASPECTOS GENERALES DE LA CREATIVIDAD

(GARDNER, Hugo 1930). La creatividad es un conjunto de funciones relacionales básicas o elementales, asociadas a un alto grado de fiabilidad; es decir, un subconjunto particular de la inteligencia condicional. Dicho subconjunto estará formado por aquellas funciones que facilitan la creación, diseño, invención, imaginación, de nuevos conceptos o ideas aceptadas en un entorno cultura (pág. 9)

La creatividad es una unión de relaciones tanto intelectuales, físicas, sociales y emocionales que ayuda a crear nuevas ideas para el desarrollo de dicho proyecto, donde prima la imaginación, fantasía y así ayudar al niño en el desarrollo de un pensamiento crítico y creativo.

IMPORTANCIA

(ACOSTA, SATALAYA, VILLAORDUÑA: 2000) La importancia de la creatividad y las nuevas oportunidades de resolver los muchos y graves problemas que el mundo está afrontando hoy en día.

Facilitar procesos de cambio de una forma creativa, implicando activamente a los participantes y siendo capaz de relacionar la situación problemática con un contexto dinámico generado por diferentes entornos. Aquellos profesionales que trabajan creativamente y facilitan procesos creativos experimentan un contacto continuo con el placer de la creación. Su trabajo en ocasiones, llega a convertirse en una actividad artística, lo que contribuye a gozar de una vida plena y satisfactoria.(pág. 9)

La creatividad es un acto de liberación, indispensable en la vida de las personas, ya que nos ayuda a ser espontáneos, libres de pensamiento, expresar ideas y ponerlas en práctica a través de la actividad artística que nos va a permitir experimentar, investigar e indagar.

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD SON LOS SIGUIENTES:

1.- Factor Físico: Es el medio físico en el que se encuentra la persona, que influye en forma positiva o negativa en la actividad física e intelectual del individuo. La creatividad ha de contar con este requisito para llevar a cabo una enseñanza activa.

En este factor nos explica que el estado físico de los niños debe ser ejercitado para que así los mismos puedan tener una autoestima elevada y siempre piensen positivamente y puedan desarrollar su creatividad con un buen resultado

2. Factor Psicológico: Las características psicológicas de las personas se proyectan en sus creaciones teniendo un distintivo personal.

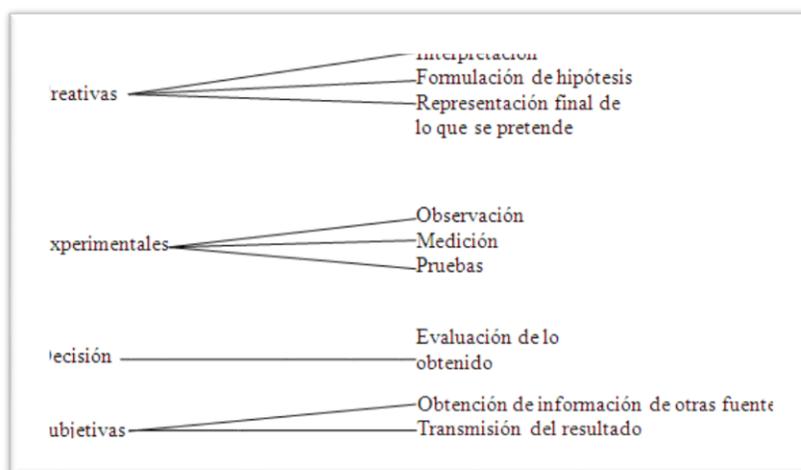
En este aspecto nos comentan que nosotras como maestras debemos fomentar en los niños planes de planificación. Para que ellos en el futuro puedan pensar en planear en progresar siempre y cuando tengan un propósito en el final

CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

(ACOSTA, SATALAYA, VILLAORDUÑA: 2000)

- Preferencia por la creatividad, ya que a través de ella puede encontrar la realización de ciertas expectativas.
- 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.
- Desafía lo ya establecido para buscar nuevas alternativas.
- Aunque se inclina por la complejidad que puede presentar un problema, la solución que proporciona es simple, puesto que tiene la capacidad de síntesis.
- No teme al fracaso porque éste lo motiva a la competencia de ideas. El fracaso es parte del proceso para el perfeccionamiento.
- Es flexible a los cambios. Los niños creativos son amantes de la transformación y de los cambios, si no fuera flexible a éstos su pensamiento productivo se limitaría.
- 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.

Cuadro Nro. 1



Fuente: www.wipwdia.com

Cada una de las etapas puede formar parte del proceso creativo, sin necesidad de seguir estrictamente el orden o de emplear todas para lograr el objetivo final. Siempre y cuando respetemos lo establecido

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 auto aprendizaje. 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 en que los niñ@s de 4 a 5 años, puede inclinarse por el pensamiento convergente o lineal y desee ser matemático, esto no quiere decir que no sea creativo, simplemente tiene predilección por las ciencias exactas;, éste un ejemplo extremo, pero representativo. Por ello, no hay que olvidar que la creatividad está latente en todos los niñ@s sin importar el tipo de predisposición o personalidad |que tengan; habrá algunos niñ@s extrovertidos que la demuestren de manera evidente, o introvertidos con un gran potencial, lo que sucede es que la exteriorizan de forma diferente.

ESTILOS DE LA CREATIVIDAD

(CALDERON Elia: 1984) La investigación ha mostrado que las preferencias sobre el estilo pueden ser clasificadas en categorías:

- El estilo transformador suele preguntarse: ¿cómo podemos mejorar lo que se hizo antes? Estas personas están más cómodas cuando trabajan con hechos y han de tomar decisiones. Buscan soluciones empleando

métodos que han dado resultado anteriormente. Son precisas, fiables, eficientes y disciplinadas. Aquí nos indica que este estilo se rige a investigar formas o buscar soluciones de cómo corregir la comodidad de los niños ya que en ellos debe haber siempre una actitud positiva, donde buscar métodos de enseñanza que sean precisos, confiables y con normas y acuerdos.

- El estilo visionario suele preguntarse: ¿cómo podemos imaginar de forma realista la solución ideal a largo plazo? Estas personas confían en su intuición y disfrutan tomando decisiones. Este considera que a base de la imaginación y la realidad buscan soluciones a largo plazo las cuales puedan ayudar en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños ya que ellos adquieren confianza en sí mismo y se guían por sus instintos disfrutando en la toma de decisiones.

BARRERAS DE LA CREATIVIDAD

(ACOSTA, SATALAYA, VILLAORDUÑA: 2000) Los bloqueos mentales han sido clasificados en perceptivos, emocionales, culturales, ambientales e intelectuales.

Los bloqueos emocionales limitan nuestra libertad para investigar y manipular ideas. Afectan a la comunicación de nuestras ideas a otras personas. Estos bloqueos también se denominan barreras psicológicas y son los más significativos y persistentes entre los obstáculos a la innovación. El temor a la novedad es una característica común a muchos individuos en los países desarrollados. Los bloqueos intelectuales son producto del conservadurismo y la falta de disposición para utilizar enfoques nuevos (pág. 13)

Podemos decir que las barreras de la creatividad son sitios o parámetros que los seres humanos o personas tenemos los cuales deben ser manejados de la mejor manera posible, ya que de eso depende que se pueda desarrollar las habilidades, destrezas para que una persona desarrolle su creatividad y potencialice sus competencias.

USO DE LA CREATIVIDAD

(GARDNER, Hugo: 1930). Las invenciones constituyen una parte tan significativa de nuestras vidas que resulta difícil imaginar cualquier materia enseñada en la escuela que no tenga relación directa con los grandes temas de la inventiva, los inventos, la innovación y los inventores. El proceso inventivo tiene un elevado grado de creatividad, dependiendo del estilo de creatividad del participante.

Obtener la idea inicial es generar el chispazo inicial de un motor, desencadena una serie de reacciones y una secuencia de eventos. En caso afirmativo, debe redactarse un plan de acción. Las herramientas y métodos serán utilizados como apoyo para superar las dificultades que aparezcan. **(pág. 17)**

Aquí nos explica que la creatividad es una herramienta muy poderosa e innata en los niños, en donde intervine: la imaginación, la innovación y el invento de cada uno de ellos, generamos una luz de aliento, para lograr demostrar reacciones positivas y así manifestar el buen uso de la creatividad.

CREATIVIDAD COTIDIANA

(CALDERON Elia: 1984) La creatividad cotidiana es una actividad que puede realizarse en el trabajo, en los centros educativos, en el hogar, etc.

El propósito consiste en centrarse en aquellos problemas, pequeños o grandes, que provocan irritación y que consumen tiempo y recursos durante el día, todos los días.

Existen diferentes actitudes, técnicas sencillas y modos de vida que permiten mantener despiertas, y desarrollar nuestras potencialidades creativas... **(pág. 20)**

La creatividad cotidiana en otros medios es una actitud y un modo de vida muy importante, para el ser humano porque se debe comenzar desde cero o redescubrir la rueda de la vida antes de diseñar un nuevo vínculo que con toda seguridad también realzarán la creatividad en el trabajo y así existirán artistas, con gusto y estética, transformándolos en inventores, diseñadores, compositores u otras personas creativas que generen ideas.

PROCESO CREATIVO

(GARDNER, Hugo: 1930) “La creatividad es un proceso que culmina con la solución creativa de un problema. A lo largo del proceso de resolución del problema, se podrían emplear técnicas para aumentar nuestro potencial creativo, que facilitarían encontrar la solución adecuada” (pág. 19). El proceso creativo es un paso, una solución a los problemas que encuentre el ser humano al buscar ideas alternativas ya que cuando hablamos de creatividad es dejar fluir el pensamiento en ideas innovadoras, críticas e imaginativas..

ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO

(ACOSTA, SATALAYA, VILLAORDUÑA: 2000)En cualquier fabricación es posible distinguir el proceso del producto, si bien antiguamente se conformaban con admirar el producto sin escudriñar el proceso, ahora en cambio, desarrollamos un creciente interés en desentrañar los mecanismos biológicos y psíquicos de la creatividad para llegar a tener dominio sobre esta importante actividad humana. (pág. 14)

No es posible afirmar que existan etapas en el proceso creativo, pero existen cuatro momentos que, al parecer, no son lineales, estos serían la preparación, la incubación, la Inspiración y la verificación.

- 1. Preparación:** Consiste en recoger información, utilización de conocimientos adquiridos, realización de esquemas, etc.
- 2. Incubación:** Es la fase en la que se piensa en todas las ideas.
- 3. Inspiración:** Se encuentra la solución al problema.
- 4. Elaboración y verificación:** Terminado el acto creativo se elabora la idea.

