

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Técnicas y métodos de la creatividad en niños de educación inicial

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Marianela Zagaceta Cumbia

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Técnicas y métodos de la creatividad en niños de educación inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Técnicas y métodos de la creatividad en niños de educación inicial

El suscrito declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma:

Marianela Zagaceta Cumbia (Autor)

.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

Jaén – Perú

2020



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a diecinueve días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Técnicas y métodos de la creatividad en niños de educación Inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial (a) **ZAGACETA CUMBIA, MARIANELA**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16.

Por tanto, **ZAGACETA CUMBIA, MARIANELA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Rio Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y Hacerme útil a la sociedad,
por haberme guiado en mis estudios.

A mis queridos padres por su apoyo incondicional y a
mis inolvidables hijos.

Por ser la razón de mi existencia por darme su aliento
incondicional.

Marianela

INDICE

DEDICATORIA	05
ÍNDICE	06
RESUMEN	08
ABSTRACT	09
INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO I	13
MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA	13
1.1. Definiciones de Creatividad	13
1.2. Biología de la creatividad	13
Fases del proceso creativo	13
1.3. Niveles de la creatividad	15
1.4. La personalidad creativa	15
1.5. Cuantificación creativa	17
1.6. Enfoques sobre creatividad	17
1.7. Fases del proceso creativo	17
CAPITULO II	18
MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA LA CREATIVIDAD	18
2.1. Juegos y ejercicios que despiertan la creatividad	18
2.2. Técnicas para la creatividad	18
2.3. Desarrollo de la creatividad a través de la lectura y escritura. Ejercicios	20
2.3. El cuento. Ejercicios potencialmente creativos	20
2.4. El poder de la observación	21
2.5. Qué ayuda a la creatividad y qué la destruye	24
CAPITULO III	26
CREATIVIDAD Y ESCUELA	26
3.1. Algunos indicadores de la creatividad	26
3.2. Criterios metodológicos de aplicación del taller creativo en el aula para el estudio de los indicadores de creatividad	27
3.3. Detectando la creatividad	28

3.4.	Creatividad e inteligencia	28
3.5.	Bloqueos a la creatividad	28
	CONCLUSIONES	30
	RECOMENDACIONES	31
	REFERENCIAS CITADAS	32

RESUMEN

La presente monografía tiene como propósito desarrollar la creatividad en los niños, ya que pueden ser constructivos y creativos y tener pensamientos originales ayudando en la formación y afrontar los diferentes retos que se encuentra en nuestra vida. También se determina la importancia de la creatividad en la etapa infantil a través de actividades lúdicas en los niños de educación inicial. El presente trabajo monográfico titulado “Técnicas y Métodos de la creatividad en niños de Educación Inicial” se realiza con la finalidad de que los docentes del nivel traten de informarse para mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños además y consta de métodos y técnicas creativas cuyos resultados determinan la creatividad e imaginación en los niños de educación inicial.

Palabras Clave: Métodos, Creatividad, Juegos.

ABSTRACT

The purpose of this monograph is to develop creativity in children, since they can be constructive and creative and have original thoughts helping in the formation and face the different challenges that are in our lives. The importance of creativity in the infant stage is also determined through playful activities in children of initial education. The present monographic work entitled " Techniques and Methods of creativity in children of Initial Education" is carried out with the purpose that the teachers of the level try to inform themselves to improve the teaching-learning of the children in addition and consists of creative methods and techniques whose results determine the creativity and imagination in the children of initial education.

Key Words: Methods, Creativity, Games.

INTRODUCCION

De acuerdo con la teoría básica de la creatividad y la literatura generalmente consultada, la medición de la creatividad es un proceso complejo y difícil, que no puede llevarse a cabo de manera efectiva mediante simples pruebas, sino en el proceso de monitorear diferentes indicadores básicos de la creatividad. Esto puede ser demostrado por personas creativas.

Los docentes en Perú tienen poca o ninguna habilidad para enseñarse a sí mismos, o pueden ser capacitados por el Ministerio de Educación, la UGEL o la DRE. De esta forma, la situación actual de los estudiantes, su nivel de aprendizaje es muy bajo, y por ende su rendimiento académico también es muy bajo; debido a esta realidad, el propósito de este trabajo temático es que los docentes de este nivel comprendan y apliquen estas técnicas y métodos a los estudiantes para mejorar su nivel de aprendizaje.

Se ha visto que los maestros de primaria no utilizan técnicas y métodos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes para conducir o ejecutar sus lecciones, por lo que el trabajo de monografía se enfoca o justifica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. aprendizaje, porque los docentes no están motivados para mejorar el aprendizaje y no saben cómo estimular la creatividad de los niños y utilizar algunos métodos para mejorar su rendimiento académico.

