



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 095 D.F. AZCAPOTZALCO

**LA CREATIVIDAD Y SU IMPORTANCIA EN
PREESCOLAR**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PREESCOLAR
PRESENTA:**

VIANEY ANDREA OROZCO REYES

México, D.F. 2015



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 095 D.F. AZCAPOTZALCO

LA CREATIVIDAD Y SU IMPORTANCIA EN PREESCOLAR

VIANEY ANDREA OROZCO REYES

México D.F 2015



UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO, D.F.

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

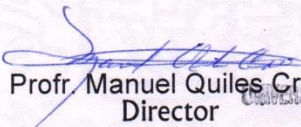
México, D. F., a 11 de mayo del 2016

**C. VIANEY ANDREA OROZCO REYES
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: **La creatividad y su importancia en preescolar. Opción: Proyecto de Intervención** a propuesta de la **C. Asesora Lic. Lilian García Luna Cortes**, manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se les autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


Profr. Manuel Quiles Cruz
Director

S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D.F. AZCAPOTZALCO

MOC/LMVD/lgs*

Av. Ejército Nacional Núm. 830 Col. Polanco C. P. 11550 Del. Miguel Hidalgo México D. F.
Tel: 52814407 Fax: 52814414

Agradecimientos:

El presente trabajo primeramente me gustaría agradecerle a Dios por permitirme llegar hasta donde he llegado.

A la UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

A mi directora de tesis, Lic. Lilian García y a mi lector Ricardo Jaime por su esfuerzo y dedicación, su ayuda ha sido invaluable.

A mis profesores Armando Meixueiro, Bere, Elsa, Arturo Martínez, Manuel Quiles, que han compartido sus conocimientos y experiencias, gracias por cada granito de arena.

A mi mami por ser tan admirable, el mejor ejemplo de superación.

A mi hermana que es un ángel.

A mi esposo que es el mejor equipo.

A Paulo por motivar cada segundo de mi vida.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida y a las que les agradezco su amistad y apoyo.

Índice

Introducción

Capítulo 1. La creatividad en el preescolar

1.1 Historia de la creatividad.....	8
1.2 Teorías de la creatividad.....	9
1.2.1 Teoría asociacionista.....	9
1.2.2 Teoría humanista.....	10
1.2.3 Teoría de las inteligencias múltiples.....	11
1.3 Conceptos generales de creatividad, diagnóstico, situaciones didácticas y evaluación.	12
1.4 Perspectivas de la creatividad.....	15
1.4.1 Creatividad desde la perspectiva de Gardner.....	15
1.4.2 Creatividad desde la perspectiva de Piaget.....	18
1.4.3 Creatividad desde la perspectiva de Guilford.....	19
1.4.4 Creatividad desde la perspectiva de Paulo Freire.....	20
1.4.5 Creatividad desde la perspectiva de Maslow.....	22
1.5 Tipos de creatividad.....	22
1.5.1 Creatividad mimética.....	23
1.5.2. Creatividad bisociativa.....	23
1.5.3. Creatividad analógica.....	24

1.5.4 Creatividad narrativa.....	24
1.5.5. Creatividad intuitiva.....	24
1.6 Pensamiento divergente.....	24
1.7 Pensamiento convergente.....	25
Capítulo 2. Diseño de la intervención	
2.1 Justificación, planteamiento del problema y objetivo.....	26
2.2 Contexto.....	27
2.3 Situaciones didácticas diagnósticas.....	29
2.3.1 Ensalada de canciones.....	31
2.3.2 Selva tropical.....	38
2.3.3 Construyendo una ciudad.....	42
2.4 Análisis de las situaciones diagnósticas.....	48
2.4.1 Barreras de la creatividad en el aula.....	49
2.4.2 La relación de la inteligencia emocional con el desarrollo de la creatividad.....	50
2.4.3 Ambientes de aprendizaje para estimular la creatividad en preescolar.....	51
Capítulo 3. Proyecto de intervención	
3.1 La espiral del pensamiento creativo.....	54
3.2 Situaciones didácticas para la promoción de la creatividad.....	55
3.2.1 Este es mi comic.....	56
3.2.2 Creando una canción con brainstorming (tornado de ideas).....	64
3.2.3 ¿Qué ves aquí? Completa el dibujo.....	70

3.4 Análisis FODA de la creatividad en los niños en preescolar.....75

Conclusiones

Anexos

Bibliografía

Introducción

Este trabajo nace y me inspira partiendo del primer principio pedagógico que sustenta el plan de estudios;

“Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje.

El centro y el referente fundamental del aprendizaje es el estudiante, porque desde etapas tempranas se requiere generar su disposición y capacidad de continuar aprendiendo a lo largo de su vida, desarrollar habilidades superiores del pensamiento para solucionar problemas, pensar críticamente, comprender y explicar situaciones desde diversas áreas del saber, manejar información, innovar y crear en distintos órdenes de la vida” (SEP, 2011).

Las actividades y el desarrollo de estas, giran alrededor de los alumnos, su aprendizaje depende de nosotros como maestros y en la forma en que les enseñamos.

Se cree que todos somos potencialmente creativos, sólo hay que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo, como se menciona en el plan de estudios 2011 en el apartado de generar ambientes de aprendizajes.

La escuela debe considerar las características psicológicas del niño y la niña, estimular su creatividad y sus potencialidades para llevar a cabo correctamente su función.

La estimulación de la creatividad es algo más que eso, es el camino para favorecer el aprendizaje. Es ayudar a los niños/as a ser flexibles, versátiles, adaptables, capaces de tomar decisiones imaginativas en un mundo en constante cambio y desarrollar un pensamiento divergente. Para ello no hace falta ningún talento especial en algún área concreta ni se debe obligar a los niños/as a aprender una de las artes, sino ayudarles a descubrir lo que les gusta hacer y aprender a hacerlo satisfactoriamente

La creatividad en la etapa preescolar se relaciona con todos los campos formativos como se describe a continuación: lenguaje y comunicación ya que permite interactuar en sociedad y se usa para aprender a establecer relaciones interpersonales, y para la

construcción del conocimiento, organiza su pensamiento, desarrolla la creatividad y la imaginación.

También se relaciona con el campo formativo de exploración y conocimiento del mundo porque favorece el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracteriza al pensamiento reflexivo, que va de la mano con la curiosidad espontánea.

Así mismo existe relación con el campo formativo de desarrollo físico y salud ya que intervienen factores de responsabilidad social, como una la formación cívica que les enseñamos, la información genética, la actividad motriz, el estado de salud, la nutrición y el bienestar emocional, las actitudes y el cómo reaccionamos al respecto, como se menciona a continuación;

También con el campo de desarrollo personal y social en el cual la creatividad presenta una doble dimensión: una dimensión individual y una dimensión social, es una de las principales capacidades que posee el ser humano, esencial para afrontar la propia existencia, ya que la vida de cualquier persona está llena de situaciones que precisan de ella. El acto de creación realza los sentimientos de autoestima y de valoración de uno mismo.

Con el campo formativo de Pensamiento Matemático incentiva el razonamiento acerca de los objetos y métodos, permite relacionar conceptos, despierta la necesidad de ordenar y analizar para mejorar los resultados.

Y por último el campo de expresión y apreciación artística el cual está orientado a potenciar en niños y niñas, la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la imaginación y la creatividad para propiciar la expresión a través de diversos lenguajes.

De este modo se fomentará un adecuado desarrollo integral del niño/a, ya que la creatividad enriquece todos los ámbitos de la vida, desde el aprendizaje, la resolución de problemas, las relaciones sociales, hasta la personalidad, el pensamiento y la autoestima.

Este trabajo entiende la creatividad desde es el punto de encuentro entre imaginación y realidad, como el enlace de emociones y conocimiento.

1.1 Historia de la creatividad

Fue a partir de la época del Renacimiento en la que el humanismo lleva al redescubrimiento del ser humano y todo va ligado a la aparición de pensamiento científico lo que lleva a situar el concepto de creatividad a través de las ideas filosóficas.

Por otra parte, desde el punto de vista histórico, la creatividad estuvo ligada al estudio de los sujetos excepcionales, es sólo a partir de 1950, que comienza a ser considerada como una conducta que puede encontrarse normalmente en los individuos.

La noción de "genio" se remonta a la antigüedad griega, con variadas significaciones en el curso de la historia; en cambio, hay que esperar hasta principios del siglo XX para encontrar la noción de creatividad en el vocabulario psicológico.

“Terman en 1926 quien a través de sus investigaciones descubrió que factores como el nivel sociocultural elevado, la precocidad en el desarrollo psicomotor, el progreso escolar y los intereses culturales extraescolares pueden estar relacionados con Coeficiente Intelectual elevado” (Morales, 2007). Este descubrimiento es muy importante respecto de su época, pues muchos autores tenían como regla, el asociar los indicios de genialidad a una personalidad patológica.

“Pero ha sido J.P. Guilford, a partir de los años 50, desde su cargo como presidente de la A.P.A., (Asociación Americana de Psicología) quien volviera a dar impulso a las investigaciones sobre la creatividad y quien ha inspirado buen número de trabajos actuales sobre este tema” (Morales, 2007).

1.2 Teorías de la creatividad

Las definiciones de creatividad se encuentran relacionadas directamente con el pensamiento y comportamiento de cada individuo, así como cada teórico o corriente

que la expone, existen muchas teorías, pero a continuación se muestran solo las que están directamente relacionadas con el presente proyecto.

1.2.1 Teoría asociacionista de la creatividad

Los teóricos son Mednick y Malzman

Que define la creatividad “como una transformación de elementos asociativos creando nuevas combinaciones que responden a exigencias específicas o que de alguna manera resultan útiles”. “El pensamiento creador consiste en asociaciones orientadas a combinaciones nuevas, útiles y adecuadas a unas exigencias específicas” (Gardner, *Mentes creativas*, 1998). La teoría del asociacionismo tiene su fundamento en que la creatividad de los individuos depende de las capacidades de éstos para hacer asociaciones. Las personas tienen una tendencia natural a asociar, todo lo que se piensa está asociado con otro elemento. Estas asociaciones dependen de la percepción de los individuos, de los estímulos recibidos por éstos y de la enseñanza a la que fueron expuestos para estimularlos a que puedan realizar las asociaciones. Mientras más alejadas, y mayor sea el número de las asociaciones se considerará más creativo lo generado o creado, por lo cual mayor será el grado de creatividad de la persona. Esta teoría tiene su sustento en la Teoría Behaviorista, que se ocupa del conocimiento y la conexión de ideas derivadas de la experiencia. Se establece que la creatividad está relacionada con el proceso de prueba y error y el pensamiento creativo en la activación de las relaciones mentales, combinaciones de elementos e ideas que pueden dar paso al proceso creativo o a la solución que se estaba buscando a un problema en particular.

“Mednick y Malzman determinaron a través de sus estudios que la creatividad de los individuos depende de los estímulos que estos puedan recibir para ser creativos y que tan expuestos hayan sido en su entorno a la práctica de ejercicios que los inciten a realizar asociaciones y combinaciones, especialmente las poco comunes. Incluso mencionan que intervienen directamente las influencias negativas que puedan recibir del ambiente en el que se desarrollan” (Gardner, 1998).

El número de asociaciones determina el grado de creatividad. Una concentración fuerte y el hecho de saber mucho sobre un tema disminuyen la probabilidad de solución una creativa.

En una respuesta a la teoría asociacionista, los psicólogos de la Gestalt argumentaron que el pensamiento productivo, como ellos lo llamaron, suponía trascender la experiencia previa que uno tuviera, y comportaba la resolución de cada problema nuevo como un experimento independiente. “Estos psicólogos deseaban demostrar que es posible resolver problemas para los cuales no se tienen conocimientos específicos, ni experiencia previa, sin más que examinar en qué consiste la verdadera dificultad, y de qué forma superarla. No es preciso actuar al azar cuando la situación es enteramente nueva” (Wertheimer, 1959).