EL FENÓMENO CREATIVO

(ACOSTA, SATALAYA, VILLAORDUÑA: 2000) “El fenómeno creativo consiste en el logro de la creación en la mente de un pensamiento o idea novedosa con la cualidad de ser útil dadas las circunstancias que originan su búsqueda” (pág. 15). Es un milagro que tiene el ser humano para crear ideas, actividades del pensamiento dando así cualidades que ayudarán a la búsqueda y al mejoramiento de nuevas creatividades

LOS ELEMENTOS DEL FENÓMENO CREATIVO:

(CALDERÓN, Elia: 1984) Es el resultado de una operación en la mente y se obtiene como resultado un objeto mental, y aunque en algunos casos por ejemplo los accidentes, logran llevar al investigador a la invención de algo o a la creación de una idea, es indispensable que el suceso sea identificado por el investigador, es decir, debe "entender", "darse cuenta", "percatarse" y siendo así no estamos hablando de otra cosa que no sea de una representación mental, operación intelectual o de un acto del conocimiento. El fenómeno es pues, un ente imaginario de origen psíquico, que puede no tener relación directa u obligatoria con un objeto o suceso material, por lo que el producto psíquico es independiente del objeto físico.

La enseñanza creativa centra especialmente interés en el modo de pensar y actuar peculiar de cada individuo. Cualquier actividad de la clase debe permitir la libertad de pensamiento y la comunicación estimulante de la misma. Si el ambiente del aula de clases es atractivo y generador de ideas y recursos, el niño se sentirá libre para ser, pensar, sentir y experimentar a su modo, sabiendo de antemano que se lo acepta como es y que valorará su contribución

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

(ORTIZ Alexander: 1983) Un motivo importante para explorar la creatividad es el deseo de animar a los individuos a tener más inventiva en todos los aspectos de la vida, tanto en beneficio de la sociedad como para su propia realización. Es posible aprender estrategias específicas útiles para problemas parecidos a los de los estudios (campos, técnicas como la matemática, la ingeniería

y el diseño), pero es importante enseñar a resolver problemas de una manera creativa (pág. 25)

El desarrollo de la creatividad es motivada por la necesidad de crear nuevas ideas para innovar nuevos objetos estos pueden ser del hogar, escuela, Trabajo ya que así, los seres humanos podrán seguir siendo creativos y no que se les interrumpan con sus sueños creativos.

DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio. www.monografias.com

Podemos decir que el desarrollo cognitivo es la relación que existe entre el niño ya que nace con estos esquemas básicos que le sirven para entrar en relación con el medio que conoce y que habitualmente se inicia cuando este logra desarrollar sus capacidades y lo demuestra diariamente mediante sus esfuerzos

ETAPAS SEGÚN PIAGET

El desarrollo cognitivo según Piaget no es el resultado solo de la maduración del organismo ni de la influencia del entorno, sino la interacción de los dos.

a) Etapa sensorio-motora. Durante los 2 primeros años él bebé hace avances cognitivos enormes. Su motivación es la llegada de un acontecimiento que es percibido como el causante de una perturbación de los sistemas existentes. Asimilándolo, bebe acomodar sus estructuras, desarrollando, unas nuevas y así el equilibrio queda restablecido.

El periodo sensorio-motriz contiene a su vez varios estadios. En el primero de ellos los reflejos concebidos como ejercicio funcional le permiten una asimilación cognoscitiva (va desde chupar en el vacío entre tetadas o chupar otros objetos hasta distinguir el pezón de los otros objetos). A los dos meses la succión del pulgar no fortuita se da de manera sistemática por coordinación de los movimientos del brazo, mano y boca.

b) Etapa pre operacional. En esta etapa tiene lugar desde el final de la etapa sensorio-motor al principio de lo operacional y puede ser considerada como un periodo en el que el niño usa el pensar de un modo imperfecto. El niño es egocéntrico, esto es porque su visión del mundo está centrada en sí mismo, no egoístamente, sino conceptualmente. Esta actitud egocéntrica es en realidad un ejemplo particular de una característica más general, y esta es la incapacidad pre operativa del niño para abarcar dos aspectos de la misma situación al mismo tiempo: considerara uno, desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica. Es capaz de pensar lógicamente en operaciones unidireccionales y resulta difícil considerar el punto de vista de otra persona.

c) Operaciones concretas. Es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica (activa). Entiende las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series. Entiende la reversibilidad.

d) Operaciones formales Es capaz de resolver problemas abstractos de manera lógica. Su pensamiento se hace más científico. Desarrolla interés por los temas sociales, identidad.

PROCESOS COGNITIVOS

La cognición es el acto o proceso de conocer, como proceso del desarrollo humano está presente en las discusiones tanto de la psicología, la ingeniería, la lingüística, como de la educación. Se ha convertido en un saber interdisciplinario que explica procesos como la percepción, memoria, atención, entre otros. Existen tres aproximaciones básicas a la comprensión de la cognición: Una aproximación psicométrica, que mide los cambios cuantitativos en la inteligencia a medida que la gente va madurando. La segunda es la aproximación piagetiana, que destaca los cambios cualitativos en la forma en que la gente piensa a medida que se desarrolla.

Aquí nos explica que el proceso cognitivo es un suceso que nos ayuda a conocer el desarrollo del niñ@ y que siempre se involucrará en todas las ramas referente a la educación ya que siempre debe estar actualizado para así dar una mejor enseñanza al niño.

LA PSICOLOGÍA COGNITIVA.

Concibe al estudio de procesos mentales, tales como, percepción, atención, memoria, lenguaje, razonamiento y solución de problemas, conceptos y categorías, representaciones, desarrollo cognitivo, aprendizaje y conciencia, su objetivo central es el de comprender cómo se desarrollan estos procesos en los seres humanos, tratando de explicar lo que pasa en su mundo interior. Para ello ha desarrollado dos vertientes, la llamada línea dura o versión fuerte inspirada en la metáfora computacional, y la línea blanda.

Nos explica que la psicología es una de las ramas que ayuda al desarrollo del niñ@ ya que este trata algunos conceptos de la mente que ayudan al aprendizaje y que tiene por objetivo entender los métodos para desenvolvimiento de este proceso

LA CIENCIA COGNITIVA.

La definen como la ciencia que busca comprender los sistemas inteligentes y la naturaleza de la inteligencia, estudia estos mismos procesos, pero su énfasis está en el análisis de todos los sistemas inteligentes, sean estos naturales o artificiales.

La inteligencia para estos autores es la mente construida por cualquier clase de material modelable, en este sentido los sistemas inteligentes se caracterizan por su maleabilidad y capacidad adaptativa. Por lo tanto, el eje central de la ciencia cognitiva es el procesamiento de la información, ya sea en una computadora o en un ser humano, por ello su objeto no es comprender la mente humana sino los sistemas.

Nos dice que es un proceso que estudia y analiza las partes de la inteligencia y estos autores la definen como un modelo que se lo puede moldear de acuerdo a la exigencia de cada persona ya que este almacena información que puede ser analizada

PREGUNTAS DIRECTRICES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Porque es importante crear destrezas lúdicas en el desarrollo del niño@?

¿Las actividades creativas podrían establecer los maestros para fomentar un buen aprendizaje en los niños@s?

¿Qué importancia tienen las actividades creativas en el aprendizaje?

¿Cómo influye la creatividad en el desarrollo cognitivo del niño@?

¿Cree usted que el desarrollo cognitivo del niño@ depende de la creatividad?

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Variable Independiente: La Creatividad

Variable Dependiente: Desarrollo Cognitivo

COCEPTUALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

La Creatividad.-Son ideas o conceptos para crear nuevas cosas e inventar nuevas cosas a partir de lo que ya existe en el mundo. Si tenemos en cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptar la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto es central la creatividad

VARIABLE DEPENDIENTE

El desarrollo cognitivo.- Es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de opera

GLOSARIO DE TERMINOS

1.- Creatividad: Son ideas o conceptos para crear nuevas cosas e inventar nuevas cosas a partir de lo que ya existe en el mundo.

2.- Sociabilización: Es un proceso por el cual el individuo acoge los elementos socioculturales de su ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse en la sociedad.

3.- Aprendizaje: Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como

resultado del estudio, La experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

4.- Desarrollo Cognitivo: Es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente

5.- La estimulación temprana: Es el conjunto de acciones tendientes a proporcionar al niño las experiencias que este necesita desde su nacimiento para desarrollar al máximo sus potencialidades.

6.- Coordinación: Permite al niño realizar movimientos en forma generalizada del cuerpo con armonía de juegos musculares.

7.-Destrezas: Es una capacidad una manifestación de una serie de elementos o de un conjunto sólido guiado por la imaginación por la mente, y, por todos aquellos aspectos se desarrollan dentro de nosotros a través de sensaciones y su interpretación.

8.- Psicomotricidad:Es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve

9.- Transcendental: Que está relacionado con lo que trasciende los límites de la realidad sensible, en especial, lo que se relaciona con lo espiritual

10.- Autoestima: Es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter.

11.- Actitudinal: Es todo aquello que tiene por objetivo determinar las disposiciones de ánimo manifestadas de algún modo para realizar ciertas actividades, ya sean de tipo educativas, sociales, laborales, etcétera.

12.- Valores: Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro.

13.- Psicológica: Es la ciencia que estudia la conducta o los comportamientos de los individuos. La palabra latina psicología fue utilizada por primera vez por el poeta y humanista:

14.- Enseñanza: Es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 4 elementos: uno o varios profesores o docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o discentes, el objeto de conocimiento, y el entorno educativo o mundo educativo que pone en contacto a profesores y alumnos.

15.- Axiológico: Aquella rama de la Filosofía que se ocupa y centra en el estudio de la naturaleza de los valores y los juicios valorativos.

16.- Escudriñar: Examinar, indagar y averiguar algo con cuidado y atención, observar una cosa con gran cuidado, tratando de averiguar las interioridades o los detalles menos manifiestos.

17.- Lingüística: Es el estudio científico tanto de la estructura de las lenguas naturales como del conocimiento que los hablantes poseen de ellas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Cuando se va a efectuar una investigación enfocada a un problema determinado, es muy conveniente tener un conocimiento detallado de los posibles tipos de investigación que se pueden seguir, este proyecto se basa en presentar los aspectos que conducen al desarrollo de la investigación, comenzaremos a buscar respuestas a todas las preguntas que se han ido formulando a través de toda la información, en tal sentido que se desplegarán los siguientes aspectos: Tipo y diseño de investigación, y Métodos.

Aplicada o de Campo

Esta investigación es aplicada porque nos permite estar en el lugar donde suceden los hechos, ya que el Centro de Desarrollo Infantil al ser investigado, se encuentra en la ciudad de Quito y de acuerdo a la base de los resultados de la investigación se propuso una alternativa accesible; además es aplicada porque hace una descripción de variables de los elementos que están incluidos en ella.