Los investigadores internacionales no están de acuerdo sobre de qué se trata la investigación de la creatividad, y si bien es cierto que existen algunos métodos, la realidad es que la investigación sobre la creatividad se basa en observaciones de las notables habilidades de los genios que se consideran creativos y se ha desarrollado una hipótesis creativa. proceso, que se puede enseñar en el salón de clases, donde los métodos y técnicas utilizadas varían según el texto de cada autor, y en cada autor el proceso es a veces diferente porque las ideas diferentes deben ser diferentes para el surgimiento de la creatividad humana.

Las definiciones de creatividad varían en aspectos generales y fundamentales, y no hay acuerdo en proporcionar un marco de referencia común y consistente en los enfoques de creatividad, y en todos los casos es incierto cómo deben determinarse los aspectos fundamentales de la creatividad. La creatividad se puede medir, en el caso de la investigación cualitativa y cuantitativa, es mucho más complejo de medir en el caso de la investigación cuantitativa, sobre todo en grupos, porque la creatividad varía de persona a persona y también varía según el enfoque de inteligencias múltiples de Dana, en cada uno, según la habilidad más desarrollada que tenga y domine.

Esta monografía fue escrita para poder identificar simultáneamente competencias coherentes en creatividad, ya que estudiantes y educadores actúan juntos en el proceso de aula, ambos deben abordar los mismos temas, y ambos deben aplicar la creatividad en el mismo proceso para resolver un problema o desarrollar un alternativa a una comprensión creativa del mismo tema, ya que esta es la única forma en que los educadores pueden referirse a las métricas de creatividad como una referencia a las calificaciones de los estudiantes como parte de su proceso de aprendizaje significativo, si los educadores no están al mismo nivel, incluso si el estudiante tiene un mayor nivel de creatividad y le es imposible identificar los indicadores de creatividad que tienen sus alumnos.

Objetivo General.

- Diseñar, aplicar y evaluar métodos y Técnicas para desarrollar la creatividad de los niños de cinco años de educación inicial para mejorar sus aprendizajes.

Objetivos Específicos.

- Conocer las teorías básicas para diseñar métodos y técnicas para desarrollar la creatividad de los niños de cinco años de educación inicial para mejorar sus aprendizajes.
- Seleccionar los métodos y técnicas para desarrollar la creatividad de los niños de cinco años de educación inicial para mejorar sus aprendizajes.
- Investigar métodos y técnicas que permitan desarrollar la creatividad en los niños de cinco años de educación inicial para mejorar sus aprendizajes.

El trabajo monográfico está dividido en tres capítulos, en el CAPÍTULO I, hace referencias a los conceptos sobre conceptos básicos del marco teórico, en el CAPÍTULO II, se hace referencia sobre los métodos y técnicas y en el CAPÍTULO III, sobre la creatividad en la escuela, además sus conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA

1.1. Definiciones de creatividad

Torrance: Es un proceso de sensibilizar a alguien sobre un problema o vacío de conocimiento y llevarlo a identificar dificultades, buscar soluciones, especular o formular hipótesis, probar esas hipótesis, revisarlas si es necesario y comunicarlas.

Guilford: Estrechamente se refiere a habilidades individuales específicas como fluidez, flexibilidad, ingenio, pensamiento divergente, etc.

1.2. Biología de la Creatividad

: Esto es un problema Hasta hace unos años se pensaba que el cerebro tenía áreas de operación dedicadas, hasta que se pudo determinar mediante imágenes que al realizar una función, el cerebro se comporta como una sinfonía, con múltiples áreas interactuando entre sí. Además, se ha determinado que cuando se daña una región cerebral no especializada, otra región puede realizar un reemplazo parcial de su función.

Dado que todavía no sabemos exactamente cómo funciona el cerebro humano, esta hipótesis sobre los diferentes modos de procesamiento de la información debe ser confirmada o refutada por futuras investigaciones.

Según la investigación neurobiológica, los factores biológicos son causados principalmente por la herencia. Así, la maduración psicológica sigue un ritmo determinado genéticamente. Los impactos ambientales, sociales y naturales que afectan a los individuos son importantes. La creatividad puede ser pensada como el pensamiento divergente, la capacidad de pensar de forma original e innovadora que va más allá de las pautas aceptadas y busca encontrar soluciones diferentes a los

problemas. problemas, o incluso cambiando la forma en que los resuelven. Pocas personas entienden realmente hoy lo que se conoce como pensamiento lateral o divergente. Si lo comparamos con otras áreas de investigación en psicología, encontraremos más. Por ejemplo, se sabe que los dos hemisferios del cerebro se replican entre sí y están involucrados en diferentes tipos de actividades. El hemisferio izquierdo, donde los diestros son más activos, se centra principalmente en los procesos relacionados con la inducción, la deducción y el lenguaje, mientras que el hemisferio derecho nos brinda la capacidad de memoria visual y espacial, conciencia espacial, apreciación de formas y colores, y creatividad. Interpreta y procesa la información de manera diferente al hemisferio izquierdo.