1.2.2 Teoría humanista de la creatividad

Teóricos Maslow y Rogers

La base de esta teoría es el concepto auto-actualización, impulso que motiva al ser humano a ser creativo. La perspectiva es persono-céntrica. No considera la creatividad como un medio para reducir tensiones, como lo fue considerado por Freud, sino algo en sí misma. Los humanistas ven frecuentemente un lado optimista y positivo del hombre, considera que cada ser humano posee un potencial creativo. La teoría humanista relaciona la creatividad con la personalidad

- Ante un problema, el sujeto se motiva a nivel consciente y subconsciente hasta que surge algo nuevo
- El acto creativo es estimulante y gratificante, lo que incita al sujeto a seguir siendo creativo (autorrealización), según Maslow
- La creatividad debe generar productos observables
- Las relaciones sociales estimularán o bloquearán el desarrollo creativo

Según Rogers, *la tendencia a la realización es el único motivo básico humano*. Creía que el organismo humano tiende de manera intrínseca a conservarse y a esforzarse por mejorar; esto es lo que quiso decir con "realización".

El ser humano es básicamente activo y *si las condiciones son favorables* intentaremos desarrollar nuestras potencialidades al máximo; cuando no se da este desarrollo el individuo entra en una crisis y se convierte en un ser problemático e infeliz. Los aspectos específicos del crecimiento humano varían de persona a persona; no todos harán exactamente las mismas cosas cuando las condiciones sean propicias para la realización.

1.2.3 La teoría de las inteligencias múltiples

Teórico Howard Gardner

“El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (Gardner, 1993)

Gardner considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una disciplina como se ha hecho hasta ahora. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional aunque Gardner reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que en su estudio de la creatividad, ponga el mayor énfasis en los factores personales y haga uso de las perspectivas biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto.

En sí las diferentes teorías reafirman la creatividad como cualidad del ser humano para construir mundos posibles y como tal, debe estudiarse, fortalecerse y estimularse.

Las teorías señalan un rumbo común al perfeccionamiento del hombre en su proceso de cambio. Los diferentes enfoques inducen a la formulación cada vez más especializada del por qué la creatividad y al cómo del proceso creativo.

1.3 Conceptos generales de creatividad, diagnóstico, situaciones didácticas y evaluación.

Conceptos de creatividad

Iniciaremos con las definiciones que están en el Diccionario de la Real Academia, la palabra “creatividad” está definida como “facultad de crear, capacidad de creación” (Real Academia de la lengua Española 2001, 22ª edición). Es importante señalar que el crear es importante ya que nos permite desarrollar ideas diferentes a los estereotipos. Desde el punto de vista de psicología, “Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades” (enciclopedia de psicopedagogía océano 1998). Continuando con la revisión en enciclopedias y diccionarios, encontramos que en la enciclopedia de psicopedagogía océano (1998 pp. 779-780), se define ‘creatividad’ como: “Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades”. Por otra parte, en el diccionario de las ciencias de la educación santillana (1995 pp. 333-334), se señala: “El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación”.

La creatividad resulta ser un tema complejo, ya que se cree que todos posemos algún grado de producir creaciones nuevas que podemos desarrollar y enriquecer.

La creatividad se interpreta como una mezcla del contenido que aporta el campo imaginario y lo real.

Creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales para generar resultados novedosos.

Conceptos de diagnóstico en ambientes educativos

El diagnóstico es un procedimiento pedagógico que se caracteriza por existir una recogida constante de información, de valoración y toma de decisiones.

Las características fundamentales del diagnóstico son las de poseer un propósito y un plan sistemático de actuación con una secuenciación congruente de fases y etapas conexionadas. Lo cual exige el disponer de un planteamiento conceptual y teórico que fundamente dicho proceso y establecer a priori los modelos que se van a seguir en el mismo.

Como se menciona en el siguiente punto de los principios pedagógicos;

“La tutoría y la asesoría académica a la escuela La tutoría se concibe como el conjunto de alternativas de atención individualizada que parte de un diagnóstico. Sus destinatarios son estudiantes o docentes” (SEP, 2011).

Es importante hacer un diagnóstico, en este caso las situaciones diagnósticas, son el medio que nos darán la información adecuada y pertinente sobre los fines y el objeto de este proyecto.

Situaciones didácticas

Las cuales son actividades que presentan una misma estructura, es decir: un inicio un desarrollo y una evaluación, la herramienta para la evaluación serán rúbricas, para medir los niveles de desempeño utilizando los indicadores con relación a los aprendizajes esperados que plantean al principio de cada situación.

Es necesario considerar los estilos de aprendizaje y características individuales de los niños, así como el contexto sociocultural en el que se desarrollan, para planificar situaciones didácticas y ofrecer así experiencias significativas, las cuales deben partir de sus conocimientos previos, exigir la puesta en práctica de habilidades y actitudes, y llevarlos a mejorar sus niveles de logro para formarlos como personas seguras, autónomas, creativas y participativas.

En los principios pedagógicos se menciona lo siguiente:

Planificar para potenciar el aprendizaje

“La planificación es un elemento sustantivo de la práctica docente para potenciar el aprendizaje de los estudiantes hacia el desarrollo de competencias. Implica organizar

actividades de aprendizaje a partir de diferentes formas de trabajo, como situaciones y secuencias didácticas y proyectos, entre otras. Las actividades deben representar desafíos intelectuales para los estudiantes con el fin de que formulen alternativas de solución” (SEP, 2011).

Es fundamental la planificación, de esto depende el éxito de nuestras clases, debemos innovar y tomar en cuenta que es todo un proceso, donde cada paso es importante para lograr el perfil de egreso.

El concepto de evaluación se refiere a la acción y a la consecuencia de evaluar, un verbo cuya etimología se remonta al francés *évaluer*¹ y que permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada cosa o asunto.

Es importante destacar que, a nivel académico, no existe una única forma de realizar una evaluación: todo depende de la finalidad que se persiga y del fundamento teórico en el que se contextualice.

Las evaluaciones determinan si se han alcanzado o no las intenciones educativas, así como los objetivos y expectativas de logro, nos ayuda a ver un panorama más claro, tanto de nuestras acciones como la de los alumnos.

Lo anterior se respalda en el siguiente principio pedagógico que sustenta el plan de estudios.

“El docente es el encargado de la evaluación de los aprendizajes de los alumnos y quien realiza el seguimiento, crea oportunidades de aprendizaje y hace modificaciones en su práctica para que éstos logren los aprendizajes establecidos en el Plan y los programas de estudio. La evaluación de los aprendizajes es el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje” (SEP, 2011).

Es importante para determinar en qué medida se está cumpliendo con lo esperado, y como referente concreto para tomar decisiones.

¹ Évaluer: fr,evaluar.

Una particular característica en la obra de Piaget y Vygotsky fue su visión de la integración de teoría, práctica e investigación. Al discutir sus ideas respecto a la educación, tanto Piaget como Vygotski resaltaron la importancia de la evaluación y la investigación. Ambos veían estas actividades como inherentes a la labor educativa, como parte fundamental de ellas.

1.4 Perspectivas de la creatividad

En el presente trabajo se propone abordar la temática de la creatividad vista desde diferentes autores cada uno propone un proceso diferente relacionado a factores como: biológicos, culturales, afectivos y cognitivos.

1.4.1 Creatividad desde la perspectiva de Gardner

“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” (Gardner, *Mentes creativas*, 1998). En esta inteligencia el intelecto va a funcionar dependiendo de los requisitos exigidos, dicho subconjunto estará formado por aquellas funciones que facilitan la creación, diseño, invención, imaginación, de nuevos conceptos o ideas aceptadas en un entorno cultural

“La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que él denominó "inteligencias" como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás" (Gardner, 1993). Afirma que la creatividad no es una especie de fluido que pueda dirigirse en cualquier dirección.

Gardner postula que la inteligencia y creatividad no deben comprenderse como fenómenos separados. Rompe así una dicotomía de larga presencia entre los estudiosos de la creatividad. “El primer paso consiste en reemplazar la pregunta convencional: ¿Qué es la creatividad?, por otra distinta que definitivamente cambia la dirección de la búsqueda: ¿Dónde está la creatividad? La primera todavía permite una respuesta más abstracta, sin contexto, en tanto que la segunda impone la obligación de una mirada más amplia. En el curso de este movimiento surge la siguiente propuesta:

Individuo creativo es la persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado original, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (Gardner, 1993) .

La primera todavía permite una respuesta más abstracta, sin contexto, en tanto que la segunda impone la obligación de una mirada más amplia. En el curso de este movimiento surge la siguiente propuesta: Individuo creativo es la persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado original, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

Gardner propone su teoría de las inteligencias múltiples la cual consiste en reconocer y potenciar la existencia de alguna de ellas, las inteligencias propuestas son; lingüística, lógico-matemática, espacial, musical corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

- La inteligencia lingüística-verbal: es la capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica, y sus dimensiones prácticas.

Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

- La inteligencia física-kinestésica: es la habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como propioceptivas y táctiles.

Se la aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y/o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

- La inteligencia lógica-matemática: es la capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera eficaz, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.

Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteamientos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.

- La inteligencia espacial: es la habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representarse gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y su interrelaciones.

Está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.

- La inteligencia musical: es la capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.

Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

- La inteligencia interpersonal: es la posibilidad de distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica.

La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

- La inteligencia intrapersonal: es la habilidad de la autoinspección, y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una autoimagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.

La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

- La inteligencia naturalista: es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural.

Gardner trata de demostrar el carácter distintivo de las actividades habituales de una persona creativa. Así como no hay un tipo único de inteligencia, tampoco puede haber un tipo único de creatividad. En esto fallan los tests de creatividad. “En su ingenua suposición de que el desempeño acertado frente a tareas divergentes y muy triviales, garantiza una predicción respecto a comportamientos futuros en cualquier campo” (Gardner, *Mentes creativas*, 1998).

1.4.2 Creatividad desde la perspectiva de Piaget

Justificaba que la infancia es la fase creadora por excelencia, la idea que inspira todos sus escritos es que la vida es una creación continúa de formas, veía el conocimiento como una actividad constructiva.

Según Jean Piaget, el pensamiento permite al niño formar sus ideas y usar la imaginación. Ya no necesitan un objeto para representarlo en su mente, ya pueden imaginarla.

Piaget (1973) sostuvo que es mediante las transformaciones, sean acciones reales o simbólicas, que el sujeto construye progresivamente su conocimiento. Esta construcción progresiva implica unas funciones invariantes y unas estructuras cambiantes. Los cambios en las estructuras dependen del desarrollo, los cuales están condicionados por la interacción de varios factores. Piaget se concentró en explicar los mecanismos de las estructuras y a sus transformaciones. De ahí su énfasis en las acciones del sujeto, las cuales incluyen interacciones con otros, Piaget se ocupó de destacar al discutir el papel del juego, de la experiencia y de la transmisión social en el desarrollo cognoscitivo. De hecho, Piaget valoró la importancia de la cooperación y del conflicto cognitivo que surgen cuando los niños interactúan en actividades educativas como medio para facilitar el desarrollo cognoscitivo y moral. En lo cual encuentro una relación con la idea de Vygotsky que es la educación para el desarrollo, Piaget sostuvo que la educación debe orientarse a proveer el ambiente y los medios para nutrir

la curiosidad del sujeto y la actividad exploratoria que llevaran a un aprendizaje significativo.

Para Piaget es imposible sólo comunicar información y señala que La buena pedagogía debe implicar la presentación de situaciones para que el niño y la niña experimenten; es decir, realicen actividades con la intención de ver qué ocurre, manipulen símbolos, formulen preguntas y busquen sus propias respuestas, que comparen y discutan sus hallazgos con los de sus compañeros y compañeras.

1.4.3 Creatividad desde la perspectiva de Guilford

Guilford considerado uno de los principales exponentes del tema, quien a mediados del siglo XX propone el término de creatividad y postula que ésta y la inteligencia no son lo mismo, señalando que ambas habilidades homólogas pero diferentes, la denomina “pensamiento divergente”, desde dicho momento la creatividad se ha considerado como un elemento esencial en cualquier estudio formal referido al intelecto humano.