Bibliográfica

Porque me permitió indagar en orígenes de investigación tales como los periódicos, libros, tesis, revistas, documentos, e internet que ayudo al progreso del marco teórico y está al alcance para contribuir en todo lo que requiere la investigación.

TIPOS O CLASES DE INVESTIGACIÓN

Descriptiva

Porque establece el período actual del centro de estudio el mismo que constituye el problema a investigar , se aplicará la encuesta como técnica de recolección de datos la cual consta de preguntas de tipo cerradas que se trata sobre el tema relacionado con la creatividad que están proyectados a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “GOTAEL”.

Esta información será sometida a un proceso de tabulación y análisis que detallen las características de la investigación tales como: población distribuida por género y edad, se podrá examinar las variables de estudio, para observar el cambio de la variable y la influencia directa con la otra variable.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Método Inductivo-Deductivo

Se manejó este método para obtener la información, se reunió los contenidos de la información que son los datos que me proporcionaron las maestras del Centro de Desarrollo Infantil “GOTAEL”, la enunciación del problema para llegar a elaborar las conclusiones respectivas. Una vez propuesto el problema de investigación, este método nos ayudó a alterar el problema en sus elementos variables, estructuración de los objetivos, preguntas, temas, subtemas, otros.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población.- Para establecer esta Investigación se tomó como población, el Centro Infantil “GOTAEL”, de la ciudad de Quito, los paralelos “B” de niñ@s de 4 a 5 años, además con la participación de 9 maestras, la psicóloga de la institución, la directora, la dirigente, debido a que son un número pequeño de niñ@s de 4 a 5 años de edad, no es necesario calcular la muestra.

Cuadro Nro. 2

POBLACIÓN	MUESTRA
MAESTRAS	9
PSICOLOGA	1
DIRECTORA	1
DIRIGENTE	1
TOTAL	12

Elaborado por: Acaro Veronica

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: La Creatividad

Cuadro Nro. 3

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS
Son todas las ideas innatas, creadas por los niñ@s que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación para ser desarrolladas.	Innovación	-Creación -Descubrir - Idear	¿Cómo desarrollar la creatividad en niñ@s de 4 a 5 años?

Elaborado por: Acaro Veronica

Variable Dependiente: El Desarrollo Cognitivo

Cuadro Nro. 4

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS
Se enfoca en los procedimientos y en las conductas que emanan de estos procesos, es una conciencia de la voluntad de las personas por entender en la realidad y desempeñar en la sociedad.	Pensamientos	-Manera - Estilo - Forma	¿De que manera fortalece el desarrollo cognitivo en niñ@s de 4 a 5 años?

Elaborado por: Acaro Veronica

ENCUESTA

Para la recolección de la información se realizó una encuesta dirigida a los docentes del Centro Infantil "GOTAEL", su herramienta será el informe elaborado con preguntas cerradas, y que permitirá obtener información sobre las variables de estudio.

PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para los procedimientos de mi proyecto se detectó el problema en el Centro de Desarrollo Infantil "GOTAEL", ubicado en el sector de Cotocollao durante la práctica que realicé y que duró dos meses motivo

por la cual se procedió a plantear el tema de mi proyecto que es La Creatividad en el Desarrollo Cognitivo en niñ@s de 4 a 5 años de edad. Guía didáctica dirigida a docentes del Centro Infantil “GOTAEL” del Distrito Metropolitano de Quito 2012-2013.

El Problema

Planteamiento del Problema

Formulación del Problema

Objetivo General

Objetivo Específico

Justificación e importancia

Marco teórico

Antecedentes

Fundamentación Teórica

Conceptualización de Variables

Glosario de términos´

Preguntas Directrices

Metodología

Diseño de la investigación

Población y Muestra

Operacionalización de las variables

Instrumentos de la investigación

Procedimientos de la investigación

Recolección de la información

Procesamiento de la Información

Análisis

Resultados

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Recomendaciones

La propuesta

Título de la propuesta

Justificación

Fundamentación

Objetivo General

Objetivo Especifico

Importancia

Ubicación

Factibilidad

Descripción de la propuesta

Impacto

Evaluación

RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para mi proyecto utilice la Encuesta, la misma que fue aplicada a la Directora, psicóloga, coordinadora y a los Docentes de niñ@s de 4 a 5 años de edad del Centro Infantil “GOTAEL”, la misma que contiene nueve preguntas de tipo cerradas las cuales me ayudan a establecer cómo influye la creatividad en el desarrollo cognitivo en los niñ@s de 4 a 5 años de edad.

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

En el Centro de Desarrollo Infantil “GOTAEL” se empleó la encuesta a 9 docentes, 1 directora, 1 psicóloga y 1 dirigente totalizando una población de 12 personas, con el fin de recoger información acerca del conocimiento que poseen sobre la creatividad en el desarrollo cognitivo.

Para la elaboración de los gráficos se empleó el programa de Microsoft Office Excel, se realizó la tabulación de las preguntas de la encuesta se sometió a un análisis e interpretación de las mismas.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

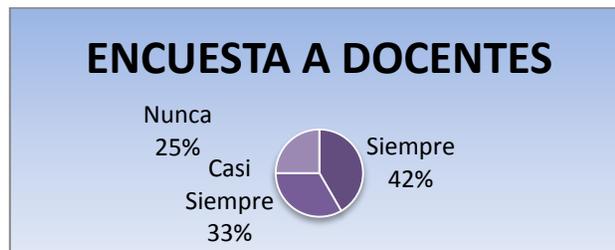
1.- ¿Considera usted que la creatividad fomenta el desarrollo cognitivo en los niñ@s de 4 a 5 años de edad?

Cuadro Nro. 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	5	41.67%
Casi Siempre	4	33.33%
Nunca	3	25%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 1



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 12 encuestados se determinó que el 42% de docentes afirman que la creatividad fomenta al desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años de edad, el 33.33% afirman que casi siempre y el 25% afirma que nunca.

Una vez realizada la encuesta a los docentes consideran que la creatividad fomenta al desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años de edad, ya que al desarrollar su inteligencia libremente pueden sin ninguna presión desenvolverse, de manera independiente y autónoma, permitiéndole adquirir conocimientos, habilidades, destrezas y capacidades.

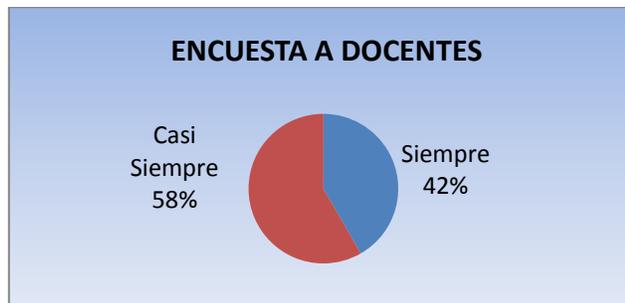
2.- ¿Aplica actividades creativas en el proceso de enseñanza -aprendizaje en los niñ@s de 4 a 5 años de edad?

Cuadro Nro. 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	5	41.67%
Casi Siempre	7	58.33%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 2



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 12 encuestados se determinó que el 42% de docentes afirman que si se aplica actividades creativas en el proceso de enseñanza -aprendizaje en los niñ@s de 4 a 5 años de edad, el 58.33% afirman que casi siempre y el 0% afirma que nunca

Después de haber realizado la encuesta a los docentes afirman que las actividades creativas ayudan en el proceso de enseñanza -aprendizaje en los niñ@s de 4 a 5 años de edad, ya que las mismas facilitan el uso de las individualidades intelectuales.

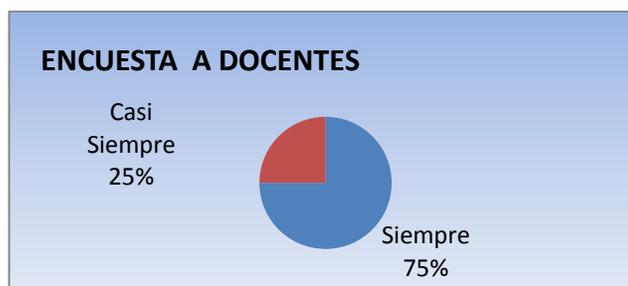
3.- ¿Considera usted que el docente debe aprovechar las capacidades y habilidades del niños para facilitar su desarrollo cognitivo?

Cuadro Nro. 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	9	75%
Casi Siempre	3	25%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 3



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 12 encuestados se determinó que el 75% de docentes afirman que si aprovechan las capacidades y habilidades delos niñ@s para facilitar su desarrollo cognitivo, el 25% afirman que casi siempre y el 0% afirma que nunca.

Luego de realizar la encuesta a los docentes, consideraron que se debe aprovechar las capacidades y habilidades. En los niños de manera libre y autónoma, ya que así se fortalece su independencia en el proceso de aprendizaje logrando un desarrollo cognitivo, eficiente, eficaz.

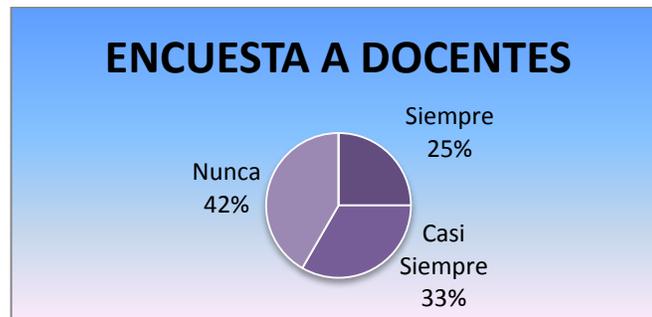
4.- ¿Considera usted que la creatividad se debe instruir a los niñ@s de 4 a 5 años de edad bajo un horario correspondiente?

Cuadro Nro. 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	3	25%
Casi Siempre	4	33.33%
Nunca	5	41,67%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 4



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 12 encuestados el 25% de docentes afirman que se debe instruir a los niñ@s de 4 a 5 años de edad bajo un horario correspondiente, el 33% afirman que casi siempre y el 42% afirma que nunca.

Después de haber realizado la encuesta a los docentes se deduce que nunca se debe formar a los niñ@s de 4 a 5 años de edad bajo un horario correspondiente, tomando en cuenta que el niñ@ actúa bajo la libertad, sin embargo no debemos olvidar que el educar no es la misma que formar, por lo cual si queremos tener, personas cabales debemos formarlos desde pequeños tomando en cuenta las normas, consignas y sobre todo los acuerdos.