Fases del proceso creativo

Graham Wallas, en su trabajo *El arte del pensamiento*, publicado en 1926, presentó uno de los primeros modelos del proceso creativo. En el modelo de Wallas, los enfoques creativos e iluminaciones eran explicados por un proceso consistente de cinco etapas:

- Preparación: Prepárese para el problema de enfocar la mente y explorar sus dimensiones.
- Latencia: El problema está interiorizado en el hemisferio derecho y fuera parece que no pasa nada.
- Sugerencia: las personas creativas "sienten" que se acerca una solución. En muchas publicaciones, el modelo de Wallace se modificó en cuatro etapas, de las cuales la "pista" se trató como una subetapa.
- Inspiración o insight: Cuando una idea salta desde el interior al procesamiento consciente.
- Validación: cuando las ideas se validan, articulan y aplican conscientemente.

Ha habido algunos estudios que han intentado dilucidar si el período de latencia, el período de interrupción o descanso de un problema, contribuye a la resolución creativa de problemas. Ward consideró varias hipótesis sobre por qué la

latencia sería útil, y alguna evidencia fue consistente con la hipótesis y sugirió que la latencia ayuda a olvidar las señales falsas. La falta de incubación puede llevar a los solucionadores a estrategias inapropiadas. Esta idea entra en conflicto con suposiciones anteriores de que las soluciones creativas emergen misteriosamente del inconsciente cuando las personas conscientes están ocupadas con otras tareas.

1.3. Niveles de la creatividad

Según Taylor

Alfred Edward Taylor distingue cinco formas de creatividad.

- Nivel de expresión, está relacionado con el descubrimiento de nuevas formas de expresar los sentimientos, como el dibujo de los niños como comunicación con ellos mismos y su entorno.
- El nivel de producción, en el que se han mejorado las técnicas de ejecución, con mayor énfasis en la cantidad que en la forma y el contenido.
- Nivel de creatividad, contiene una mayor dosis de invención y la capacidad de descubrir nuevas realidades, también requiere flexibilidad perceptiva para descubrir nuevas relaciones, y funciona tanto en la ciencia como en el arte.
- Nivel de innovación, en este nivel interviene la creatividad.
- Nivel emergente, es el que define el talento o la genialidad, en este nivel no se modifican viejos principios, sino que se crean nuevos.

1.4. La Personalidad Creativa

El genio creativo Charlie Chaplin uno de los fundadores de la United Artists, con Jackie Coogan en El chico.

En muchos casos, hay una variedad de personas que estudian a las personas más creativas, seleccionadas en función de sus logros, incluidos arquitectos, científicos y escritores, así como sus colegas menos creativos. La diferencia entre ser altamente creativo y relativamente poco creativo no es la inteligencia medida por las pruebas de inteligencia. Sin embargo, un individuo creativo puede diferenciarse de los demás en función de sus rasgos de personalidad. Por supuesto, hay muchas excepciones, pero en general la persona creativa tiende a ser introvertida, necesita largas horas de soledad y no parece tener mucho tiempo para lo que él llama los quehaceres de la vida diaria y las relaciones sociales. Las personas creativas tienden a ser muy intuitivas y están más interesadas en el significado abstracto del mundo exterior que en sus percepciones sensoriales.

¿Qué suelen tener en común las personas creativas?

Un ave acuática sacudiéndose las alas en una laguna llena de nenúfares (papiroflexia).

1.5. Cuantificación Creativa

Las variables más frecuentemente utilizadas para medir la creatividad son:

- **Fluidez:** Es la capacidad de generar ideas y asociaciones de pensamientos con conceptos, objetos o situaciones.

1.6. Enfoques sobre Creatividad

Si bien la creatividad se considera un hecho aceptado de la naturaleza, nunca ha sido objeto de análisis específicos de tipo investigativo. El primer intento se debió al estudio del gran genio Francis Galton, quien no se propuso descubrir los procesos mentales implicados en este fenómeno, sino los factores genéticos que influyen en el comportamiento creativo.

Teoría psicoanalítica: Los psicoanalistas, especialmente los junguianos, dicen que los procesos creativos son más sensibles a los procesos inconscientes o preconcientes que a la simple resolución de problemas, incluso si alguna resolución de problemas implica soluciones creativas.