Para Guilford (1968), la creatividad es una habilidad distinta de la inteligencia, que debe entenderse como un modo de pensamiento continuo y en cierta manera constante en los individuos normales. El campo de la creatividad sería abarcado principalmente por el “pensamiento divergente”, en contraposición al “pensamiento convergente” que tradicionalmente ha sido medido a través de pruebas de inteligencia. Guilford define el pensamiento divergente como aquel que lleva a soluciones insólitas, que es pluridireccional, dúctil, adaptable y que, a diferencia del pensamiento convergente, no implica una solución única, sino una variedad de respuestas posibles ante un estímulo.

Siguiendo el modelo de Guilford, existirían tres tipos de factores ligados al pensamiento divergente:

-Flexibilidad: Es la heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de fácilmente pasar de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

-Fluidez: Es la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado.

- Originalidad; Es la rareza relativa de las ideas producidas: de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea.

Lo anterior se ve representado cuando en las clases los alumnos tratan de innovar, en sus respuestas, en sus dibujos o en sus actividades.

1.4.4 Creatividad desde la perspectiva de Paulo Freire

“Paulo Freire plantea la "capacidad" de ciertos "educadores" para castrar la creatividad de los niños. Cada vez queda un espacio más pequeño para la curiosidad y la creatividad. Los educadores pueden jugar un papel fundamental para cambiar esa realidad”. (Vizcaya, 2010)

Hace referencia al hecho de que los maestros no permitimos el proceso del despertar del alumno en la investigación.

Consideraba que debido al desarrollo tecnológico se perdía interés en la curiosidad y la creatividad.

1.4.5 Creatividad desde la perspectiva de Maslow

“El problema de la creatividad es el problema de la persona creativa, si se piensa en la persona, en la persona creativa, como la esencia del problema, entonces se enfrenta uno al problema total de la transformación de la naturaleza humana, de la transformación del carácter, del desarrollo total de toda la persona” (Maslow, 1982, pág. 81) La parte última de esta afirmación conduce a un punto central de la teoría de Maslow: la autorrealización, fin último de las necesidades humanas.

Maslow postula una teoría de la motivación basada en una jerarquía de necesidades. Estas necesidades son siempre presentadas en el siguiente orden: fisiológicas, de seguridad, sociales (de amor y pertenencia o comunidad), de estima, y de autorrealización. Las primeras necesidades son conocidas como inferiores y las últimas como superiores. Aunque “las necesidades inferiores son más importantes que las superiores en términos de supervivencia, en términos de ‘crecimiento hacia nuestra estatura humana’, como se expresa Maslow, las necesidades superiores son más

importantes que las inferiores. Antes de detallar en que consiste la autorrealización se describirá brevemente la pirámide motivacional de Maslow.

Como ya se comentó antes, Maslow (1975) postula una jerarquía de necesidades. Esta jerarquía es presentada usualmente como una pirámide como se aprecia en la siguiente figura.



Al principio se puede observar que aparecen las necesidades fisiológicas. Estas necesidades son las urgencias más fundamentales, inaplazables de todo ser humano y se refieren a la supervivencia física: agua, alimentos, sexo, refugio, sueño y oxígeno. Las necesidades de seguridad siguen a las fisiológicas. Maslow (1975) establece que estas necesidades tienen que ver con la percepción del medio en un sentido de orden y estabilidad, la necesidad de seguridad es satisfecha. La tercera necesidad presentada por Maslow corresponde a la de amor y pertenencia.

La pertenencia se refiere a la necesidad de nexos de afecto con la gente en general; en especial de obtener un lugar en el propio grupo.

Necesidad de estima: Maslow (1975), afirma que el ser humano manifiesta dos categorías relacionadas con la necesidad de aprecio: el autorespeto y la estimación por parte de los demás.

La última necesidad, siguiendo el orden, y la más importante para propósitos del presente trabajo, es la de autorrealización o actualización del yo. La necesidad de actualización del yo se refiere a que el ser humano pueda llegar a ser todo lo que potencialmente puede ser. Incluye las necesidades psicológicas de crecimientos, de desarrollo y utilización de las potencialidades humanas. En este sentido es importante destacar que para Maslow el hombre siempre lucha por alcanzar las metas más elevadas. Es aquí donde toma real significancia la expresión: “que el ser humano pueda llegar a ser todo lo que potencialmente puede ser” (Maslow, 1975). Dicho lo anterior en palabras de Maslow.

De sus ideas vinculadas a la creatividad destacan las siguientes: “sus consideraciones sobre la educación artística, no tanto para producir artistas u objetos de arte, sino también para obtener personas mejores, plenamente humanas que avancen hacia la actualización de sus potencialidades” (Maslow, 1982). La educación artística es tan importante para Maslow, que considera que entendida con claridad puede convertirse en el paradigma para toda la educación.

1.5 Tipos de creatividad

Para Sánchez (2003), El pensamiento creativo o creatividad humana se manifiesta de múltiples formas y circunstancias distintas. Desde que el niño nace, dado su carácter activo y asimilador, Puede mostrar indicadores de creatividad en su actividad diaria, en el juego, en el estudio, en su afición.

En educación preescolar se pretende que los estudiantes sean estimulados para desarrollarla y potenciarla.

1.5.1 Creatividad mimética

La mimesis es un término que ha llegado a nosotros desde los antiguos griegos, que significa imitar o remedar. Ésta es la forma más rudimentaria de la creatividad.

1.5.2 Creatividad bisociativa

“Bisociativa” es un término acuñado por el novelista Arthur Koestler en su célebre libro *The act of creation* para describir cómo nuestra mente racional consciente puede conectar los pensamientos racionales con los intuitivos para producir los llamados momentos Eureka es decir, iluminación repentina. La creatividad bisociativa se produce cuando una idea familiar es conectada con una idea poco familiar para producir un híbrido innovador.

Aunque a menudo la conexión de ideas es realizada a través de medios más contemplativos, puede ser estimulada mediante el bombardeo de la mente con un aluvión de pensamientos al azar para ver cuáles logran permanecer. La descripción general de este tipo de actividad es llamada lluvia de ideas.

La creatividad bisociativa está basada en la dinámica electrizante de las tres F de:

Fluidez – Es más productivo tener muchas ideas sin pulir que pocas “buenas” ideas porque entre mayor sea la diversidad de ideas, es mayor el rango de posibles soluciones.

Flexibilidad - A menudo tenemos la idea “correcta” pero la hemos colocado en el lugar “equivocado”, así que tenemos que moverla por ahí para ver donde se ajusta mejor para cumplir con nuestros desafíos.

Flujo - No somos creativos bajo presión. Tenemos que estar tanto estimulados como relajados para extraer la energía necesaria para crear.

1.5.3. Creatividad analógica

Las analogías pueden ser utilizadas para alterar el pensamiento habitual con el fin de dar paso a nuevas ideas. De la misma forma en que una analogía nos ayuda a dar

sentido a nuestras experiencias al asimilar lo que no sabemos dentro de lo que sí sabemos, el proceso también funciona a la inversa.

Es decir, podemos tomar algo que creemos que conocemos y utilizamos la analogía para hacerlo desconocido.

1.5.4. Creatividad narrativa

Las historias son una compleja mezcla de personajes, acciones, tramas, descripciones y gramática. Pero lo más importante es que tienen una voz narrativa -nuestra voz- auténtica o personificada. Cómo contamos la historia puede energizar la anécdota más trivial o apagar la historia más emocionante y cautivadora.

La narrativa es una historia comunicada en secuencia. Se trata de cómo es contada la historia. Las historias pueden ser fácilmente destruidas y reconstruidas para hacer diferentes versiones o nuevos brebajes.

1.5.5. Creatividad intuitiva

La intuición se trata tanto de recibir ideas como de generarlas. Hay varios métodos para liberar y vaciar la mente – la meditación, el yoga y los cánticos, por nombrar algunos. La idea básica es distraer y relajar la mente para crear un estado de conciencia fluido donde las ideas lleguen fácilmente.

1.6 Pensamiento Divergente

Es aquel que se desarrolla con la creatividad.

Se le ubica en el hemisferio derecho del cerebro y es el encargado de controlar el lado izquierdo del cuerpo humano.

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

Se caracteriza por:

- Ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual y fantasioso.
- La variedad de respuestas, aceptables y válidas.

- Recurre a la imaginación como fuente de ideación.
- Libre expresión, fluencia y apertura.
- No necesita apelar a los datos de la memoria.

“La Estructura del Intelecto vino a despertar un interés científico por el estudio de la creatividad” (Guilford, 1967).

Guilford considera esta última como una actividad intelectual que forma parte de lo que denomina “pensamiento divergente”, y que define como aquel tipo de pensamiento que, ante un problema específico, puede formularse varias respuestas alternativas, en oposición a lo que sería el “pensamiento convergente”

1.7 Pensamiento Convergente

Es aquel que produce una respuesta ligada a la cultura y la ciencia. Se le ubica en el hemisferio izquierdo del cerebro, es el encargado de controlar la parte derecha del cuerpo humano.

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

Sus características son:

- Es organizado, conservador, planificador, lógico, analista y detallista.
- Recurre ineludiblemente a la memoria.
- Respuestas concretas y precisas.
- No recurre necesariamente a la imaginación.
- Convencional.

“En los momentos de crisis,

Sólo la imaginación,

Es más importante

que el conocimiento”

Albert Einstein

Capítulo 2. Diseño de la intervención

En el presente trabajo se realizarán dos rondas de situaciones didácticas, las primeras las utilizaremos como diagnósticas tal y como el nombre lo indica, en ambas rondas se partirá de un tema, se harán preguntas y se irá desarrollando la actividad, todas las actividades o en su mayoría, son pensadas para realizarse en un día , la diferencia entre las primeras situaciones y las segundas, en ambas se seguirá lo que indica el PEP (programa de educación preescolar) pero en las segundas existirían diferencias basadas en los autores antes mencionados.

2.1 Justificación, planteamiento del problema y objetivo

Justificación

El tema de creatividad me llamó la atención debido a que a lo largo de mi práctica docente me he percatado de que al proporcionarles situaciones didácticas a los alumnos, demostraban bajos dominios en los aprendizajes esperados y por ende en las

competencias que el plan y programa 2011 nos plantea como uno de los propósitos fundamentales a desarrollar.

Considero importante hacer una intervención, para potenciar las habilidades creativas de los alumnos y así conseguir los objetivos académicos que se plantean.

Tomando en cuenta que la creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano porque es aquella que le permite, crear, innovar y modificar, con la finalidad de mejorar para avanzar hacia nuevos y mejores resultados. Además, al fomentar la capacidad de crear se beneficiara la salud emocional. No hay más que observar los pequeños y grandes problemas cotidianos que se nos pueden presentar, la mayoría posiblemente precisará soluciones creativas.

Observé en los niños temor a expresar sus ideas, a partir de esta inquietud surge la necesidad de investigar más sobre el tema, en primera instancia que deben desarrollar los alumnos y en segunda instancia que modificaciones curriculares tendría que hacer como docente para estimular la creatividad en los niños ya que considero que como docentes nos hace falta complementar esta habilidad, como crear herramientas, innovar en nuestra enseñanza, generar ambientes de aprendizaje.

Como se menciona en el siguiente apartado de los principios pedagógicos que sustentan el plan de estudios.

Planteamiento del problema

Los alumnos no buscan soluciones a los problemas, se les dificulta, reflexionar e indagar y a veces el expresar sus emociones. Además pocas veces toman iniciativa en las actividades, por lo cual se diseña este proyecto de intervención.

Objetivo

El objetivo de esta intervención es fomentar y estimular la creatividad en los alumnos de segundo y tercer grado de preescolar.

2.2 Contexto

Venustiano Carranza es una de las 16 delegaciones del Distrito Federal mexicano. Se encuentra en la zona centro-oriente de la Ciudad de México. Colinda al norte con la delegación Gustavo A. Madero, al poniente con la delegación Cuauhtémoc, al sur con la delegación Iztacalco y al oriente con el Estado de México.