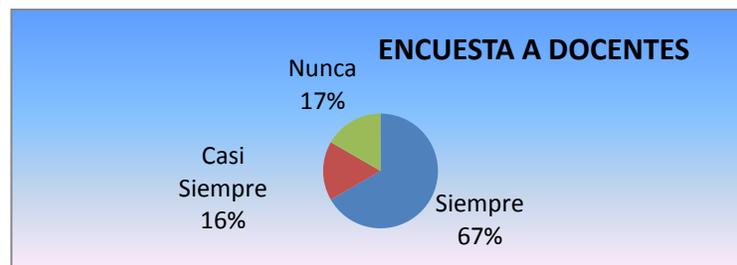
5.- ¿Cree usted que la creatividad es un factor importante en el desarrollo autónomo de los niñ@s?

Cuadro Nro. 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	8	66,67%
Casi Siempre	2	16,66%
Nunca	2	16,66%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 5



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 12 encuestados se determinó que el 67% de docentes afirman que la creatividad es un factor importante en el desarrollo autónomo de los niñ@s, el 16% afirman que casi siempre y el 17% afirma que nunca.

Después de haber realizado la encuesta a los docentes manifestaron que la creatividad es un factor importante en el desarrollo autónomo de los niñ@s, ya que todo lo realizado o creado por el niñ@ es factor principal en el desarrollo y más aún en la autonomía personal.

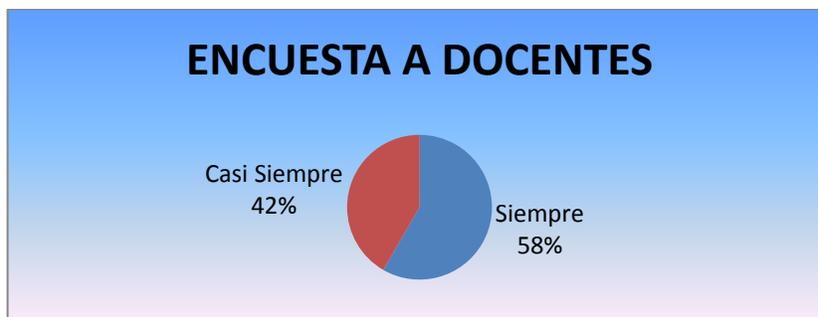
6.- ¿Motiva usted a su alumno cuando realiza su tarea en el aula de clases?

Cuadro Nro. 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	7	58,33%
Casi Siempre	5	41,67%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 6



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 12 encuestados se determinó que el 58% de docentes afirman que si motivan a su alumno cuando realizan sus tareas en el aula de clases, el 42% afirman que casi siempre y el 0% afirma que nunca.

Después de haber realizado la encuesta a los docentes consideran que la motivación fortalece la confianza en si mismo y en los demás, es decir favorece las relaciones intra - inter personales, mejorando el desarrollo cognitivo en los niñ@s.

7.- ¿Cree usted que es necesario que los docentes impartan clases dinámicas?

Cuadro Nro. 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	6	50%
Casi Siempre	5	41,67%
Nunca	1	8,33%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 7



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 12 encuestados se determinó que el 50% de docentes afirman que es necesario que los docentes impartan clases dinámicas, el 42% afirman que casi siempre y el 8% afirma que nunca.

Una vez realizada la encuesta a los docentes, establecieron, que es necesario que impartan clases dinámicas, ya que ayuda a que los niñ@s a fortalecer sus bases y fortalecer su desarrollo tanto cognitivo como socio afectivo, logrando en ellos pertinencia dentro y fuera del Centro de Desarrollo Infantil.

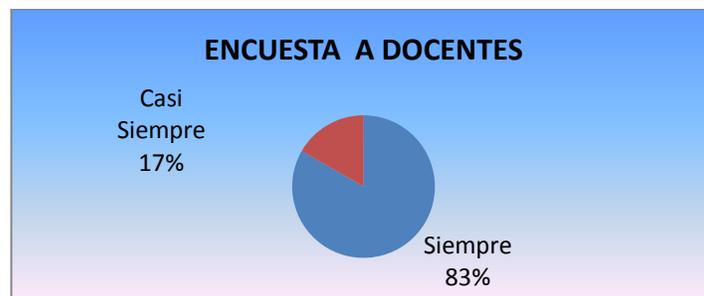
8.- ¿Se integra usted a las actividades que realiza sus alumnos en el aula?

Cuadro Nro. 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	10	83,33%
Casi Siempre	2	16,67%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 8



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 12 encuestados se determinó que el 83% de docentes afirman que se integran a las actividades que realiza sus alumnos en el aula, el 17% afirman que casi siempre y el 8% afirma que nunca.

Después de haber realizado la encuesta a los docentes afirman que se integran a las actividades que realizan a sus alumnos en el aula ya que así pueden consolidar y socializar con libertad, confianza y seguridad y así brindamos un ambiente armónico.

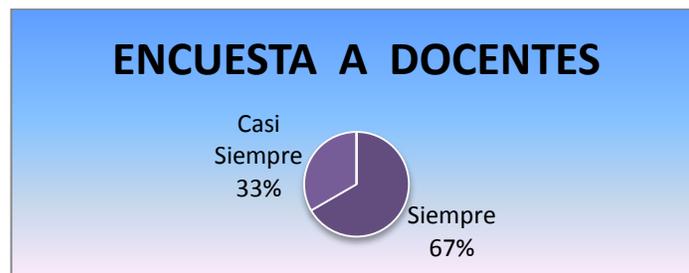
9.- ¿Considera usted importante estimular el autoestima del niñ@s para ayudar a su desarrollo cognitivo?

Cuadro Nro. 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORSENTAJE
Siempre	8	67%
Casi Siempre	4	33,33%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Elaborado por: Acaro Veronica

GRÁFICO Nro. 9



Elaborado por: Acaro Veronica

ANÁLISIS E INTERPRETACION

De los 12 encuestados se determinó que el 67% de docentes afirman que consideran importante estimular el autoestima del niñ@s para ayudar a su desarrollo cognitivo, el 33,33% afirman que casi siempre y el 0% afirma que nunca.

Después de haber realizado la encuesta a los docentes determinaron que la estimulación es un factor importante en el desarrollo del autoestima, ya que es un conjunto de sentimientos, pensamientos y tendencias de comportamientos que ayuden a afianzar sus conocimientos en las diferentes áreas.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Una vez realizado el análisis se pudo concluir que:

- Las estrategias que utilizan los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “GOTAEL” del sector de Cotocollao para afianzar el desarrollo cognitivo desde la creatividad no está bien aplicada, tomando en cuenta un pequeño porcentaje de los docentes encuestados demuestran el desconocimiento hacia la creatividad en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Se concluye que la mayoría de docentes de educación inicial no desarrollan con facilidad la creatividad, por lo cual no pueden realizar actividades creativas con sus alumnos.
- La creatividad es un elemento fundamental en el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años porque es un pensamiento original que continúe una imaginación constructiva, y de esta manera logramos aprendizajes significativos.

- Se deduce que algunas maestras no utilizan actividades lúdicas motivadoras para trabajar en el aula de clase, tampoco se da la relación y utilización de materiales.
- La ejecución de este proyecto es posible gracias a que la inversión no tiene un costo económico alto, por lo cual considero su factibilidad.

RECOMENDACIONES:

- Se continúe aplicando e innovando la creatividad en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años del Centro Infantil "GOTAEL" no solo en el mismo sino también en los diferentes Centros Infantiles del Distrito Metropolitano de Quito.
- Que en el Instituto Superior Cordillera y la Carrera de Desarrollo Infantil siga graduando a nuestros estudiantes a través de la metodología de proyectos por que esta nos permite vincular la teoría con la práctica
- Los docentes utilicen material que sea motivador para realizar actividades en el desarrollo cognitivo, social, afectivo y psicomotriz.
- Los docentes realicen actividades creativas que ayuden a los niños a elevar su autoestima y mejorar su desarrollo autónomo.

CAPÍTULO VI
PLAN DE CAPACITACIÓN SOBRE LA LÚDICA DESTINADA A
DOCENTES DEL CENTRO DEL DESARROLLO INFANTIL "GOTAEI"
DEL SECTOR DE COTACOLLAO D.M. QUITO 2012 – 2013.

JUSTIFICACIÓN

Se debe efectuar un método de estudio sobre la lúdica propuesta a los docentes, porque será una contribución a la sociedad educativa, ya que como nos podemos dar cuenta en la actualidad los niños, jóvenes y adultos ya no practican el juego como lo hacían en tiempos pasados ahora en la actualidad se practican juegos electrónicos y tecnológicos no se dan cuenta cuán importante es el juego en la enseñanza- aprendizaje de los niños.

Para corregir esta falla se debe trabajar desde la etapa inicial de los niños, comunicándoles una inclinación hacia la lúdica como enseñanza para que así su aprendizaje sea mayor y mejor.

Sin olvidar la edad cronológica de los niños para que la misma sea respetada, es por eso que estoy de acuerdo que la lúdica es la mejor

manera de enseñar y así obtener un buen aprendizaje en su desarrollo integral.

FUNDAMENTACIÓN

En los países subdesarrollados, los niños de 4 a 5 años de los Centros de Desarrollo Infantil, se localiza una diversidad de problemas de bajo autoestima, poca sociabilización entre ellos, ya que los docentes no están lo suficientemente capacitados para desarrollar y aplicar la lúdica como una estrategia de aprendizaje cognitivo, social, afectivo, sin embargo la lúdica es innata en ellos, gracias a la estimulación que reciben desde su concepción, cabe recalcar que la lúdica son actividades que fomentan habilidades, destrezas y capacidades, que en la adquisición de saberes, ayuda a la formación de su personalidad, es decir encierra una gama de diligencias donde se cruza el placer, el goce, la creatividad, la imaginación, la fantasía, otras.

En nuestro país hemos detectado en niños de 4 a 5 años de edad en los Centros de Desarrollo Inicial, con problemas auditivos, bajo rendimiento, bajo autoestima, motivo por el cual me he visto en la necesidad de crear un plan de capacitación sobre la lúdica dirigida a los docentes, considero que en los Centros de Desarrollo Inicial debe existir un personal de calidad y recursos adecuados para garantizar un buen desarrollo integral en los niños.

El actual plan de capacitación relacionado a la lúdica dirigida a docentes se realizará en el Centro de Desarrollo Infantil "GOTAEL" durante el año 2012-2013 ubicado en el sector de Cotocollao en niños de 4 a 5 años de

edad, en lo cual se quiere lograr una educación inicial mediante la impartición de valores morales y éticos como son el respeto, responsabilidad, puntualidad etc.

OBJETIVO GENERAL

- Elaborar un plan de capacitación de actividades para docentes sobre la lúdica para reforzar el desarrollo cognitivo del niñ@ de 4 a 5 años.

OBJETIVO ESPECIFICOS

- Realizar actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los .niñ@s
- Promover a los docentes a realizar clases motivadoras para obtener un mejor desarrollo integral en los niñ@s
- Facilitar en los niñ@s destrezas lúdicas para afianzar su desarrollo afectivo, social, psicomotriz como cognitivo.
- Implementar la lúdica como estrategia para estimular el proceso de enseñanza- aprendizaje del niñ@
- Desarrollar las unidades que se planteen en el plan de capacitación.