1.7. Fases del proceso creativo

- A. **Preparación.** - Defina el problema, recopile información para resolver el problema y establezca estándares para validar las soluciones aceptadas. Otros lo ven como una sensibilidad o una conciencia creciente de la necesidad de resolver problemas, oportunidades para experimentar cosas diferentes y un lugar donde se puede cambiar la realidad.
- B. **Incubación.** Puede durar indefinidamente (minutos, meses, años), buscando información e influencias subliminales. Estaba trabajando sin saberlo en ese momento. Wallis lo ve como una técnica de relajación de la conciencia.
- C. **Iluminación.** Es una visión repentina de la resolución de problemas. Este es un concepto vago que necesita un atisbo de mayor elaboración y validación. Para Wallis, fue menos un acto aislado y accidental, más una inspiración, pero una señal de un trabajo inconsciente de hace mucho tiempo.
- D. **Verificación.** En términos de creatividad, tiene un significado diferente a la validación científica que requiere un conjunto de pruebas empíricas. En esta fase se seleccionan todas las actividades (ideas) que satisfagan las necesidades emergentes y se definen escenarios que permitan la resolución de problemas (decisiones).

CAPÍTULO II

MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA LA CREATIVIDAD

2.1. Juegos y ejercicios que despiertan la creatividad

El juego no solo es divertido y entretenido para los niños, sino que es una actividad que pertenece a su desarrollo físico, mental y en algunos casos también creativo. Esta diferencia se debe a que no todo juego es creativo, aunque toda acción creativa incluye el juego porque tiene sentido del humor, disfrute y concentración que son características esenciales en el flujo normal de la creatividad.

El juego tiene reglas, pero no limita tu imaginación. A través de estos, los niños aprenden de la experiencia y descubren libremente sus cinco sentidos, su potencial personal, su capacidad de relacionarse con la sociedad y crear su capacidad de trascender.

Existe una gran variedad de juegos con objetos específicos, y el nivel de complejidad depende de la edad del niño, por ejemplo, cuando tienen en promedio 4 años, es importante que comiencen a estar expuestos al juego creativo, que se volverá más complejo a medida que el bebé evolucione.

2.2. Técnicas para la creatividad

Sugerentes ejemplos de animación por computadora, buenos para la ensoñación.

La represión a las personas que expresan sus opiniones puede superarse en cierta medida mediante algunas técnicas de dinámica de grupo, que requieren de un grupo de personas dispuestas a aportar nuevas ideas para solucionar el problema. En lugar de involucrarse en cualquier tipo de autocensura o crítica, se alienta a los participantes a proponer cualquier idea que les venga a la mente, sin importar cuán extraña o loca pueda ser.

2.2. Desarrollo de la creatividad a través de la lectura y escritura

La lectura y la escritura son vitales para el desarrollo intelectual de los niños, ya que facilitan enormemente la creatividad al ofrecer un amplio abanico de posibilidades para explorar la imaginación, el ingenio y el conocimiento. Si bien es común que los niños se desinteresen de estas actividades porque están asociadas a obligaciones sin ningún tipo de diversión, esto puede cambiar dependiendo de cómo se realice la práctica.

Para que los niños se interesen por la lectura y la escritura, se les recomienda realizar ejercicios implícitos lúdicos y creativos para desarrollar sus habilidades de forma divertida.

Ejercicios

- Sugiera que los niños lleven un diario del salón de clases. Reserva un tiempo prudencial cada día antes de salir del colegio para que cada niño escriba y dibuje lo que más le interese ese día, o escriba una anécdota que le haya pasado, utilizando la pregunta ¿Quién? ¿Qué? ¿cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué? ¿cómo? Todos los días, los niños tienen la oportunidad de leer su trabajo en voz alta. Al final del año, se les pidió que encuadernaran diarios y los decoraran a voluntad.

Variante: Si los padres quieren hacerlo en casa, pueden participar fácilmente en la tarea de motivar al niño, acompañarlo y proporcionarle los materiales que pueda necesitar en caso de que el niño quiera contar su historia, pero sin ejercer ningún tipo de presión como esta actividad requiere. La única regla es hacerlo libremente.

Objetivo: Este ejercicio no solo inspira el pensamiento productivo, la lectura y la escritura, sino que también ayuda a los niños a expresarse y a los adultos a descubrir su mundo interior.

- Otro ejercicio es visitar el zoológico. Se les describe a los niños los animales que verán, a quienes se les pide que formen equipos y elijan un animal con el fin de que registren sus características físicas, comportamiento y hábitat.

De vuelta en la escuela, se le pidió a cada equipo que escribiera una obra de teatro en la que el animal elegido fuera el protagonista y que hiciera los disfraces apropiados para actuar frente al grupo.