En la década de los setenta la delegación se encontraba totalmente urbanizada, a excepción del terreno del vaso regulador del Bordo de Xochiaca, convertido actualmente en área verde.

La colonia El Parque es donde se ubica el C.E.N.D.I llamada así por representativo que es El Parque de los Periodistas Ilustres localizado a unos cuantos metros de la delegación Venustiano Carranza. El parque se encuentra rodeado de las siguientes calles: Av. Fray Servando Teresa de Mier, Congreso de la Unión, Lucas Alamán y Sur 103 en la colonia Jardín Balbuena. Como referencia, se ubica junto al metro Fray Servando de la línea 4 del metro.

En la avenida de Congreso de la unión No. 66 estacionamiento 2 del Palacio Legislativo es donde se encuentra el anexo del C.E.N.D.I. Antonia Nava de Catalán que brinda servicio de estancia infantil a la Cámara de Diputados, incluye alimentación y vigilancia médica para los hijos menores de 6 años de las madres trabajadoras o de padres trabajadores viudos, divorciados o separados que tengan la custodia de sus hijos, otorgando prioridad a los hijos de los trabajadores sindicalizados. Tienen derecho al servicio de la estancia las madres trabajadoras o los padres trabajadores viudos, divorciados o separados que tengan la custodia de sus hijos en tanto no contraigan matrimonio o entre en concubinato, que laboran en la H. Cámara de Diputados cuya seguridad social esté regida por la ley del Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado, dando prioridad a los trabajadores de base afiliados al Sindicato de Trabajadores de la Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, teniendo como única limitante la capacidad y cupo físico de atención del propio centro.

El edificio, ubicado al interior del Palacio Legislativo de San Lázaro, cuenta con áreas de educación, recreación, servicios y actividades, en un espacio de dos mil 600 metros cuadrados.

La atención se brinda a 203 niños de entre 60 días y seis años de edad, hijos de madres y padres trabajadores de la Cámara de Diputados, a quienes se les proporciona servicio de comedor, médico, psicológico, así como salón de cantos y juegos, salón de biblioteca, ludoteca, gimnasio infantil, cómputo e idiomas y amplios jardines con juegos.

Cada salón cuenta con el espacio suficiente para tener de 15 a 20 niños aproximadamente y un área que es la mitad del salón para juego libre o actividad que requieran espacios, la mayoría de los salones cuenta con baño propio.

Hay aproximadamente 42 Docentes que están distribuidas en 13 grupos.

Actualmente soy asistente de grupo de segundo de preescolar.

2.3 Situaciones didácticas diagnósticas

Las situaciones que se presentan en este proyecto fueron elaboradas con alumnos de entre 4 y 6 años de edad.

“Los principios pedagógicos son condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa.” (SEP, 2011)

El siguiente punto explica en que nos basamos para la aplicación de todas las situaciones didácticas.

Poner énfasis en el desarrollo de competencias, el logro de los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados

La Educación Básica favorece el desarrollo de competencias, el logro de los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados, porque: Una competencia es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber

(conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes). Los Estándares Curriculares son descriptores de logro y definen aquello que los alumnos demostrarán al concluir un periodo escolar; sintetizan los aprendizajes esperados que, en los programas de educación primaria y secundaria, se organizan por asignatura-grado-bloque, y en educación preescolar por campo formativo-aspecto. Los Estándares Curriculares son equiparables con estándares internacionales y, en conjunto con los aprendizajes esperados, constituyen referentes para evaluaciones nacionales e internacionales que sirvan para conocer el avance de los estudiantes durante su tránsito por la Educación Básica, asumiendo la complejidad y gradualidad de los aprendizajes. Los aprendizajes esperados son indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula.” (SEP, 2011)

Al hablar del logro de competencia se habla de ciertas habilidades que se esperan desarrollen los alumnos y se le da concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los alumnos logran.

2.3.1 “Ensalada de canciones”

Campo formativo: Expresión y apreciación artística

Competencia: Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

Aprendizajes esperados: Escucha melodías de distinto género, canta y/o baila acompañándose de ellas.

Inicio:

Se les pidió que investiguen el nombre y género de su canción favorita.

Se comenzó la actividad preguntando lo siguiente:

¿Cuál es su canción favorita?

Karla: bailando me gusta mucho.

Edgar: yo no sé bailar.

Jimena: La de María José de la señora.

Carlos: la de rápido y furioso es en inglés.

Karen: me gusta Shakira la de waka waka.

Luisa: la de la propuesta.

Martha: a mí me gusta bailar reggeaton

María Fernanda: la maldita primavera, aunque no sé porque se llama así, si es muy bonita.

¿Cómo podemos hacer música con nuestro cuerpo?

Karen: con la boca

Luisa: con las manos

Edgar: con los zapatos

Indicadores	Comunica las sensaciones que le producen los cantos	Reconoce la diversidad de géneros musicales	Escucha melodías y las canta	Improvisa el baile
Nombres				
Karla	Si (feliz)	No	Si	Si
Ana Paula	No	Medianamente	Si	Si
Edgar	No sabe	No	Si	Medianamente
Emiliano	No	No	Medianamente	Medianamente
Martha	No	No	No	Si
Karen	Si	No	Medianamente	No
María Fernanda	No	No	Si	No
Jimena	No	Si	Medianamente	No
Susana	Si (contenta)	No	No	Si
Carlos	Si (confundido)	No	No	Medianamente
Max	No	No	Si	Medianamente
José	Si	No	No	Medianamente
Luisa	No	No	No	Medianamente

Evaluación

Se les puso un pedazo de su canción y se les pidió que nos enseñaran a bailar al ritmo de la música.

Para continuar la actividad se les pidió a todos que trataran de tararear al ritmo de la canción.



Algunos niños respondieron como se sentían cuando escuchaban su canción favorita y pudieron comunicar la sensación que les producía.

¿Cómo los hace sentir su canción?

De un total de 13 alumnos 8 no supieron expresar el sentimiento que les producía y 5 si, por ejemplo:

Karla: Feliz.

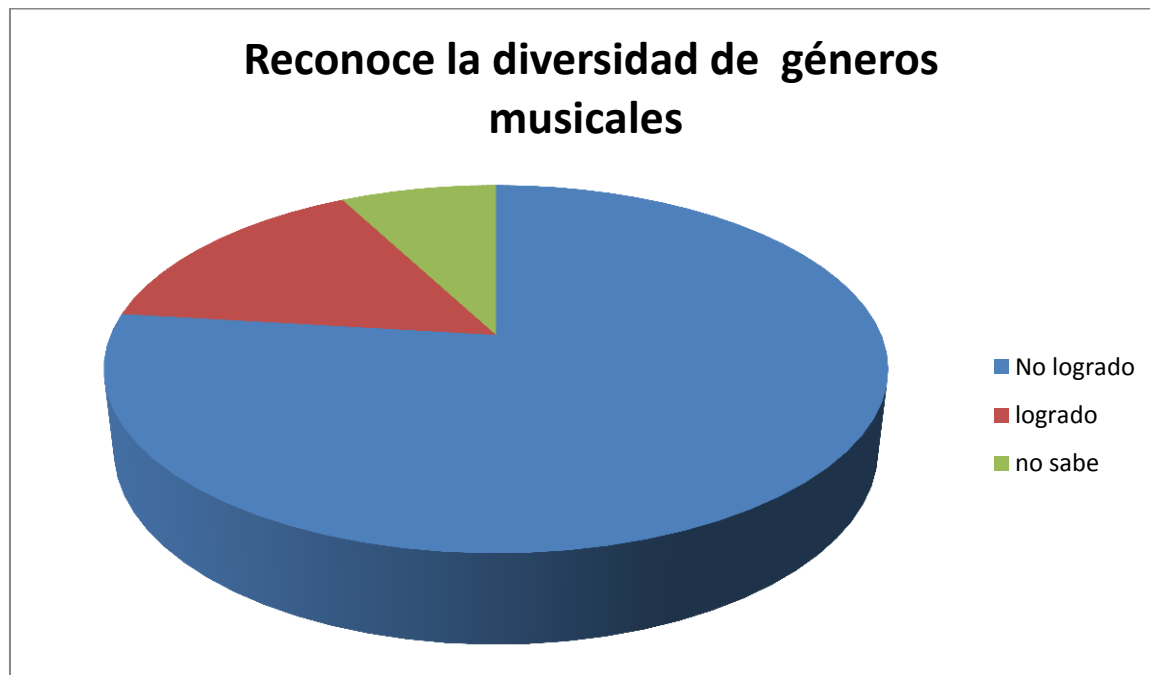
Max: con ganas de bailar.

Susana: contenta.

José: apresurado.

Emiliano: No.

Edgar: Yo no sé.



Se les cuestionó que género habían elegido y la mayoría no identifican la palabra género, por lo tanto no reconocen la diversidad de géneros musicales.

¿Saben que es género musical?

Ana Paula: no sé.

Carlos: es el señor de la tienda

Jimena: ¡eso no es! , mi mamá dice que es una especie de cosa

Karen: yo no lo he comido

¿Qué es salsa?

Max: es lo que se le pone a los tacos

Susana: a mí me gusta la de gotas de lluvia

José: a mí me pican

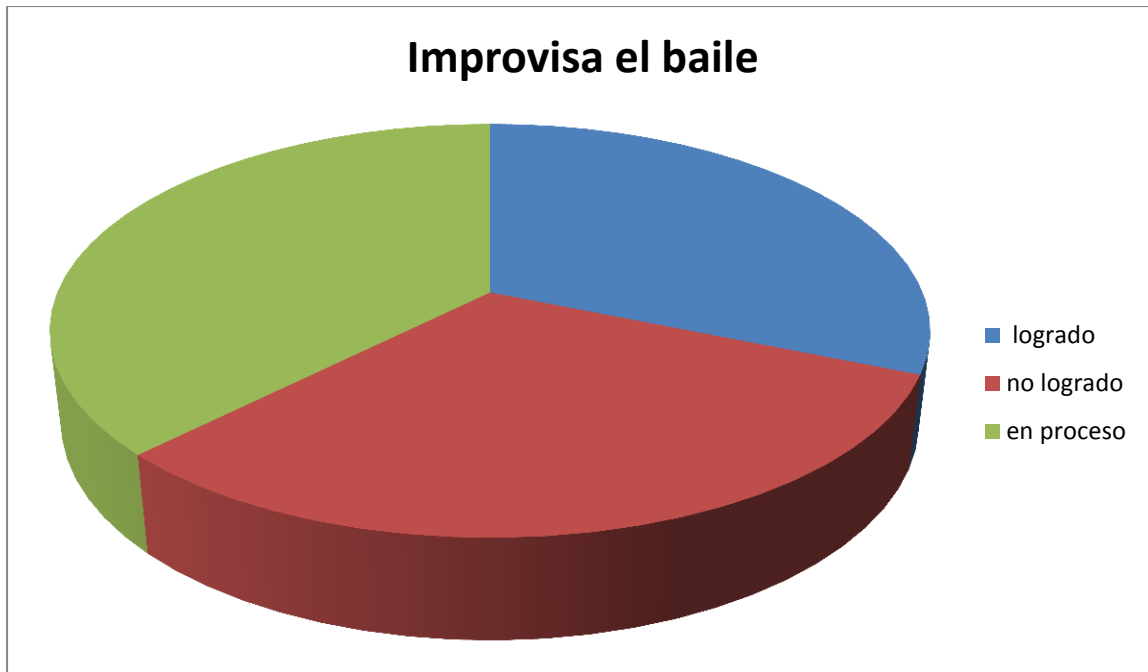
Martha: es un baile rápido

¿Quién escogió cumbia?

José: yo, a mí me gusta una de los ángeles, pero mi mamá no sabe cómo se llama.



Al escuchar las canciones se les pidió que cantar y/o complementar las canciones de todos, el resultado fue que el 38% de los alumnos cumplieron con las indicaciones, mientras que otro 38% lo hicieron medianamente y el 24% restante de los alumnos no se sabían la canción y no intentaron completarla.