IMPORTANCIA

El juego infantil es la esencia del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, como lo son las actividades para los adultos, este nos muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; se considera al marco lúdico como

un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es muy importante ya que, es un proceso complejo que permite a los niños conocer y dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y seguros para progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma

UBICACIÓN

Cuadro Nro. 14

País	Ecuador
Provincia	Pichincha
Cantón	Quito
Parroquia	Cotocollao
Sector	La Delicia
Dirección	Santa Teresa N64-31 y Juan Figeroa

Elaborado por: Acaro Veronica

Centro Infantil “GOTAEL”



FACTIBILIDAD

Este plan de capacitación es factible por lo cual los docentes del Centro de Desarrollo Infantil” GOTAEL “requieren de un texto o documento que sirva de apoyo para optimizar el trabajo diario por medio del plan de capacitación que servirá para el desarrollo de la lúdica en los niñ@s.

Este plan de capacitación nos dará a conocer cuán importante es implementar en el proceso de enseñanza – aprendizaje las actividades lúdicas, las cuales le ayudan a los niñ@s a socializar logrando su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz.

PLAN DE EJECUCIÓN

UNIDAD I

1. LA LÚDICA

1.2 EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA:

1.3 LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO

UNIDAD II

2. RINCONES LÚDICOS

2.1 DEFINICIÓN

2.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS RINCONES

2.3 ¿CÓMO ORGANIZAR LOS RINCONES DE APRENDIZAJE EN EL AULA?

2.4 TIPOS DE RINCONES

UNIDAD III

3. RINCÓN DE LÓGICO MATEMÁTICO

3.1 El cuadrado mágico

3.2 A contar objetos

3.3 El Geo Plano

3.4 Alrededor de la mesa del comedor

3.5 Historia de números

3.6 Domino

UNIDAD IV

4. RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN

4.1 Encajes planos

4.2 Rompecabezas

4.3 Lanzar los dados

4.4 Construyo mi casa

4.5 Tarjetas o tablitas

4.6 Construcción de palancas

UNIDAD V

5. RINCÓN DE PLÁSTICA

5.1 Dejar huellas o estampados

- 5.2 Pintura libre
- 5.3 Tiza sobre cartón mojado
- 5.4 Tiza mojada en papel seco
- 5.5 Pintura chorreada
- 5.6 Juego con plastilina
- 5.7 Masas
- 5.8 Masa consistente
- 5.9 Masa suave
- 5.10 Masa de almidón
- 5.11 Masa arenosa
- 5.12 Masa de aserrín
- 5.13 Masa de papel

UNIDAD VI

6. RINCON DE DRAMATIZACION

- 6.1 Cómo hacer una marioneta con un cilindro de cartón para desecho y dos tapones
- 6.2 ¿Cómo hacer una marioneta con un vaso plástico?
- 6.3 Cómo hacer una marioneta con lana
- 6.4 Mi querido diario
- 6.5 La telaraña de la señora araña

UNIDAD I

1. LA LÚDICA

El juego es una actividad espontánea que exige el cumplimiento de una o varias reglas, libremente elegidas, o vencer deliberadamente un obstáculo. Se puede considerar al juego como la actividad más importante de la infancia, hasta el punto de que hay autores que definen al niño como "ser que juega". A través del juego se desarrollan una serie de hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales, etc. que tendrán trascendencia en toda la vida de un ser humano.

1.2 EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA:

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado y guiado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros son los padres y docentes.

1.3 LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO:

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden.

UNIDAD II

2. RINCONES LÚDICOS

2.1 DEFINICIÓN

Los rincones son unos espacios delimitados de la clase donde los niños, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje.

2.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS RINCONES

Para establecer un rincón adecuado es necesario:

- El rincón debe ser atractivo.
- Darle contenido suficiente para toda la sesión.
- Favorecer la autonomía.
- Desarrolló de la creatividad.
- Permitir la interrelación y la actividad en grupo.
- Determinar cambios del curso al menos trimestralmente.
- Objetivos y contenidos claramente establecidos.

- Que sea fácilmente evaluable.

- Para que un rincón sea operativo el número de alumnos y alumnas

- Tomar en cuenta el número de niños.

¿CÓMO ORGANIZAR LOS RINCONES DE APRENDIZAJE EN EL AULA?

- Considerar el espacio con el que se cuenta en el aula para seleccionar sus respectivos materiales así como el mobiliario a usar.
- Ubicarlos en un espacio que no distraiga la atención del niño@...durante las actividades planificadas para el logro de las capacidades.
- Cada rincón debe contar con el material necesario para que todos los niños que participen en ellos puedan disfrutarlos por igual y no se queden sin material.
- Establecer un horario para el uso de los rincones de aprendizaje, este puede durar entre 20 a 45 minutos, esto ayudará a que los niños planifiquen mejor sus actividades dentro de este periodo de tiempo.
- Preparar algún distintivo que los niños puedan usar y que facilite la identificación del rincón en que se encuentra, de esta manera se puede llevar un control que permita participar a todos los niños en los diferentes rincones.

Las actividades o juegos serán planteados de acuerdo a los objetivos educativos o a la propuesta metodológica de los docentes

TIPOS DE RINCONES

- Juegos lógico-matemáticos
- Construcciones.
- Actividad plástica.
- Construcciones.
- Audiovisual.
- Ordenador.

UNIDAD III

RINCÓN DE LÓGICO MATEMÁTICO

EL CUADRADO MÁGICO

Son bases perforadas y palitos o elementos figurativos que se insertan en las perforaciones de la base

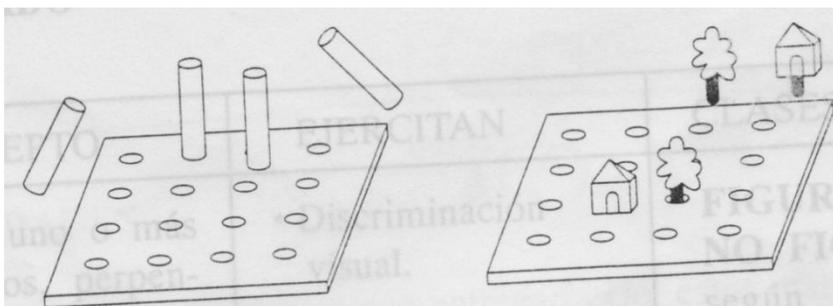
Objetivo: Obtener la coordinación viso –motora del niñ@

Procedimiento:

- Explicar al niñ@ lo que tiene que hacer
- Dar al niño las tablas y cubos
- Dejar que desarrolle su coordinación

Recursos

Cartón, cubos, figuras de imágenes



LOTERÍA

Para este juego se requieren los siguientes materiales.

Objetivo: Desarrollar habilidades de cálculo e indicadores de creatividad en base a las imágenes.

Procedimiento

- Explica en forma clara y con ejemplos el procedimiento del juego.
- Indica a cada grupo que elija un coordinador que sorteará las cartillas. Los demás integrantes resolverán proceder a jugar en la lotería.
- Deja que a medida que se desarrolle el juego “Lotería”, los niñ@s descubran por sí solos la forma de ganar. Es esto lo que les permitirá ir aprendiendo a construir estrategias y entender los contenidos relacionados con el juego.
- Realizan actividades recreativas relacionadas con las matemáticas de modo que se generan aprendizajes y actitudes positivas tanto en el nivel individual como grupal, superando el rechazo que algunos sienten hacia la matemática

Recursos

- Tarjetitas de cartulina
- Láminas de imágenes sencillas y complicada a la vez
- Cartillas de lotería.
- Semillas o fichas para señalar las casillas.
- Secuencia Didáctica
- Prepara tarjetitas que contengan las mismas imágenes que las que van a ser entregadas a los niñ@s.

A CONTAR OBJETOS

Objetivo: Desarrollar la noción de números

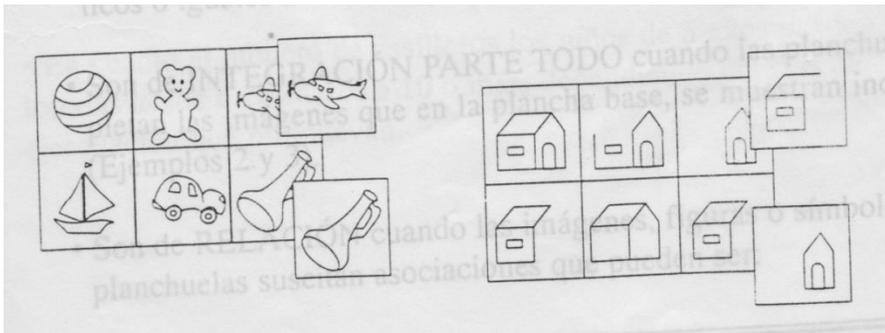
Procedimiento

- Utilice cinco triángulos iguales. Colóquelos uno a lado del otro.
- Cuente usted los triángulos de izquierda a derecha, motivando a los niños para que lo hagan con usted.
- Arregle los triángulos, uno debajo del otro, en forma vertical, mientras cuenta
- 1, 2, 3, 4,5

- Forme una figura con los triángulos y cuente de izquierda a derecha de arriba hacia abajo.
- Es recomendable variar esta actividad con otros objetos muñecos, carros, palitos tazas etc.

Recursos:

- Cinco triángulos iguales
- Otros objetos



EL GEOPLANO

El Geo plano es un tablero con una malla de clavos, en el que se pueden utilizar elásticas, gomas, al mismo tiempo éste es empleado para que el estudiante construya figuras geométricas, establezca semejanzas, diferencias entre, emplee un lenguaje gráfico.

Objetivo: Ayuda al niño a desarrollar su creatividad y a reconocer las figuras geométricas

Procedimiento

- Incorporar al Geo plano en las clases de matemática, puede ser considerado simplemente una novedad, o puede significar una oportunidad para que los docentes aborden los contenidos matemáticos de una forma creativa, valiéndose de esta única herramienta para inducir a los alumnos a pensar en forma divergente.

- Es por ello que el docente podrá conducir sus alumnos a construir conceptos matemáticos propios y favorecerá el desarrollo de procesos de aprendizaje significativo y con ello el estimulará algunas capacidades cognitivas más complejas: los conceptos de proporcionalidad, cuadriláteros, triángulos, segmentos, paralelismo, perpendicularidad, congruencia, medida, relaciones y proporciones, el lenguaje gráfico y algebraico "se encuentren todos" integrados en una actividad y en una sola discusión participativa dentro del ambiente educativo ideal propiciado por el docente.