Objetivo: Esta actividad fomenta la escritura, la creatividad, la observación, el aprendizaje, el trabajo en grupo y la diversión.

A veces los niños tienen dificultad para poner sus pensamientos en palabras. Para la creatividad escrita, es importante que esto no suceda, pero ayúdalos con un ejercicio de tormenta de ideas cuyo objetivo principal es agotar todas las características de la idea central y con qué puede estar relacionada, independientemente de su coherencia. entre sí, porque lo que importa es la variedad de conceptos que se nos ocurren.

2.3. El Cuento

Cuando se escucha la palabra “cuento” es común evocar la infancia, sin embargo, los niños de hoy han perdido el interés por esta forma de narración, centrando toda su atención en juegos de computadora, videos y programas de televisión encendidos; esta situación cercena la posibilidad de utilizando herramientas ideales para despertar la creatividad, la curiosidad, la curiosidad y el interés por el desafío, así como la adquisición de valores y conocimientos.

Para que una historia atraiga a los niños, es importante considerar los temas que les llaman la atención, sus pasatiempos, sueños y edad. Para los niños de cuatro a siete años, las historias deben tener un lenguaje sencillo e ilustraciones coloridas. Los niños de siete a diez años se inclinan más por los temas de fantasía y ciencia ficción. Y los mayores de diez años, son más proclives a escribir relatos de pocos personajes, ricos en aventuras.

Los cuentos son una muestra de creatividad en la que los niños pueden participar de manera activa, como se sugiere en las siguientes propuestas:

- Después de leer un cuento, que el niño narre o escriba un final diferente, cambiando los personajes o comentando cómo se los imagina.
- Cuando lea la historia, interrumpa la narración en el punto donde se plantea el problema y pregúntele al niño cómo resolverá el problema.
- Analice la historia con su hijo, preguntándole qué ha aprendido, los valores nobles de los personajes, los retos a los que se han tenido que enfrentar y, finalmente, pídale que explique las conclusiones.
- Es muy importante respetar las opiniones de sus hijos y elogiarlos.

Actividades

Ejercicios potencialmente creativos

Para esta actividad fue importante que los niños mantuvieran la calma y se les pidió que escucharan música instrumental suave, cerraran los ojos e imaginaran todo lo que quisieran durante diez minutos. Después de eso, se les pidió que abrieran los ojos, escribieran o dibujaran todo lo que pudieran soñar y lo compartieran con el grupo.

Meta: Los niños comienzan a comprender que la imaginación es aceptable y valiosa.

2.4. El Poder de la observación

Haga que los niños se sienten cómodamente donde puedan ver todo en la habitación, mirar de cerca todo y describir el lugar con los ojos cerrados; cuando lo hagan, pídales que lo abran y comprueben que lo que dicen es cierto..

Objetivo: ejercitar la observación en el niño, porque ésta es una herramienta indispensable en el proceso creativo.

¿Para Qué Crees Que Sirvo?

Material:

- Una caja grande para introducir objetos en ella.

- Una gran variedad de cosas que no se rompan y con las que no se pueda dañar a nadie.

Se introducen los objetos en la caja y se le pide al niño que se saque uno. Él tiene que encontrarle diferentes usos comunes y representarlos.

El final es el comienzo:

Se pidió a los niños que se sentaran en parejas y pensarán en una categoría: animales, minerales, países, comida, etc. Un niño dice una palabra relacionada con su tema elegido, el otro niño tiene que pronunciar la otra palabra con la última letra de la primera letra, pero esto está relacionado con la categoría seleccionada; cuando termine, puede optar por cambiar de categoría. Cuanto más rápido se haga este juego, más divertido será.

Ejemplo:

Primer niño: Argentina

Segundo niño: Argelia, cambio a gato.

Primer niño: Oso

Objetivo: los niños fomentan su agilidad mental y creatividad.

Las palabras más rápidas del oeste

Para esta actividad se requieren dos o más cuadrados de papel (el número depende de la cantidad de participantes), en una bolsa de plástico, mézclalo y haz que los niños saquen uno para que puedan tener una conversación coherente entre ellos usando las palabras de su elección de manera ordenada, pero repita tanto como sea posible en la oración. Para hacer este juego más divertido, puede limitar las palabras repetidas y el tiempo.

Ejemplo:

María: Juan estaba jugando con su pelota y rompió la ventana de un vecino que tiene una nariz tan grande y redonda como una pelota.

Juan: El vecino estaba muy enojado, se subió a su coche para salir a buscar a los culpables, pero cuando vio a Juan con cara de miedo, se compadeció de él y cambió su expresión de ogro enojado por el de un enanito bonachón.

Objetivo: que los niños practiquen su agilidad mental y creatividad.