¿Cómo se baila esa canción?

Martha: Hay que mover la cintura.

Edgar: decía es más o menos así y trata de bailar.

Luisa: es como abrazados.

Carlos: la mía se baila solito, y hay que mover la cabeza.

Karen: Yo no sé bailar.

Se les pidió que canten un pedazo de su canción y que intercambien canción y que bailen como quieran la otra canción.

Se hace referencia al siguiente punto del PERFIL DE EGRESO:

- “Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.” (SEP, 2011)

“El perfil de egreso plantea rasgos deseables que los estudiantes deberán mostrar al término de la Educación Básica, como garantía de que podrán desenvolverse satisfactoriamente en cualquier ámbito en el que decidan continuar su desarrollo.

Dichos rasgos son el resultado de una formación que destaca la necesidad de desarrollar competencias para la vida que, además de conocimientos y habilidades, incluyen actitudes y valores para enfrentar con éxito diversas tareas.” (SEP, 2011)

Con la actividad anterior se espera que el alumno tenga una formación integral, que sea capaz analizar diferentes situaciones para actuar de la mejor manera, que sea un alumno que pueda tomar decisiones, que sea un alumno abierto a otras opciones, que se pueda adaptar a los cambios, que proponga alternativas creativas, que cree nuevos caminos a los problemas que se le presenten, que sea un alumno seguro de expresar sus ideas.

2.3.2 Selva tropical

Campo formativo: Expresión y apreciación artística

Competencia: Expresa mediante el lenguaje oral, gestual y corporal situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.

Aprendizajes esperados: Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema, utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos.

Inicio:

Se les planteó hacer una obra de teatro de la selva tropical, comenzamos por sus saberes previos acerca de una selva tropical.

Se les mostró un breve video de la selva y continuamos la actividad haciéndoles unas preguntas.

¿Qué animales vieron en el video?

Karla: tucán.

María Fernanda: un armadillo

Emiliano: tarántulas

Max: oso elefante

José: Guacamayas

Martha: víboras

Cada niño escogió un animal para dramatizar en una pequeña obra, la cual se mostró a otro grupo del mismo grado, consistió en 13 animales que se presentaban ante el rey oso hormiguero, quien muy molesto les exigía que se fueran de su selva, cada uno tenía que explicar que era lo que hacía actuando y porque era importante su permanencia dentro de la misma.

Indicadores	Participa en juegos simbólicos	Improvisa un animal	Utiliza su cuerpo como recurso escénico	Crea representaciones teatrales sencillas
Nombres				
Karla	no	medianamente	Si	Si
Ana Paula	Si	No	No	Si
Edgar	medianamente	medianamente	Si	Medianamente
Emiliano	Si	No	No	Medianamente
Martha	Medianamente	Si	Medianamente	Si
Karen	Si	medianamente	Medianamente	Si
MaríaFernanda	Si	Medianamente	Si	No
Jimena	no	No	No	Si
Susana	no	medianamente	Si	No
Carlos	Si	medianamente	Medianamente	Medianamente
Max	Medianamente	No	Si	Medianamente
José	No	Si	Medianamente	No
Luisa	SI	medianamente	Medianamente	Medianamente



Edgar: a mí no me gustaría ir porque me dan miedo las arañas.

Jimena: los jabalíes son puerquitos con pelos

Carlos: me gusta ser el rey

Martha: el tucán no es mujer.



Cada niño tenía que improvisar el animal que les había tocado.

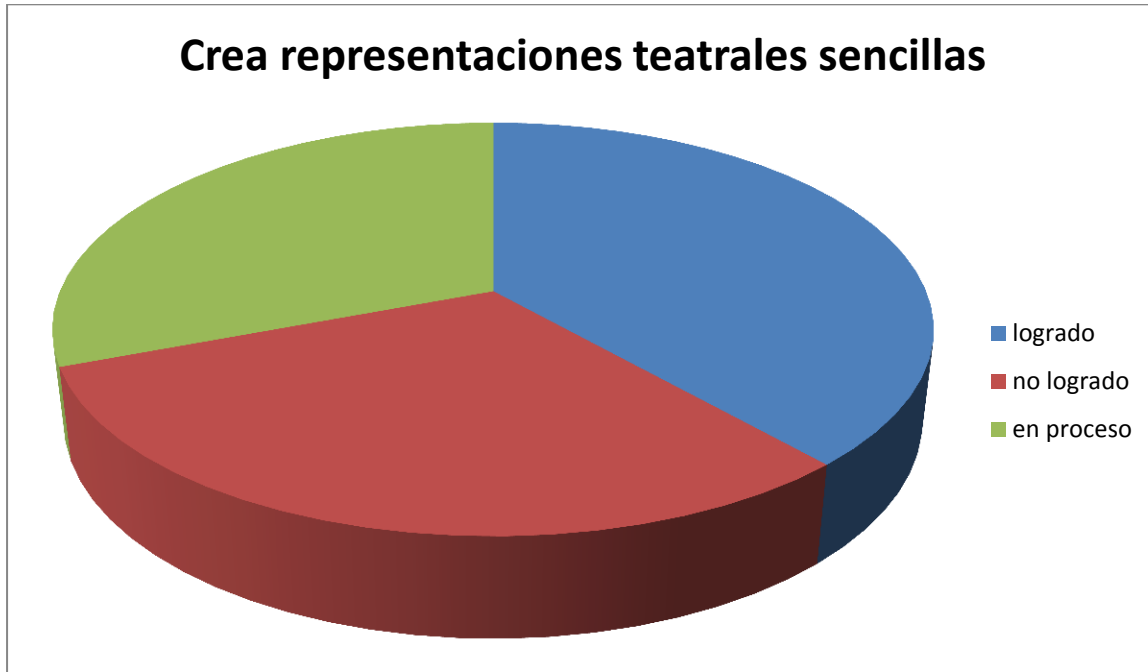
Max: No me gustan las arañas.

Jimena: Me gusta hacerme bolita como los armadillos.

Luisa: a mí me dan cosa los armadillos son como las cochinillas.



El 34% de los niños trató de utilizar y relacionar las partes de cuerpo para complementar su personaje, el otro 40 % no sabían que hacer y el 26% restante movía los brazos imitando a sus compañeros.



El 40 % de los niños dramatiza su personaje mientras que el otro 30% solo trata de explicar que animal es y el 30% restante no lo hace.

2.3.3 Construyendo una ciudad

Campo formativo: Expresión y apreciación artística

Competencia: Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.

Aprendizajes esperados: Identifica los detalles de un objeto, ser vivo o fenómeno natural que observa, los representa de acuerdo con su percepción y explica esa producción.

*Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra.

Inicio:

Se les pidió que investiguen acerca de las actividades que realiza un arquitecto.

Se comenzó la actividad preguntando lo siguiente:

¿Conoces a un arquitecto?

Edgar: No.

Todos los alumnos dijeron que no conocían a ningún arquitecto.

Los alumnos no manifestaron contacto con un arquitecto.

¿Qué hace un arquitecto?

Jimena: Casas y edificios.

Luisa: Eso lo hacen los albañiles.

Edgar: Los arquitectos hacen el dibujo de las casas y los albañiles construyen.

Karen: Escuelas.

Carlos: Yo no conozco a los arquitectos pero mi papá me dijo que diseñan las casas.

Maestra: y ¿qué es diseñar?

Carlos: No sé, mi papá no me dijo

Edgar: Hacer el dibujo.

Martha: Yo no estudie.

Susana: Hace casas.

Max: si hace muchas casas y edificios.

Evaluación.

Se les pidió a los alumnos explicaran que hacia un arquitecto de acuerdo a la investigación previa que ellos habían consultado, sin embargo la mayoría de los alumnos manifestaron confusión sobre el trabajo que este realiza.

¿Si fueras arquitecto que te gustaría construir?

Martha: Un castillo con bloques.

María Fernanda: Una casa.

Carlos: Una estación de bomberos.

Karen: Una escuela porque cuando sea grande voy a ser maestra.

Edgar: Una estación de policías.

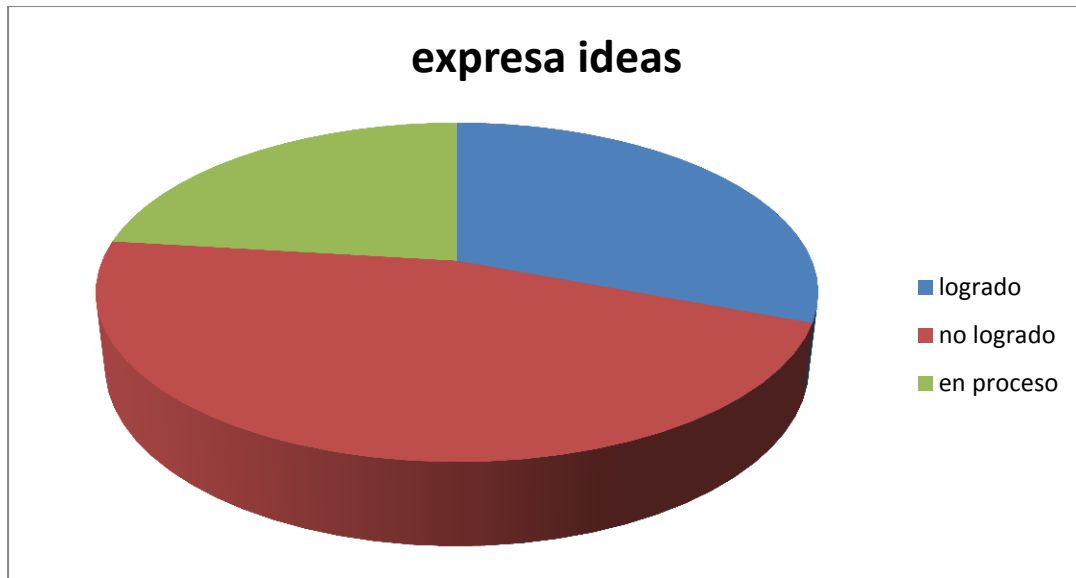
Jimena: Una casa.

Emiliano: Un hospital.

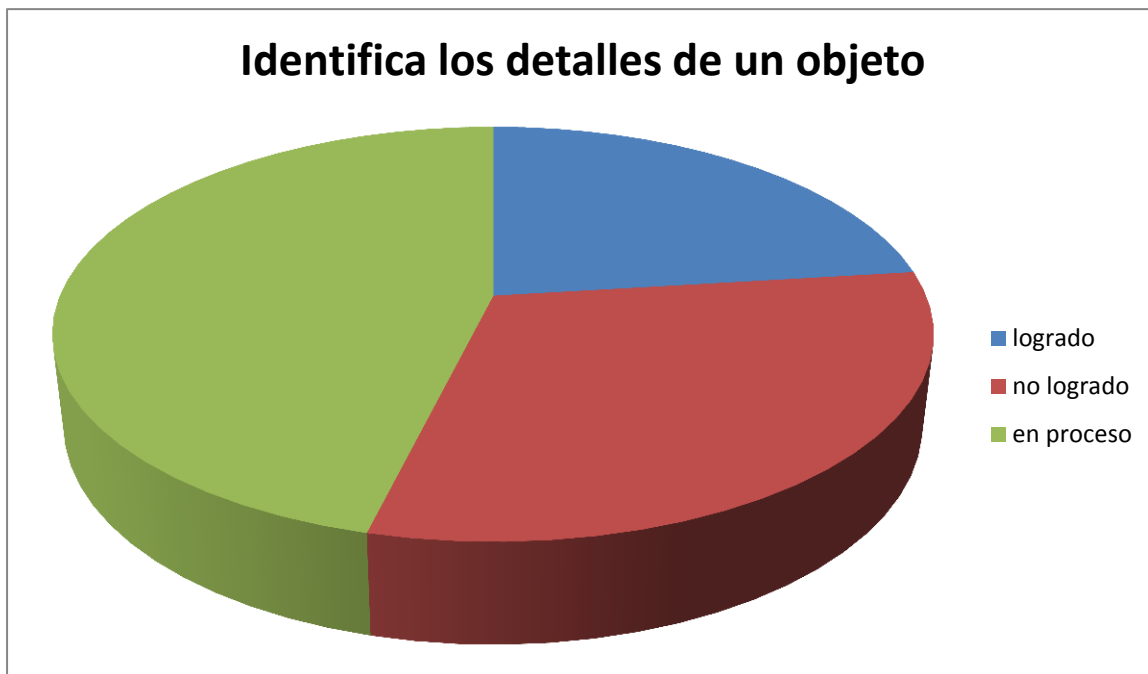
Max: Un edificio.