Recursos

- Tablero de madera de 30 x 30 cm, en el que se deben distribuir los clavos creando una casilla cuadrada formada por cuadros de 2.5 x 2.5 cm.
- 121 clavos sin cabeza.
- 5 ó más ligas o gomas elásticas de diferentes colores.

ALREDEDOR DE LA MESA DEL COMEDOR

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lógico- matemático

Procedimiento

- Acompañe a los niños a la mesa a la hora del refrigerio.
- Pida que cuente el número de sillas, platos, galletas. Pregunte ¿Cuentas personas están al redor de la mesa?
- Sugiera que cuente con los dedos cuantas personas hay.
- Levante sus dedos y pregunte si tiene tanto dedos levantados como las personas.

Recursos:

- Frutas
- Alimentos

- Elementos propios del comedor.

HISTORIA DE NÚMEROS

Objetivo: Desarrollar la habilidad para resolver problemas matemáticos sencillos

Procedimiento

- Coloque los diferentes cubos de colores en el recipiente, en la mesa un dado y las cartas con los numerales y los signos
- Modele usted la actividad tomando una tarjeta ejemplo la del bosque y lance el dado y si aparece el número 5 coloque cinco cubos y la tarjeta del cinco al frente suyo y diga. Había cinco enanos que Vivian en el bosque y trabajen en una mina de pero un día sucedió algo extraordinario de regreso a casa se encontraron con enanos.
- Detenga la narración de la historia y vuelva a tirar los dados si esta vez le sale un 3 diga caramba antes había 5 enanos y ahora tenemos 3 más cuanto tenemos en total?. Coloque los 3 cubos y la tarjeta frente suyo junto a las anteriores.
- Permitan que los niños le ayuden a pensar en diferentes maneras de resolver el problema haciendo aproximaciones con su mando.
- Tras la demostración motívelos a narrar sus propias historias y a utilizar los dados, los cubos y las tarjetas.

Materiales:

- Tarjetas de cartulina de 20 por 15 centímetros con diferentes contextos
- Una granja
- Una casa
- Una cueva un árbol
- Un recipiente plástico
- 20 cubos pequeños de dos colores diferentes
- Un dado

DOMINÓ

Es un juego de asociación que se realiza mediante tablitas rectangulares, divididas en dos cuadros, en cada uno de los cuales hay imágenes de Color.

Objetivo:

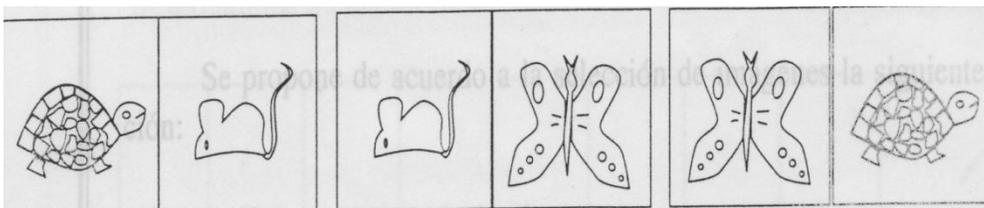
Realizaren los niñ@s de asociaciones y correspondencia lógica.

Procedimiento:

- Explica en forma clara y con ejemplos el procedimiento del juego.
- Indica a cada grupo que elija un coordinador que sorteará las tablitas.
- Deja que a medida que se desarrolle el juego los niñ@s descubran por sí solos la forma de ganar. Es esto lo que les permitirá ir aprendiendo a construir estrategias y entender los contenidos relacionados con el juego.

Recursos:

Láminas de imágenes de alimento, tablas, cartón, temperas, pinceles



UNIDAD IV

RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN

En este rincón nos permite desarrollar la creatividad proyectándose con sus fantasías a la vez que le ayudará a un desarrollo psicomotriz mas ajustado. Este tipo de material le ayuda a distinguir las nociones espaciales así como ejercitar la discriminación de objetos

Materiales

- Envases
- Bloques sólidos en madera
- Maderas livianas
- Legos
- Cajas
- Paletas
- Cubos
- Tubos
- Ruedas
- Carros
- Aviones
- Animales
- Barcos
- Varillas
- Tablillas
- Bloques grandes vaciados o alivianados
- Regletas
- Empaques de espuma flex
- Maderas en diferentes tamaños

ENCAJES PLANOS

Son siluetas con o sin cortes que se extraen y encajan en una plancha base.

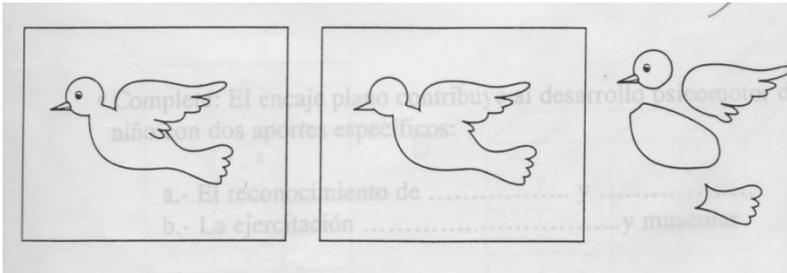
Objetivos: Fomentar en el niñ@ el reconocimientos de formas y contornos.

Procedimiento

- Explicar el procedimiento rápido y sencillo a los niñ@s
- Dar el material al niñ@ y dejar que desarrolle su creatividad
- Los cortes solo pueden ser “cortes lógicos” es decir que separen de una estructura partes que conserven sentido en sí mismas

Recursos:

Cartulina, imágenes, cartón.



ROMPECABEZAS

Es un juego para completar figuras o escenas uniendo trozos o partes de la misma.

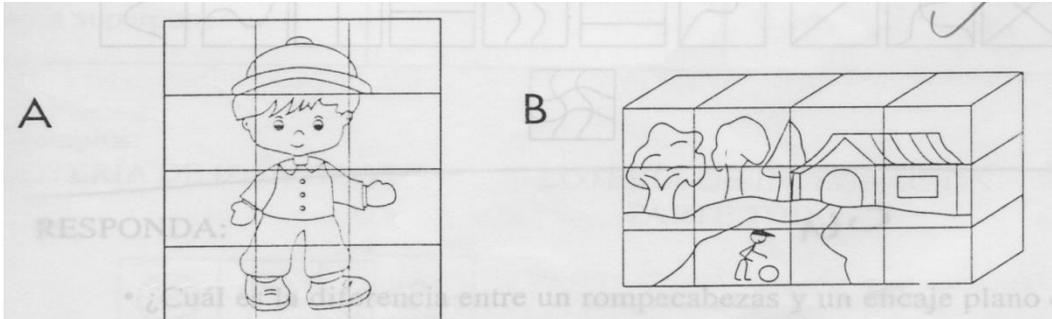
Objetivo: Incentivar en el niño la búsqueda de figuras de acuerdo a las imágenes

Procedimiento:

Al principio se recomienda ofrecerle un modelo, esto hará del uso de este juego un ejercicio de atención, el niño/a compara y establece semejanzas y diferencias.

Recursos:

Madera, pintura, láminas de personajes cómicos.



LANZAR LOS DADOS

Objetivo: Reforzar la noción de cantidad

Procedimiento

- Convierta la caja de cartón en un dado, dibujando en sus caras del 1 al 6 puntos.
- Pida a un niño votar el dado y que cuente los puntos que salió, por cada punto del dado el niño tiene que coger una ficha o cubo de la canasta.
- Los niños pueden poner las canicas en la hirieta para formar una serpiente.
- Motive a los niños para que cuenten sus fichas en voz alta.

Recursos:

- Caja cartón en forma cúbica
- Una canasta
- Cubos
- Fichas de colores

CONSTRUYO MI CASA

Objetivo: Desarrollar nociones espaciales de arriba- abajo, de dentro-fuera y delante-atrás

Procedimiento

- Narre un cuento de los tres cerditos y el lobo
- Converse con los niños sobre la historia y de cómo construye los cerditos sus casas.

- Proponga construir una casa de ladrillos con los legos o los cubos.

- Haga preguntas sobre la construcción a los niños mientras construyan sus casas

- Introduzca al cerdito de plástico cuando la construcción este terminada.
- Pida a los niños que coloquen al cerdito arriba, abajo, dentro, fuera y delante, atrás.

Recursos

- Cubos
- Legos
- Cerdito de plástico

TARJETAS O TABLITAS

Son otra opción de permitir al niño/a juegos de paramiento y de ordenación de series y secuencias

Objetivo:

Identificar las Nociones de espacio.

Procedimiento:

- Decir claro y exacto el juego a los niñ@s con un ejemplo.
- Dar al niñ@ las tablitas y dejar que él juegue e identifique
- Ayudar en caso de que el niño no entienda.

Recursos:

Cartón, madera fotos.



TARJETAS O TABLITAS

Son otra opción de permitir al niño/a juegos de paramiento y de ordenación de series y secuencias

Objetivo:

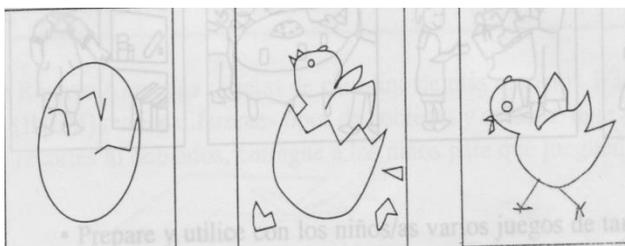
Identificar las Nociones de tiempo.

Procedimiento:

- Decir claro y exacto el juego a los niñ@s con un ejemplo.
- Dar al niñ@ las tablitas y dejar que el juegue y identifique
- Ayudar en caso de que el niño no entienda.

Recursos:

Cartón, madera fotos.



CONSTRUCCIÓN DE PALANCAS

Objetivo: Levantar objetos con la ayuda de una palanca

Procedimiento:

- Coloque la caja de cartón de arena y pida a los niños que intente a levantarla sin tocar con las manos. Entrégueles los materiales y motívelos a que piensen en varias soluciones y las discutan entre de ellos a después de probarlos.
- Evite a los niños dibujar su estrategia para resolver el problema. Luego ofrézcale, a cada uno de probar y su solución. Aliente las interacciones verbales.
- Una vez con la colaboración de todos se haya resuelto el problema, demuestre usted como construir una palanca si es que los niños no lleguen a una solución.

Recursos:

- Una caja de cartón de 30 por 20 y por 5.
- Cajón de arena
- Regla de 30 centímetros
- Imanes
- Bloques pequeños
- Cuerda
- Cinta adhesiva
- Palos de madera pequeños
- Pinchos de madera

UNIDAD V

5. RINCÓN DE PLÁSTICA

En este rincón es donde el niño puede y tiene la oportunidad de experimentar sus experiencias mediante la técnica mediante las técnicas grafo plásticas esto les permite desarrollar su creatividad, descubrir sus habilidades y ejercitar sus destrezas.