Dime que letra es para decirte lo que es

Esta actividad requiere dos o más participantes. El primer niño tiene que recorrer el abecedario en su mente hasta que el segundo niño le dice que se detenga en ese momento, y el primer niño tiene que decirle en qué letra se detuvo, con esta letra el segundo niño comenzará a contar un cuento. que todos seguirán contando en función de su turno. Repite el proceso hasta completar las letras del abecedario y el final del cuento. Para hacer este juego más interesante, puedes establecer un límite de tiempo.

Una historia muda

Para este ejercicio se requiere una tira cómica corta o un cuento en el que las imágenes estén dominadas por diálogos breves, pero en ambos casos es fundamental que el niño no los reconozca. Los diálogos deben estar completamente cubiertos para que el niño pueda reescribirlos basándose únicamente en lo que implican las ilustraciones.

Si quieres, puedes copiar una tira cómica o una historia y practicarla sin dañar el material original.

Objetivo: el niño empieza a ejercitar libremente su creatividad con una tarea en la que es requisito que utilice la lógica.

Encuentra la similitud

Pedirles a los niños que escriban cinco semejanzas de cada oración.

Qué semejanza hay entre:

- ° Una computadora y un cine.
- ° Una Cama y una alberca.

Objetivo: que los niños desarrollen su capacidad creativa al buscar opciones no contempladas cotidianamente.

Sueños sin límites

En esta actividad se requiere no solo la creatividad del niño, sino también la creatividad del padre o del maestro: implica hacer preguntas a los niños que estimulen su creatividad e imaginación.

Cuando los niños terminen su trabajo, pedirle a cada uno que comenten sus ideas y, junto con ellos, llegar a un consenso de cuáles son las mejores.: que el niño se sitúe en una problemática y que piense en la o las soluciones.

2.5. Qué ayuda a la creatividad y qué la destruye

Explique a los niños qué es la creatividad, luego pídale que escriban una lista de frases relacionadas con ella, haga una más al final, pero use conceptos que la inhiban, analice ambas y finalmente pídale que hagan dibujos que representen el pensamiento productivo.

Ejemplo:

Fomenta la creatividad

Imaginación

Mentalidad positiva

Concentración

Etcétera...

Inhibe la creatividad

Incredulidad

Inseguridad

Descuido

Etcétera...

Objetivo: ayudar a los niños a que entiendan lo que es creatividad y los pensamientos que le reprimen.

La experiencia habla por sí sola

Después de completar las actividades anteriores (qué ayuda a la creatividad y qué la frena) y asegurarse de que los niños tienen una idea de lo que es la creatividad, pídale que cuenten sobre un evento o dificultad que experimentaron, pero donde la usaron. Su creatividad resuelve este problema. Después, pide al grupo que proponga otras soluciones creativas a la situación presentada y discútilo entre todos.

Objetivo: que los niños corroboren que la creatividad ha sido parte de sus vidas y que en determinados momentos los ha ayudado.

Festejamos el “día de la creatividad”

Designa un día creativo y todas las actividades están condicionadas a ese tema. Es importante fomentar la improvisación y la reflexión en este ejercicio, pero los niños son libres de expresar sus ideas y la forma en que las van a implementar. Al final de un día o al final del siguiente, pida a los niños que compartan sus experiencias.

Objetivo: que los niños comprueben que la creatividad aparece en cualquier momento, ya sea en el detalle más pequeño o en la más grande empresa.

Piensa Al Revés

El niño tiene que idear la creatividad que quiere aprender, pero se necesitan varios pasos para lograrlo, por ejemplo: hacer un pastel. Antes del evento, se le pide que escriba la forma incorrecta de hacer el pastel, y cuando haya terminado, podrá dar instrucciones y darle lo que necesita.

Ejemplo:

- Colocar la harina sin preparación en el molde y meterla al horno.
- Ponerle los huevos al pastel cuando ya esté horneado.
- Decorar el pastel antes de introducirlo al horno.

Objetivo: el niño manipula su pensamiento creativo en contra de resultados satisfactorios para que deduzca lo correcto.

¡Lo logramos...!

Sugiera al grupo que superen el reto una vez por semana, al principio el docente puede querer designar proactivamente actividades, pero sugiera que los niños decidan en las siguientes ocasiones, ya que nadie sabe mejor que ellos las limitaciones que deben superar.

CAPÍTULO III

CREATIVIDAD Y ESCUELA

3.1. Algunos indicadores de la creatividad

Varias teorías psicológicas basadas en sus respectivos principios filosóficos han producido varios conceptos sobre la naturaleza de la creatividad y sus respectivas derivaciones de indicadores de creatividad.