Indicadores				
Nombres	Expresa ideas	Identifica los detalles de un objeto	Representa de acuerdo con su percepción	Explica su producción
Karla	si	Si	Si	Medianamente
Ana Paula	si	No	no	Si
Edgar	medianamente	Medianamente	Si	Medianamente
Emiliano	No	No	No	Medianamente
Martha	Medianamente	Si	no	No
Karen	si	Medianamente	Medianamente	Si
MaríaFernanda	No	Medianamente	Si	No
Jimena	No	No	No	Si
Susana	No	Medianamente	Si	No
Carlos	Si	Medianamente	Medianamente	Medianamente
Max	Medianamente	No	Si	Medianamente
José	No	Si	Medianamente	No
Luisa	No	Medianamente	Medianamente	Medianamente

Se les pidió que tomaran el material de su elección, como: hojas de papel de colores, cubos de ensamble, carritos, cajas que crearan alguna construcción de una ciudad.



El 28% de los alumnos lograron expresar claramente lo que querían, el 52% no lograron transmitir lo querían, y el 20% lo hicieron pero no quedaron satisfechos con sus explicaciones.



El 23% de los alumnos observa e identifica detalles en las creaciones de sus compañeros así como en las propias.

El 30 % de los alumnos no identifica detalles solo lo que ven en general.

El 47% de los alumnos ve las diferentes formas y creaciones pero no distinguen los detalles de cada edificación.



Un caso en particular llamo mi atención Karla dibujó un edificio y me pidió colgarlo, ya que era un rascacielos y tenía que estar muy alto.

Un 38% de los alumnos representa con un amplio criterio de la percepción de la realidad, podría aseverar que sin temor a equivocarse, mientras que un 30 % pensaron solo en jugar a los carritos y un 32% imitaron a los compañeros que si lo hicieron.



El 23% de los alumnos explican sus creaciones, el 30 % no están interesados en explicar, y el 47% restante intentan explicar.

2.4 Análisis de las situaciones diagnósticas

Con este diagnóstico se observó parte de las actividades cotidianas como se realizan, como responden los alumnos y como es el ambiente en el que se llevaron a cabo.

Según el desarrollo y la evaluación de cada situación arrojaron ciertos porcentajes que fueron plasmados en las gráficas, en los que se pueden observar que el aprendizaje así como los puntos de vista, los saberes previos, el nivel de creación, la improvisación y la originalidad de cada alumno es diferente, que algunos alumnos no siguen al pie las consignas, todos tienen diferentes intereses y capacidades.

Con este diagnóstico se identificaron de las habilidades que los alumnos poseen como: la memoria, el lenguaje, el autoconcepto, la autoestima, y las que se busca desarrollen como: la creatividad, el aprendizaje, la comprensión, la imaginación, la eficacia, la expresión, la participación.

Según se muestra en las gráficas incipientes es el punto de partida de este trabajo pedagógico de la creatividad y como estimularla con base en un paradigma constructivista.

Como maestros debemos recapacitar y como lo menciona el apartado de los principios pedagógicos “Reorientar el liderazgo implica un compromiso personal y con el grupo, una relación horizontal en la que el diálogo informado favorezca la toma de decisiones centrada en el aprendizaje de los alumnos.” (SEP, 2011)

Trabajar con ética profesional, tener presente que es por el beneficio de los alumnos.

2.4.1 Barreras de la creatividad en el aula

Existen prácticas a las que recurrimos como docentes, enlisto algunas basadas en mi praxis.

- Avergonzamos a los alumnos cuando cometen un error o da una respuesta fuera de lo común.
- Controlamos excesivamente sus actividades, no permitimos la variación.
- Utilizamos excesivamente las recompensas, estrellas y sellos que, a la larga, matan la motivación intrínseca del alumno.
- Plantear expectativas inadecuadas respecto de la capacidad del alumno, ya sean muy bajas muy altas. Un alumno talentoso puede percibir como aburrida una actividad que no resulta desafiante. Por otra parte un alumno que tenga alguna limitación, de conocimiento o de habilidad, para realizar una tarea, puede sentirse abrumado y desmotivado si la dificultad complejidad es muy alta.
- Consideramos como pérdida de tiempo con temas que están “fuera del programa”, por lo que existe poca oportunidad de abordar sobre ideas originales que puedan tener los alumnos o sobre inquietudes que les surgen al estudiar algún tema.
- Usamos frecuentemente el NO ante las propuestas o ideas divergentes de los alumnos, sin apenas escuchar lo que quieren decir.
- Existe una división total entre juego y trabajo, así como la asociación entre juego-diversión-pérdida de tiempo y trabajo-importancia utilidad.

- Fomentamos poco la competencia entre los alumnos.
- Empleamos estereotipos y generalizaciones para evaluar el trabajo del alumno.
- Restringimos la libertad para elegir respecto de la forma de llevar a cabo las actividades.
- Supervisamos constantemente el trabajo de los alumnos como esperando el momento del error, para poder demostrarle cómo sí se hace.
- Ignoramos sus esfuerzos y logros haciéndolo sentir que nunca es suficiente.
- Usamos el temor al castigo como forma de motivar a los alumnos.
- Enfatizamos que el control exclusivo del salón de clases lo tiene el profesor.
- Evidenciamos a los que hacen preguntas inusuales.

En los principios pedagógicos se menciona lo siguiente:

“Reorientar el liderazgo implica un compromiso personal y con el grupo, una relación horizontal en la que el diálogo informado favorezca la toma de decisiones centrada en el aprendizaje de los alumnos.” (SEP, 2011)

Considero que es clave importante el trabajar con ética profesional, el tomar en cuenta que todo es por el beneficio de los alumnos.

2.4.2 La relación de la inteligencia emocional con el desarrollo de la creatividad

Actualmente se le da mucha importancia al coeficiente intelectual, lo cual no garantiza un éxito profesional.

Todo esto surge por Goleman que toma de un artículo de Mayer y Salovey que definen la inteligencia emocional como la forma apropiada de percibir los sentimientos y la destreza para regularlos.

“La inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual”(Mayer, Salovey 1990).

La inteligencia emocional se refiere a un “pensador con un corazón” (“a thinker with a heart”) que percibe, comprende y maneja relaciones sociales.

Habla de habilidades que al estar enlazados se crea una adecuada regulación; es decir organizar nuestros sentimientos y enfocarlos de la mejor manera.

La inteligencia emocional puede ser personal e interpersonal, aunque no siempre se cuenta con ambas.

Ser consiente de nuestras emociones implica no dejarnos llevar por impulsos.

Dominar nuestras emociones permite una formación de juicios acorde con la razón.

El comprender nuestras emociones, nos permite comprender a los demás hablemos de una empatía.

La regulación emocional va más allá de la habilidad de manejar nuestras reacciones tanto positivas como negativas.

Como educadores es obligación tratar de entender y educar los sentimientos de nuestros alumnos.

2.4.3 Ambientes de aprendizaje para estimular la creatividad en preescolar

Como se menciona al principio de este trabajo en uno de los *principios pedagógicos que sustentan el plan de estudios*, se encuentra los ambientes de aprendizaje a continuación se explica más detalladamente:

“El maestro debe favorecer en los estudiantes el desarrollar una tolerancia a la ambigüedad dándoles más espacio en sus clases para pensar sobre una situación problemática y estimulándolos a reflexionar desde el principio de la clase.” (Ecured, 2011).

Favorecer la voluntad para superar obstáculos y perseverar. Partiendo siempre de dos metas, cuando empezamos con un proyecto innovador para la educación, a saber: la primera, ser fieles a los objetivos que deseamos alcanzar; la segunda, estar conscientes de que para llegar a lograrla se va a presentar toda una serie de barreras

por derribar. Se elimina una y aparece otra y así sucesivamente, hasta alcanzar el objetivo. Hay que convertir los obstáculos en oportunidades y no en amenazas.

Para crear un ambiente que estimule la creatividad lo ideal sería tener una variedad de materiales, arena, azúcar, semillas, cubos, moldes, crayones, botes, pinturas, Telas, botones, cartones, gises, cajas, incluso muchos de estos pueden ser reciclados de los hogares de cada uno.

Así como el apartado que nos habla de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje hay que implementar estrategias, materiales, situaciones que nos ayuden a mejorar la formación del alumnado.

Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje.

“En la sociedad del siglo XXI los materiales educativos se han diversificado. Como sus formatos y medios de acceso requieren habilidades específicas para su uso, una escuela en la actualidad debe favorecer que la comunidad educativa, además de utilizar el libro de texto, emplee otros materiales para el aprendizaje permanente.” (SEP, 2011)

En la escuela se debe cultivar la confianza en sí mismo por medio de indicadores que no siempre sean las buenas notas y el pasar de grado. Otros indicadores que se debieran tomar pudieran ser: la apertura mental, la originalidad, el asumir riesgos, el plantearse preguntas que en determinados momentos pongan en duda el conocimiento que se está trabajando, propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo.

La incertidumbre es el principal elemento de la clase creativa. Es decir, se debe crear un clima dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje donde el conocimiento que se está trabajando no se dé como inmutable y estático.

*“Los niños han
de tener mucha
tolerancia
con los adultos.”*

Antoine de Saint-Exupéry

Capítulo 3. Proyecto de intervención

Las situaciones que se presentan en este proyecto fueron elaboradas con alumnos de entre 4 y 6 años de edad.

“Los principios pedagógicos son condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa.” (SEP, 2011)

El siguiente punto explica en que nos basamos para la aplicación de todas las situaciones didácticas.

Poner énfasis en el desarrollo de competencias, el logro de los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados

La Educación Básica favorece el desarrollo de competencias, el logro de los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados, porque: Una competencia es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes). Los Estándares Curriculares son descriptores de logro y definen aquello que los alumnos demostrarán al concluir un periodo escolar; sintetizan los aprendizajes esperados que, en los programas de educación primaria y secundaria, se organizan por

asignatura-grado-bloque, y en educación preescolar por campo formativo-aspecto. Los Estándares Curriculares son equiparables con estándares internacionales y, en conjunto con los aprendizajes esperados, constituyen referentes para evaluaciones nacionales e internacionales que sirvan para conocer el avance de los estudiantes durante su tránsito por la Educación Básica, asumiendo la complejidad y gradualidad de los aprendizajes. Los aprendizajes esperados son indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula.” (SEP, 2011)

Al hablar del logro de competencia se habla de ciertas habilidades que se esperan desarrollen los alumnos y se le da concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los alumnos logran.

3.1 La espiral del pensamiento creativo

Tomaremos como base para las siguientes situaciones didácticas La Espiral de la Creatividad fue propuesta por el Dr. Mitchel Resnick.

La espiral es un proceso iterativo en el cual el estudiante:

- Imagina lo que quiere hacer.
- Crea un proyecto basado en sus ideas.
- Juega luego con sus ideas y creaciones.
- Las comparte con otros y, finalmente.
- Reflexiona sobre sus experiencias para volver a iniciar el ciclo, imaginando nuevas ideas y proyectos.

Este proceso puede repetirse nuevamente, creando una espiral de mejoramiento continuo.

Plantear actividades de aula, enmarcándolas en esta estrategia, facilita al docente formular problemas a sus estudiantes para que imaginen y propongan diferentes alternativas de solución. Posteriormente, ellos desarrollan la alternativa de solución que seleccionaron, experimentan con ella, la comparten con toda la clase y reciben retroalimentación, tanto del profesor como de sus compañeros. Esta retroalimentación debe generar una reflexión sobre su propuesta inicial de solución, para corregirla o enriquecerla, si fuere necesario.