Materiales

- Caballetes
- Crayones en todo grosor
- Marcadores en todo grosor
- Lápices de colores
- Pinturas témperas
- Pinceles gruesos y finos
- Anilinas de colores
- Brochas hisopos
- Esponjas
- Punzones
- Espuma flex
- Corchos grandes y pequeños
- Retazos de telas de diferentes texturas
- Plastilina arcilla
- Masa
- Tijeras
- Papeles
- Revistas usadas
- Goma
- Cepillos de diferente tamaño
- Sorbetes
- Lamas
- Hilos
- Conchas
- Fideos
- Delantales de plástico
- Cartulina
- Pegamento
- Coladores

- Botones de diferentes tamaños colores y materiales
- Plantillas de diferentes materiales
- Sellos en diferentes materiales como papa corcho, etc.
- Acuarelas
- Algodón
- Palitos de madera
- Semillas secas
- Hojas
- Tapas de diferentes tamaños
- Frascos en general

DEJAR HUELLAS O ESTAMPADOS

Son otra opción de permitir al niño/a juegos en donde puedan expresarse a base de la pintura

Objetivo:

Fomentar en el niño su creatividad

Procedimiento:

- Dar al niñ@ una breve explicación de lo que debe hacer
- Se prepara pintura con glicerina, con ella el niño puede pintar sobre una mesa de formica o de plástico.
- Colocar una hoja sobre este dibujo e imprimir así algunas texturas.
- El uso de la pintura debe basarse en movimientos propios, naturales, luego se le puede ofrecer una dimensión más, con acompañamiento musical con los más variados ritmos, se puede intercalar el baile con la pintura.



PINTURA LIBRE

Son otra opción de permitir al niño/a juegos en donde puedan expresarse a base de la pintura

Objetivo:

Ayudar al niño que desarrolle la coordinación visual y manual

Procedimiento:

- Se selecciona el papel, pinturas y pinceles adecuados, y llevar a cabo la actividad permitiéndoles experimentar con los colores que deseen.
- Con esta actividad se pretende ejercitar músculos grandes, liberar emociones y sentimientos, empezar a sujetarse en normas.

Recursos:

Papel, cartulina, temperas, pinceles, agua



TIZA SOBRE CARTÓN MOJADO

A través de la experiencia, el niño/a deduce que la densidad del color depende de la presión que se ejerce con la tiza.

Objetivo:

Ayudar al niño que desarrolle la coordinación visual y manual

Procedimiento:

- Puntear, rayar, rodar, frotar, pintar con tizas blancas o de variados colores sobre papeles oscuros o claros, llanos o texturados son experiencias gratificantes y creativas, se pueden realizar trabajos individuales o colectivos.

- Humedecer partes de una lámina de cartón, pintar libremente con tiza seca, comparar el efecto con las partes secas del cartón

Recursos:

Papel, cartulina, temperas, pinceles, agua

TIZA MOJADA EN PAPEL SECO

Objetivo:

Ayudar al niño que desarrolle la coordinación viso- motora

Procedimiento:

- Humedecer partes de una lámina de cartón, pintar libremente con tiza seca, comparar el efecto con las partes secas del cartón
- Disolver una medida de azúcar en dos de agua y remojar las tizas en esta solución: pintar con ellas sobre papeles de diferentes colores y texturas.

Recursos:

Cartón, tiza, agua.

PINTURA CHORREADA

Objetivo:

Promover en el niño el desarrollo de la coordinación viso- motora

Procedimiento:

- Se empapa los pinceles e hisopos para luego presionarlos en la parte superior de la hoja permitiendo que la pintura resbale sobre el papel.
- Esto podrá ayudar a desarrollar el concepto de tiempo y a deducir cual es la cantidad de pintura que debería utilizarse.

Recursos:

Hojas grandes, colocadas en caballetes o tableros inclinados, pintura, pinceles e hisopos de esponja, hilos.



PINTURA SOBRE PAPEL MOJADO

Objetivo:

Comenzar a que impulse la creatividad de los niñ@s

Procedimiento:

- Mojar una hoja de papel blanco grueso y retirar el exceso de agua una esponja.
- Arrugar el papel y luego desdoblarlo suavemente para que no se rompa.
- Dejar caer gotas de acuarela o tintas de diversos colores.

Recursos:

Hojas blancas gruesas, agua, acuarela, pinceles e hisopos de esponja, hilos.

JUEGO CON PLASTILINA

Objetivo:

Ayudar al desarrollo de la destreza viso- motora.

Procedimiento

- Conseguir plastilina de buena calidad.
- Trabajar sobre un tablero o mantel plástico.
- Entregar al niño una cantidad que quepa en su mano.
- Darle oportunidad de combinar colores.
- Guardar en fundas o recipientes plásticos.

- Evitar los modelos o patrones.

Recursos:

Plastilina dura y blanda

MASAS

A través de la masa el niño/a aprende a distinguir los sólidos de los líquidos, desarrolla el sentido de proporción y cantidad, acrecienta su sentido táctil al poder diferenciar texturas de la masa ya sea esta grasosa, pegajosa, harinosa y espesa.

MASA CONSISTENTE

Objetivo:

Desarrollar la psicomotricidad fina del niño@

Procedimiento

- Mezclar tres partes de harina con tres cucharadas de aceite, un poco de sal y una parte de agua. Añadir el colorante y una cucharadita de alumbre.
- Guardar bien tapado para que se conserve varios meses

Recursos:

- Harina
- Aceite
- Colorante
- Alumbre
- Sal
- Agua

MASA SUAVE

Objetivo:

Desarrollar la psicomotricidad fina del niñ@

Procedimiento

- Añadir en una taza de aceite de mesa
- seis tazas de harina y una taza de agua,
- esto dará como resultado una masa más grasosa y suave.

Recursos:

Taza, Harina, aceite, mesa, alumbre y agua

Masa de almidón

Objetivo:

Desarrollar la psicomotricidad fina del niñ@

Procedimiento

- Calentar previamente una parte de agua
- Añadir tres partes de sal y una parte de almidón de maíz.
- Para dar mayor o menor consistencia se agrega más almidón o más agua.

Recursos:

Almidón de maíz, sal y agua

MASA ARENOSA

Objetivo:

Desarrollar la motricidad fina de los niñ@s

Procedimiento

- Mezclar una parte de harina
- Dos de arena,
- Luego agregar gradualmente agua hasta conseguir la masa deseada.

Recursos:

Harina, arena y agua

MASA DE ASERRÍN

Objetivo:

Desarrollar la motricidad fina de los niñ@s

Procedimiento

- Mezclar una parte de aserrín
- Añadir la goma
- Luego agregar el yeso y el agua

Recursos:

- Dos tazas de aserrín
- Una taza y media de goma
- Media taza de yeso
- Agua

MASA DE PAPEL

Objetivo:

Desarrollar la motricidad fina de los niñ@s

Procedimiento

- Rasga el papel en trozos pequeños colócalos en un recipiente
- Añadir agua hasta cubrir el papel, esperar dos horas y escurrir el agua
- Poco a poco agregar la harina y la sal hasta lograr una masa compacta

Recursos:

- Dos pliegos de papel crepí
- Una taza de harina de trigo
- Una cucharada de sal
- Recipiente
- Agua

UNIDAD VI

6. RINCON DE DRAMATIZACION

Es un rincón donde se da la oportunidad de vivencia las experiencias de acuerdo a sus necesidades e intereses. Facilita el desarrollo del lenguaje e incrementa el vocabulario permitiéndole madurar y definir sus roles adquiriendo un mayor ajuste emocional en la solución de problemas

Materiales

- Cama
- Tabla de planchar
- Cocina
- Estantes
- Prendas de vestir
- Accesorios como carteras, collares pinturas
- U tencillos de cocina
- Topa de cama
- Útiles de limpieza
- Útiles de aseo
- Juguetes
- Disfraces
- Ropa de muñecas
- Títeres de diferentes materiales
- Cajas de todo tamaño
- Todo cuanto se pueda conseguir en relación al rincón en el medio ambiente

CÓMO HACER UNA MARIONETA CON UN CILINDRO DE CARTÓN PARA DESECHO Y DOS TAPONES

Procedimiento:

- Dibujamos y recortamos un rectángulo en la cartulina color chocolate, con las medidas del cilindro de cartón; 9,2 cm de ancho por 16,5 de largo.
- Ponemos cola blanca o el pegamento de barra, a todo el exterior del cilindro y pegamos el rectángulo de cartulina.
- Dibujamos la cabeza en un folio y lo recortamos.
- Marcamos el patrón de la cabeza en la cartulina del mismo color anterior y recortamos.
- Dibujamos las 2 piezas laterales, en la cartulina clara (vainilla) y las recortamos.
- Pegamos las piezas de cartulina clara en la de la cabeza.
- Dibujamos un círculo en la cartulina marrón oscuro.
- Pegamos el círculo en el lugar en donde va la nariz.
- Dibujamos los ojos con un lápiz.
- Perfilamos con el rotulador negro.
- Cortamos una tira en la cartulina
- Doblamos uno de los extremos, a modo de solapa y la pegamos a la parte trasera de la cabeza.
- Ponemos cola en el resto de la tira de cartulina y la pegamos al interior del cilindro.
- Dibujamos la cola en la cartulina clara, con una solapa en la base para que le pegue y la recortamos.
- Dibujamos una tira de unos 5 milímetros de ancho en la cartulina (color chocolate)
- Pegamos la tira de cartulina, en el centro de la pieza de la cola.

- Cortamos varios trozos de lana (deben tener el doble del tamaño del cordón que deseamos obtener).
- Sujetamos los trozos de lana a una mesa o tabla con la cinta adhesiva.
- Hacemos un nudo en el otro extremo y comenzamos a girar la lana sobre sí misma hasta que esté bien tensa.
- Sujetamos con los dedos el centro de las tiras de lana, soltamos los dos extremos y dejamos que se enrosquen.
- Haremos esto con las cuatro patas.

Recursos:

- Un cilindro de cartón para desecho
- Dos tapones de botellas plásticas
- Cartulina (varios colores: vainilla, chocolate y marrón oscuro)
- Un lápiz
- Un rotulador
- Goma de Eva
- Tijeras
- Folios en blanco
- Cinta adhesiva (pequeña)

- Lana.
- Una regla.
- Cartón Fino.
- Cordón Sintético.
- Cola Blanca de carpintero o pegamento de barra.
- Cola de Contacto



¿CÓMO HACER UNA MARIONETA CON UN VASO PLÁSTICO?

No es necesario tener un taller repleto de materiales y herramientas para hacer una marioneta con nuestros niños; a veces el personaje más sencillo resulta ser, el que más les divierte.