El primero se enfoca en las estructuras cognitivas que sustentan el comportamiento creativo, y el segundo se enfoca en algunas características específicas o rasgos de personalidad de las personas creativas, particularmente según lo determinado por las pruebas. En un caso u otro, existen diferencias relativas y se consideran indicadores de inventiva los siguientes:

A estos indicadores, se suma el aporte de la concepción de la creatividad como producto, que considera como indicadores:

- a) Calidad del producto creado.
- b) Utilidad social del producto creado.
- c) Factibilidad del producto creado para su difusión y/o aplicación, etc.

Es así que Martínez, M. (1997), Identificar esta tendencia de estudiar la creatividad en términos de la interacción entre factores internos y externos (ambientales y personales) conduce esta investigación en dos direcciones: el estudio de la vida creativa y el estudio de los sistemas creativos.

Sin embargo, estos indicadores quedarán inconclusos sin considerar los indicadores propuestos desde el concepto global de personalidad, se considera que para la investigación sobre creatividad se deben considerar los siguientes indicadores: (Mitjans, A. 1995):

- a) Motivación

- b) Capacidades cognitivas diversas, especialmente las del tipo creador.
 - Autodeterminación
 - Autovaloración adecuada y seguridad
- c) Cuestionamiento, reflexión y elaboración personalizados.
- d) Capacidad para estructurar el campo de acción y tomar decisiones
- e) Capacidad para plantearse metas y proyectos
- f) Capacidad volitiva para la orientan intencional del comportamiento.
- g) Flexibilidad

Medio social y creatividad

Varios tipos de sociedades humanas limitan o mejoran la creatividad de los individuos y dan forma a sus identidades. La tradición y la creatividad son partes complementarias de la creatividad humana, enraizadas en la imaginación y moldeadas por la formación de rasgos de identidad. La creatividad proviene de la fantasía y la imaginación, deshaciéndose de las reglas, llenando los espacios en blanco que no pueden ser llenados por el pensamiento lógico, pensando y pensando más allá de la realidad, trayendo el futuro todos los días.

3.2. Criterios Metodológicos de Aplicación del Taller Creativo en el aula para el estudio de los indicadores de creatividad.

Existen varios mecanismos definidos y estructurados en algunos sistemas de acción para activar la expresión creativa, promoviendo así el desempeño de los respectivos indicadores creativos.

A manera de ejemplificación se desarrollan algunos criterios didácticos de un taller creativo estudiantes en el aula. Estos criterios se exponen a continuación:

- En los talleres creativos se enfatiza la creatividad y la expresión personal, teniendo en cuenta el desarrollo de aspectos formales que contribuyan a una expresión más plena y completa.
- Los talleres constituyen una forma organizativa de la PEA en la que se reflejan indicadores de desarrollo creativo en su desarrollo.

3.3. Detectando la Creatividad

Una típica figura realizada con el tangram.

La creatividad es difícil de capturar a través de pruebas formales y las pruebas de creatividad, por otro lado, son tan confiables como las pruebas de inteligencia. Un procedimiento típico para evaluar la creatividad se basa en cuántas respuestas inusuales u originales puede dar un sujeto a una pregunta, por ejemplo, ¿cuántos usos cree que puede tener un ladrillo? o ¿Cuáles son las consecuencias de prohibir los automóviles privados? Este tipo de test revela la existencia de dos estilos psicológicos básicos: el convergente y el divergente. Los pensadores convergentes tienden a abordar los problemas de manera lógica y establecen relaciones rutinarias. Aquellos con pensamiento divergente tienden a usar juicios ilógicos o límite, buscando soluciones innovadoras que citan: intuición, pensamiento original, irracionalidad, coraje, flexibilidad..

3.4. Creatividad e inteligencia

Se ha estudiado la relación entre creatividad e inteligencia y se ha defendido durante mucho tiempo que existe una correlación entre ambas.

- Las personas con un coeficiente intelectual alto tienen más probabilidades de ser personas creativas que aquellas con un coeficiente intelectual bajo, pero no todas las personas inteligentes son creativas.
- Una idea es que los zurdos, que suelen tener un hemisferio derecho más desarrollado, son más inteligentes o más creativos que los diestros, aunque existe un debate sin resolver en la comunidad científica sobre cómo se relacionan la inteligencia y la creatividad. Varios estudios han demostrado una pequeña correlación entre ser zurdo e inteligencia creativa. Se pueden ver varios ejemplos en el artículo zurdo, en el famoso artículo zurdo.

3.2. Bloqueos a la creatividad

Los seres humanos tienen una gran necesidad de socialización, lo que influye en su comportamiento hasta el punto de que la mayoría de las personas solo quieren

funcionar como agentes sociales. Para integrarse a la sociedad, a través de las actividades necesarias, es fundamental una forma de posicionarse, aceptando lo bueno y lo malo. Durante su fase de aprendizaje, la persona se adherirá a los estereotipos, atenderá sus necesidades físicas y sociales, y asumirá determinados patrones y patrones de comportamiento como pautas para satisfacer esas necesidades y posicionarse en un entorno social.