3.2 Situaciones didácticas para la promoción de la creatividad

Tomando en cuenta lo anterior se realizaron 3 situaciones didácticas, al grupo de 3 con alumnos de 5 y 6 años. Con el propósito de integrar un poco de lo que nos plantean y defienden los autores y las teorías que se mencionan anteriormente.

Motivar y enseñar a los alumnos a ser creativos, permitirles la libre expresión, que crean en ellos mismos, demostrar la importancia que tiene en la etapa preescolar.

3.2.1 Este es mi comic

Campo formativo: Lenguaje y Comunicación

Lenguaje oral

Competencia: Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.

Aprendizajes esperados:

- Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa.
- Narra sucesos reales e imaginarios.

Lenguaje escrito

Competencia: Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.

Aprendizajes esperados:

- Recrea cuentos modificando o agregando personajes y sucesos.
- Utiliza palabras adecuadas o expresiones en el texto con el propósito de producir ciertos efectos en el lector: miedo, alegría, tristeza. Asigna atributos a los personajes de su historia e identifica objetos que los caracterizan o les otorgan poderes o virtudes.

Inicio:

Se les mostró un comic con las viñetas en blanco y se les cuestiono con las siguientes preguntas:

¿Saben que es un comic?

Lucía: es algo chistoso

Nicholas: Es como una revista.

Alonso: Es una historieta.

Leonardo: Es como spiderman en un libro.

Paola: es un cuento.

¿Saben que es una viñeta?

Federico: No miss se dice piñata.

Lucía: Es como una burbuja.

Claudio: Es donde se ponen las letras en las revistas.

Desarrollo:

Todos acostados en el piso vamos a imaginar que pasaría si nos quedamos en una isla.

¿Qué haríamos?

Nicholas: dormir.

Lucía: jugar todo el tiempo.

Claudio: No nos bañaríamos.

¿Por qué se quedarían en una isla?

Alonso: Porque nos deje el avión

¿Hay comida en una isla?

Alexander: cocos y pescado

¿Cómo saldrían de la isla?

Sandra: En un barco.

No hay barcos

Leonardo: Tal vez podemos hacer uno.

Camila: Nadando.

Pero recuerden que en mar hay tiburones

Paola: ¡Bueno entonces hacemos un barco con las palmeras!

Después de escucharlos se les repartió un comic con las viñetas vacías y se les motivó para que crearan una historia, diciéndoles que necesitaba que me contarán lo que creen que les paso a las personas del comic, que cada alumno me explicará su historia, se les pidió compromiso, se les recordó que todos lo podían hacer ya que todos eran capaces, no iba a existir la presión de cierta perfección en el trabajo.

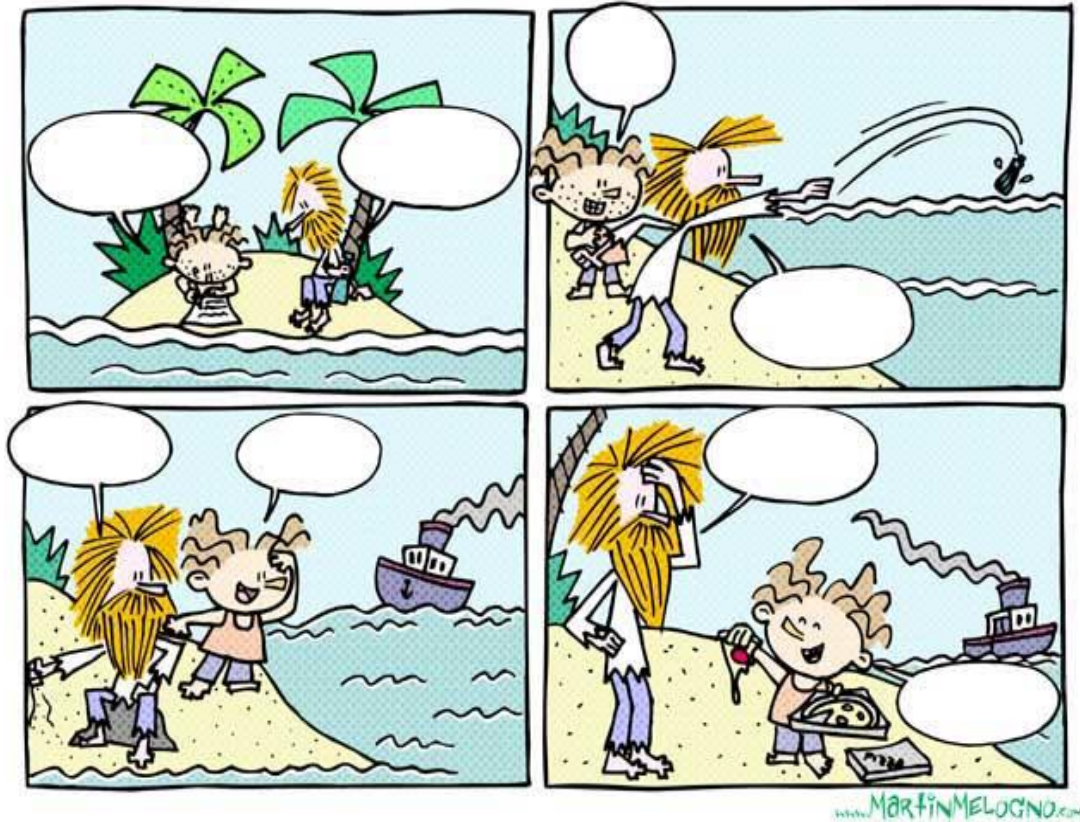
Sandra: era un niño que estaba con su abuelito y se le acabo su refresco y aventó la botella que le cayó a un barco que repartía pizzas.

Alonso: Eran unos hermanos que tenían hambre y no tenían dinero, entonces hablaron por teléfono para pedir unas pizzas y como se iban a tardar pues ya no las iban a pagar.

Leonardo: Era un niño que estaba de vacaciones en un barco y se encontró a un vagabundo y le dio pizza.

Paola: Era un Papá con su hijo y estaban de vacaciones y comían pizza en la playa y veían los barcos a lo lejos.

Marcela: Eran unas personas que estaban en una isla desierta y se quedaban dormidos y soñaban que comían pizza y los rescataban.



Cierre:

Al final pasaban a explicar su comic, se les hacía énfasis en el respeto por parte de sus compañeros y de las maestras, se les pidió que se expresaran libremente.

Se le pidió que dieran sus puntos de vista acerca de la dinámica de la situación.

¿Cómo se sintieron con la actividad?

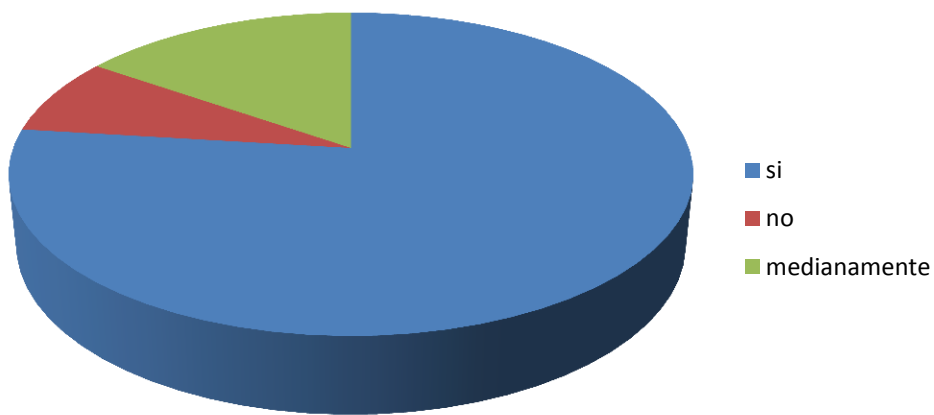
Federico: Se sintió tranquilo

Alexander: Le gusto

Evaluación:

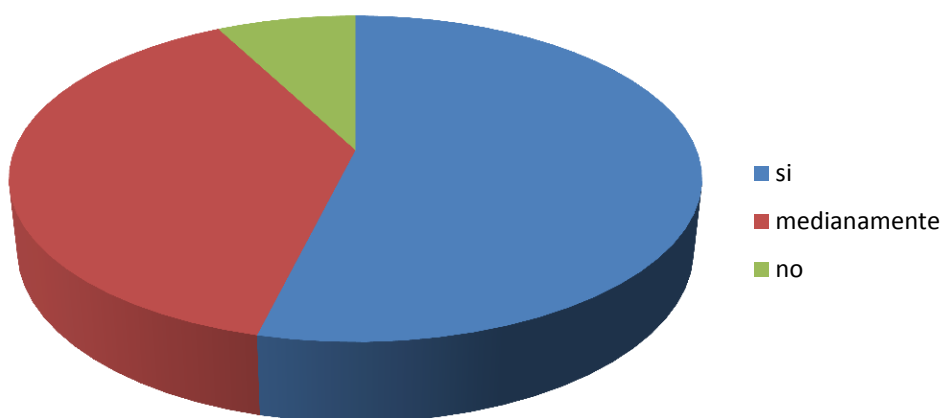
Indicadores	Comparte Información	Describe Personajes	Narra sucesos reales e imaginarios	Recrea cuentos modificando o agregando personajes y sucesos
Nombres	Mediante Diversas Formas De Expresión Oral	Describe Personajes	Narra sucesos reales e imaginarios	Recrea cuentos modificando o agregando personajes y sucesos
Lucia	Si	Si	Si	Si
Camila	Si	Si	Si	Si
Nicholas	Si	Medianamente	Medianamente	Si
Fernando	Si	Si	Si	Medianamente
Alexander	Si	medianamente	Si	Medianamente
Alonso	Si	Si	Si	Si
Federico	Si	Medianamente	Si	Medianamente
Sandra	Si	Si	Medianamente	Si
Claudio	Si	Medianamente	Si	Si
Leonardo	No	No	medianamente	Medianamente
Paola	medianamente	Si	Si	Si
Marcela	medianamente	Medianamente	Si	Si
Octavio	Si	Si	Medianamente	Si

Comparte Información Mediante Diversas Formas De Expresión Oral

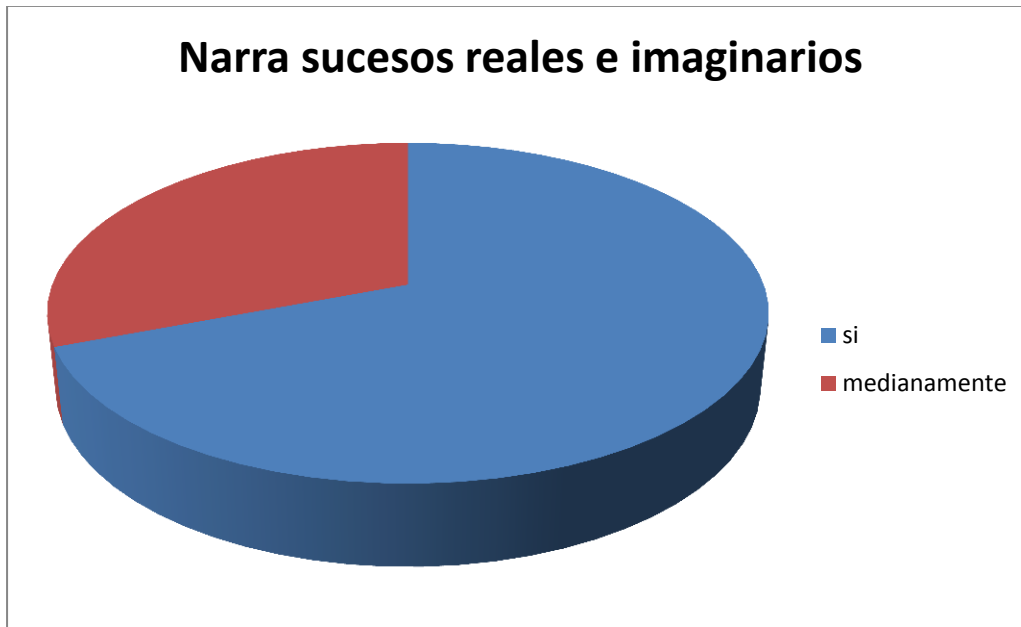


Como se muestra en la gráfica el 76 % de los alumnos fueron participativos al compartir la información frente al grupo, el 15% lo hizo con algunas dificultades y el 9% restante no lo hizo.