Propongo en esta ocasión, utilizar unos vasos de plástico para crear una marioneta muy simple, pero muy expresiva.

Recursos

- Un vaso de plástico (tamaño normal).
- Dos vasos de plástico (pequeños).
- Una bolita de madera (se pueden conseguir en tiendas de manualidades o mercerías).
- Pintura (témpera roja).
- Ojos móviles (se pueden conseguir en tiendas de manualidades o para muñecos de peluche).
- Un lápiz, Un rotulador, Un pincel, Unas tijeras.
- Un trozo de cordón de algodón.
- Cordón sintético (fino).
- Cola de contacto.
- Una varilla de madera redonda (fina).
- Una sierra pequeña.1) Cortamos la bola de madera por la mitad, con una sierra.

Procedimiento:

- Pintamos una de las mitades de la bola de madera, con la témpera roja.

- Marcamos dos puntos en el borde del vaso de plástico (tamaño normal)
- Hacemos unos orificios en los puntos marcados, con la punta de las tijeras.
- Cortamos dos trozos del cordón sintético.
- Introducimos los cordones, por los orificios y anudamos por dentro.
- Marcamos dos puntos en la base del vaso.
- Hacemos agujeros en las marcas.
- Cortamos dos trozos del cordón de algodón.
- Introducimos los cordones de algodón por los orificios y anudamos por dentro.
- Marcamos un punto en el centro de la base, de los dos vasos pequeños.
- Agujereamos con las tijeras.
- Introducimos los cordones de algodón del vaso grande, en cada uno de los orificios de los vasos pequeños y anudamos por dentro
- Marcamos dos puntos en el borde de los vasos pequeños.
- Agujereamos con las tijeras.
- Cortamos dos trozos del cordón sintético.
- Introducimos los cordones por los agujeros y anudamos por dentro.
- Pegamos los ojos móviles, con la cola de contacto.
- Pegamos la nariz con la cola de contacto.
- Dejamos secar la cola.



CÓMO HACER UNA MARIONETA CON LANA

Fabricar marionetas de hilo siempre entraña cierta dificultad, porque el principal material con el que se suelen construir es la madera.

El modelo que presento a continuación es bastante más sencillo de trabajar que la madera y los materiales básicos que necesitamos para hacerla los podemos encontrar fácilmente en nuestro hogar.

Objetivo: Desarrollar la imaginación de los niñ@s

Procedimiento:

- Dibujamos y recortamos dos círculos grandes, en el cartón fino.
- Dentro de los círculos, dibujamos otros dos círculos más pequeños y los recortamos.
- Enrollamos un poco de lana en un trozo de cartón.
- Unimos los dos círculos, agarramos entre ambos el extremo de la lana y comenzamos a rellenar todo el círculo exterior con ella.
- Cortamos el círculo exterior de la lana, introduciendo con mucho cuidado las tijeras entre los dos cartones.
- Cortamos un trozo de lana, lo introducimos entre los dos cartones y atamos fuertemente.
- Dibujamos y recortamos un rectángulo en el cartón.
- Le damos un poco de forma (cilíndrica) y lo pegamos sobre sí mismo.
- Ponemos cola blanca a todo el cilindro de cartón.
- Cubrimos el cilindro de cartón con la lana, enrollándola poco a poco.

Recursos

- Ovillos de lana (varios colores).
- Cartón fino (cajas de galletas, por ejemplo).
- Unas tijeras, cola blanca (de carpintero).
- Cola de contacto fieltro, cordón sintético (fino).
- Listones de madera (redondos), Un pincel (fino).



MI QUERIDO DIARIO

Objetivo: Desarrollar la expresión escrita de sentimientos y vivencias.

Procedimientos

- Explique a los niños que en el diario personal se escribe las cosas que nos pasan diariamente.
- Forme pequeños grupos y pídale que compartan ideas que las ha pasado
- Diga que dibujen los gráficos y escriban sobre ellos para guiarlos escriba en la parte superior la fecha de cada día.
- Dialogue sobre los dibujos haga preguntas y escriba notas importantes relacionados con estos.

Recursos:

- Cartón
- Hojas en blanco
- Goma
- Cartulinas con color cubierta
- Estiques

LA TELARAÑA DE LA SEÑORA ARAÑA

Objetivo: Coordinar movimientos oblicuos de la mano y del brazo

Procedimiento

- Explique a los niños que van a tejer una telaraña
- Tome la caja de cartón y tense la lana diagonal de un lado a otro, repita la acción hasta que esté totalmente cubierta
- Después entregue a los niños para que vayan cantando la canción y digan su nombre

Recursos:

- Una caja grande de cartón
- Lanas
- Chinchetas
- Cinta adhesiva

IMPACTO

Con este plan de capacitación, se intenta apoyar al docente para facilitar su trabajo educativo diario, cambiar el aula de clase en aulas llenas de entusiasmo, dinámicas, permitiendo facilitar el transcurso de la enseñanza y permitir que los niñ@s de 4 a 5 años socialicen y desarrollen su aprendizaje

Así se podrá, desarrollar habilidades, cualidades y destrezas y sobre todo creando espacios para aumentar su creatividad aprovechar al máximo las capacidades del niñ@ y obtener un buen desarrollo cognitivo.

EVALUACIÓN

Las funciones planteadas van acceder a que se produzca una activa, participación de los docentes, ya que son aceptadas las proposiciones, de manera que todos puedan que todos los docentes brinden su aporte en la medida que adquieren los conocimientos y puedan poner en práctica y así obtener mayor y mejor aprendizaje.

PRESUPUESTO

ITEM	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1 Computaora	Samsung		
1 Impresora	Canon		
Flash Memory	Sony de 4 gigas	\$ 12.00	\$12.00

SUMINISTROS Y MATERIALES

3 resmas	Papel bon	\$ 3.00	\$ 9.00
Copias		\$ 2.50	\$ 2.50
Lápiz	Hb	\$0.25	\$0.50
Esteros	big	\$0.30	\$0.60
Resaltador	big	\$0.95	\$0.95
Portapapeles		\$0.50	\$0.50
Carpetas		\$0.35	\$0.70
Borrador		\$0.25	\$0.50
Internet		\$5.00	\$ 5.00
Hojas de Carpeta		\$0.50	\$0.50

CRONOGRAMA

	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
Selección del tema	x	x												
Planteamiento del problema		x												
Formulación del problema			x											
Objetivos			x											
Justificación e Importancia			x											
Factibilidad			x											
Antecedentes			x											
Marco Referencial			x											
Marco Legal			x											
Marco Conceptual			x											
Caracterización de las Variables				x										
Conceptualización de Variables				x										
Preguntas Directrices de la investigación				x										
Tipos de Investigación				x										
Métodos de Investigación				x										
Técnicas de Investigación				x										
Población y Muestra					x									
Operacionalización de de Variables					x									
Procesamiento de la Investigación					x									
Procesamiento de la información					x									
Respuestas de las preguntas directrices de la investigación					x									
Conclusiones					x									
Recomendaciones					x									
Título de la Propuesta							x							
Justificación							x							
Objetivo general							x							
Fundamentación							x							
Importancia							x							
Impactos del Proyecto							x							
Guía de Nutrición dirigida para Padres de Familia								x						
Bibliografía								x						
Anexos								x						
Carátula								x						
Resumen								x						
Introducción								x						
Dedicatoria								x						
Agradecimiento								x						
Cesión de Derechos								x	x					
Índice								x	x					
Resumen Adjunto al Proyecto												x	x	x
Aprobación del Director												x	x	
Revisión del Lector													x	
Sustentación														x

BIBLIOGRAFIA

- ORDÓÑEZ María del Carmen, TINAJERO Alfredo, “Estimulación temprana e inteligencia emocional y cognitiva” MADRID- ESPAÑA, 2009.
- URBINA Carmen, “Metodología de trabajos por Rincones” QUITO-ECUADOR, 1990.
- RAMÍREZ Augusto, “El encanto de la creatividad”, QUITO-ECUADOR, 1999.
- ARAÚJO Jesús, “Juegos de Música y Expresión Musical”, Barcelona-España, 2003
- LÓPEZ Alex, “Inteligencias de la Creatividad”, LIMA- PERÚ, 2006.
- ESPRIÚ Rosa. “ El niño y la creatividad” Lima - Perú, 2007
- VÁZQUEZ Aarón, “La creatividad en el mundo” México, 2003.
- GGOLEMAN Daniel, “El espíritu creativo” Buenos Aires, 2012
- REYNOLD Bean, “Cómo desarrollar la creatividad en los niños” Madrid, 1993.
- MONREAL Carlos, “Qué es la creatividad” Madrid: 2000.
- DÍAZ, Camerun.: "La creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas". Madrid. 1998.
- SANTROCK Jorge Psicología de la educación México, 2006.
- MACHADO Antonio, “El Desarrollo Cognitivo”, Madrid, 2005.

NET GRAFÍA

- www.monografias.com
- es.wikipedia.org/wiki/Creatividad#Bibliograf.C3.Ada.
- [www.motivacion.about.com/od/psicologia_positiva/a/La Creatividad.htm](http://www.motivacion.about.com/od/psicologia_positiva/a/La_Creatividad.htm)
- www.importancia.org/creatividad.php.
- www.molwick.com/es/inteligencias-multiples/145-creatividad.html.
- <http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>.
- <http://recursostic.educacion.es>

ANEXOS

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CODILLERA



ENCUESTA PARA DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “GOTITAS DE COLORES”

Esta encuesta tiene el propósito de que Ud. diga solamente la verdad, y dependerá el éxito o fracaso al responder.

OBJETIVO: Identificar la creatividad en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años de edad

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente las preguntas y marque con una x en la alternativa que Ud. crea conveniente.

ESCALA DE EVALUACIÓN

Siempre **S** Casi Siempre **CS** Nunca **N**

Nro.	PREGUNTA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
1	¿Considera usted que la creatividad fomenta el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años de edad?			
2	¿Aplica actividades creativas en el proceso de enseñanza -aprendizaje en los niños de 4 a 5 años de edad?			

3	¿Considera usted que el docente debe aprovechar las capacidades y habilidades del niños para facilitar su desarrollo cognitivo?			
4	¿Considera usted que la creatividad se debe instruir a los niñ@s de 4 a 5 años de edad bajo un horario correspondiente?			
5	¿Cree usted que la creatividad es un factor importante en el desarrollo autónomo del niñ@s?			
6	¿Motiva usted a su alumno cuando realiza su tarea en el aula de clases?			
7	¿Cree usted que es necesario que los docentes impartan clases dinámicas?			
8	¿Se integra usted a las actividades que realiza sus alumnos en el aula?			
9	¿Considera usted importante estimular el autoestima del niñ@s para ayudar a su desarrollo cognitivo?			