CONCLUSIONES

PRIMERO. La creatividad hoy en día es considerada como parte integral de la formación integral del individuo, por lo que constituye un aspecto de la naturaleza relevante de la investigación educativa, por lo que la identificación de indicadores de creatividad se convierte en una de las prioridades en el proceso de investigación educativa.

SEGUNDO. Dadas las características de los diferentes conceptos de creatividad que generaron los diversos indicadores para su estudio, presentaron distintas perspectivas sobre el fenómeno. Sin embargo, dado el enfoque sistémico, en la actualidad, en el estudio de los fenómenos, la investigación de la creatividad tiene en cuenta una visión holística y sistemática, teniendo en cuenta en la medida de lo posible los indicadores globales de su investigación.

TERCERO. Existen diversos mecanismos y métodos de organización en el aula que favorecen la investigación de diferentes indicadores de la creatividad, en este sentido los talleres creativos constituyen una forma organizativa altamente eficiente de la expresión creativa en el aula y por tanto constituyen la activación de los indicadores utilizados para estudiar dichos indicadores elemento.

RECOMENDACIONES

- Diseñar, aplicar y evaluar métodos y técnicas para desarrollar la creatividad de los niños del quinquenio de educación inicial, potenciando así sus capacidades de aprendizaje.
- Comprender la teoría básica de los métodos y técnicas de diseño para desarrollar la creatividad de los niños de cinco años de educación primaria para mejorar sus habilidades de aprendizaje.
- Seleccionar métodos y técnicas para fomentar la creatividad en niños de 5 años de educación primaria para potenciar su capacidad de aprendizaje.
- Investigación de métodos y técnicas que permitan a los niños de cinco años de educación inicial desarrollar la creatividad para mejorar su aprendizaje.

REFERENCIAS CITADAS

- Afanasiev, V.G. (1980). Fundamentos de los Conocimientos filosóficos. Edit. Ciencias Sociales. La Habana, Cuba.
- Ayala, A. O. (1998) El desarrollo de la creatividad en la Asignatura de Diseños Experimentales. Tesis de Maestría para optar el grado de Maestría en Educación Superior. UATF. Potosí, Bolivia
- Bunge, M. (1978) Ciencia y Desarrollo. Editores Universales. Buenos Aires, Argentina.
- Chibas, O. F. (1992). Creatividad + Dinámica de grupos = ¡ Eureka ¡ Edit Pueblo y Educación. La Habana Cuba
- Del Bono, T. (1996) Cultura, Educación y Desarrollo. Conferencia sobre Políticas y Educación para la Transformación de la Educación Superior en América Latina y el Caribe.
- Ingenieros, J. (1993) Las Fuerzas Morales. Edit. Vlacabo E.I.R.L. Lima, Perú.
- González, S. A. (1998). Sistema de acciones para las habilidades fundamentales en la actividad de estudio. Venezuela.
- Martínez, LL. M. (1997). Educación y Creatividad. Algunas Tendencias. Conferencia pronunciada en la sesión inaugural del VI Taller Internacional "La Educación Hacia el Siglo XXI". Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). Caribe.
- Mítjans, A. (1995) Creatividad, personalidad y educación. Edit. Pueblo y educación. Ciudad de La Habana
- Rogers, C. (1987) Libertad y creatividad en la Educación. Edit. Paidós. Buenos, Aires – Argentina.
- Solar, R. M. (1993). Creatividad y docencia Universitaria. Edit. CEUB – CINDA. Serie: Manuales de apoyo a la docencia Universitaria. La Paz, Bolivia.

Penagos, C. (1998). Preguntas comunes acerca de la creatividad. Colombia.

Recuperado: URL: <http://gente.udlap.mx/~raluni/creado.html>

Portillo, D. Y González, M. (1997). Expresión y creatividad en actividades integradas para el primer ciclo. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. La Paz, Bolivia

Torrance, E.P. (1977) Educación y capacidad creativa. Edit. Marova. Madrid, España.

Técnicas y métodos de la creatividad en niños de educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	castbox.fm Fuente de Internet	8%
2	www.blauconsulting.com Fuente de Internet	4%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	creatividadbhc.blogspot.com Fuente de Internet	1%
8	simbiodiversidad.blogspot.com Fuente de Internet	1%
9	idus.us.es Fuente de Internet	

		1 %
10	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	esacademic.com Fuente de Internet	<1 %
12	www.hisour.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
14	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.