Describe personajes



El 65 % describió los personajes mientras que el 35 % se concentraban más en la historia que en cada personaje.



El 69 % logro narrar lo que paso en su comic, y el 31 % restante lo hizo medianamente, ya que a la hora de narrarlo se les olvidaba o se distraían.



EL 69 % recrearon historias y exteriorizaron sus ideas y el 31 % lo hicieron medianamente.

En su mayoría tuvieron un resultado positivo.

Uno de los puntos que se plantea en el PERFIL DE EGRESO y que se llevó a cabo en la situación anterior es el siguiente:

- “Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones, aplica estrategias y toma decisiones. Valora los razonamientos y la evidencia proporcionados por otros y puede modificar, en consecuencia, los propios puntos de vista.” (SEP, 2011)

3.2.2 Como creamos una canción con brainstorming

Campo formativo: Desarrollo personal y social

Identidad Personal

Competencia: Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

Aprendizajes esperados:

- Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone
- Toma iniciativas, decide y expresa las razones para hacerlo.

Inicio:

Esta actividad se hizo en el jardín, se les pidió que se sentaran formando un círculo, y se les explicó que haríamos una canción entre todos se puso un mayor énfasis en la importancia de la participación de cada uno.

Desarrollo:

Comenzamos preguntando

¿Qué es una lluvia de ideas?

Federico: Es algo que cae pero sirve.

Sandra: Es cuando te salpican

Paola: Es decir muchas cosas.

Lucía: Es responder todas las preguntas

Se les comento que necesitaba de su ayuda para crear una canción, yo daría un tema y ellos me responderían levantando la mano, no importa la idea que les surja todas las ideas nos iban a ayudar.

Se comenzó con una letra y ellos me dirían el nombre de lo que pensarán.

La letra A

Fernando: Azucena.

Claudio: Araña.

Paola: Arcoíris.

Marcela: Amarillo.

La letra D

Sandra: Dientes.

Alexander: Dolor.

Alonso: Día.

La letra M

Nicholas: Murciélago.

Octavio: mermelada.

Letra L

Paola: Loca

Nicholas: Limón

Se regresó al salón y se apuntaron las palabras de nuestra lluvia de ideas.

Se escribieron las palabras en el pizarrón y entre todos se armó la siguiente canción:

! Azucena se comió

una araña!

No se dio cuenta

Estaba en la mermelada.

Caminó por el arcoíris

El día amarillo estaba

El dolor de dientes no la dejaba.

Caminó muy veloz

La seguía un ratón

Parecía loca

Como si hubiera comido un limón.

Ella despertó y asustada gritó

El murciélago me mordió

Esperen fue solo un sueño

Y una carcajada soltó.

Evaluación:

La composición fue simple, se les fue guiando, y contribuyeron con sus ideas, todas fueron bien recibidas, no se cuestionó la lógica de la canción los niños reaccionaron muy bien ante esta actividad, les emocionó el crear algo, en su mayoría cantaban.

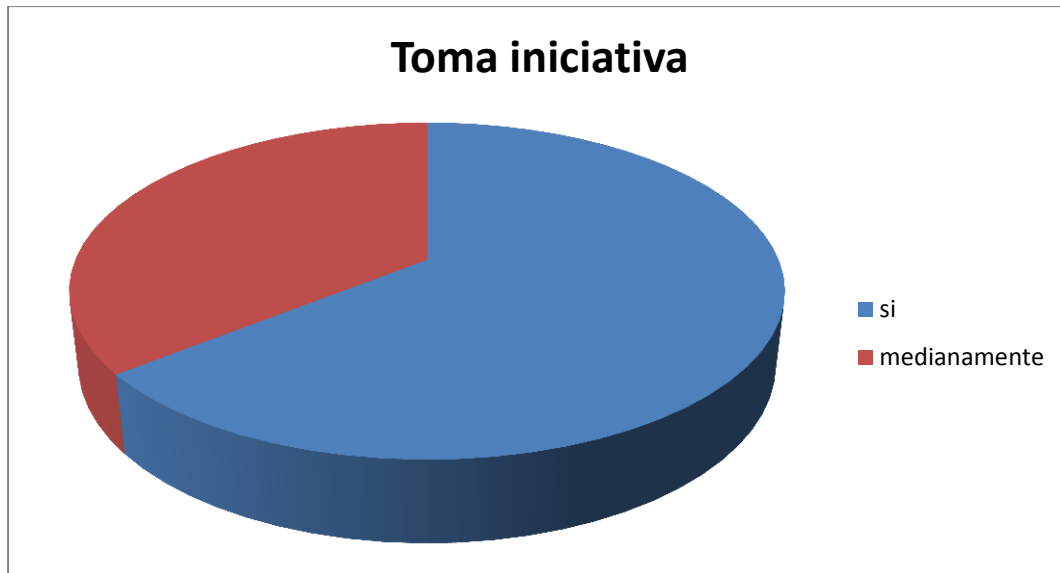
Indicadores	Actúa Con confianza	Se involucra en actividades individuales y colectivas	Toma Iniciativa
Nombres			
Lucía	Si	Si	Si
Camila	Si	Si	Si
Nicholas	Si	Si	Si
Fernando	Medianamente	Si	Si
Alexander	Si	medianamente	Si
Alonso	Si	No	Medianamente
Federico	Si	medianamente	Si
Sandra	Si	medianamente	Medianamente
Claudio	Medianamente	Si	Si
Leonardo	si	Si	Si
Paola	Medianamente	Si	Si
Marcela	Si	Si	Si
Octavio	si	medianamente	Medianamente



Al ofrecerles un espacio de confianza y al pedirles que se expresaran libremente, y al recordarles que todas las ideas ayudarían a la canción, un 78 % reacciono favorablemente y actuó con confianza, mientras que el 22% restante actuaba dudosamente.



Un 61 % de los alumnos se involucraron en la actividad, un 31% lo hizo medianamente, y el 8% restante no se involucró.



Un 79 % mostró dinamismo y trataban de inventar una canción, daban diferentes palabras, buscaban palabras y el 21% restante esperaban las respuestas de sus compañeros y con base en eso participaban.

Otro de los puntos que se plantea en el PERFIL DE EGRESO y que se llevó a cabo en la situación anterior es el siguiente:

- *Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos. (SEP, 2011)*

3.2.3 Que ves aquí completa el dibujo

Campo formativo: Pensamiento Matemático

Forma Espacio y Medida

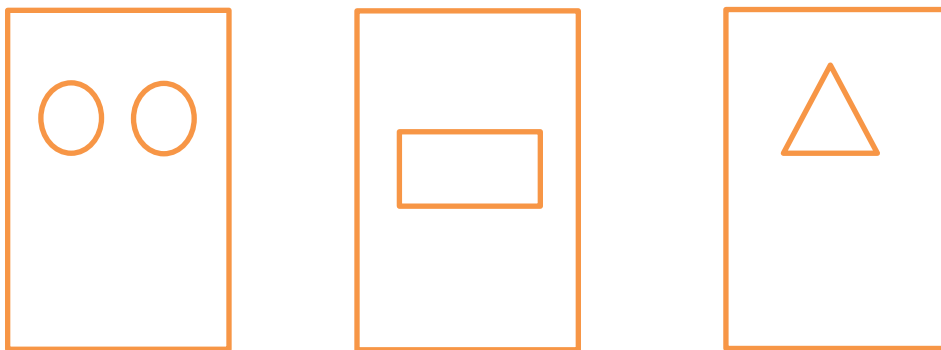
Competencia: Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características

Aprendizajes esperados:

- Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras.
- Usa y combina formas geométricas para formar otras.

Inicio:

Se les repartió una hoja a cada alumno y se les pidió que elaborarán un dibujo, algunas hojas tenía dos círculos, otras un rectángulo y otras un triángulo.



Desarrollo:

Se les explicó que podían dibujar lo que quisieran, podrían colorearlo si deseaban, del color que quisieran y podría ser con colores o crayones durante la actividad se les puso música, se les pidió que me platicaran que es lo que más les gusta comer o que era lo que más les gustaba hacer, todo lo anterior sin dejar de hacer el dibujo, se trató de

tener un ambiente agradable en el que se sintieran seguros, se les pidió respeto hacia los trabajos de cada uno de sus compañeros.

¿Qué dibujaste Lucía?

Un búho, ya estaban sus ojos.

¿Qué dibujaste Nicholas?

Un tractor, es rectángulo largo y me gustan.

¿Qué dibujaste Claudio?

Unos lentes de un señor que leía el periódico.

¿Qué dibujaste Paola?

Un árbol de navidad

¿Qué dibujaste Alexander?

El teléfono de mi mamá.

Evaluación:

Los alumnos elaboraron sus dibujos y algunos dieron una explicación.

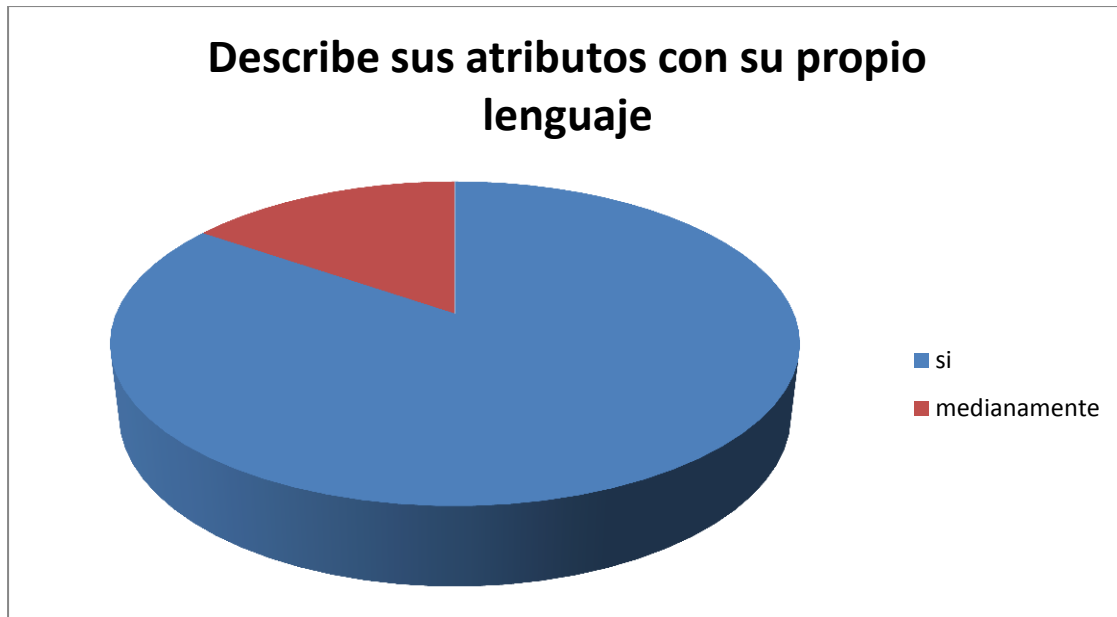
Indicadores	Observa, nombra, compara objetos	Describe sus atributos con su propio lenguaje	Usa y combina formas geométricas para formar otras
Nombres			
Lucía	Si	Si	Si
Camila	Si	Si	Si
Nicholas	Si	Si	Si
Fernando	Si	Si	Si
Alexander	Si	Si	Si
Alonso	Si	Si	Medianamente

Federico	Si	Si	Si
Sandra	Si	Si	Si
Claudio	Si	Si	Si
Leonardo	Medianamente	Si	Si
Paola	Si	Si	Si
Marcela	Si	Medianamente	Medianamente
Octavio	Si	Si	Si

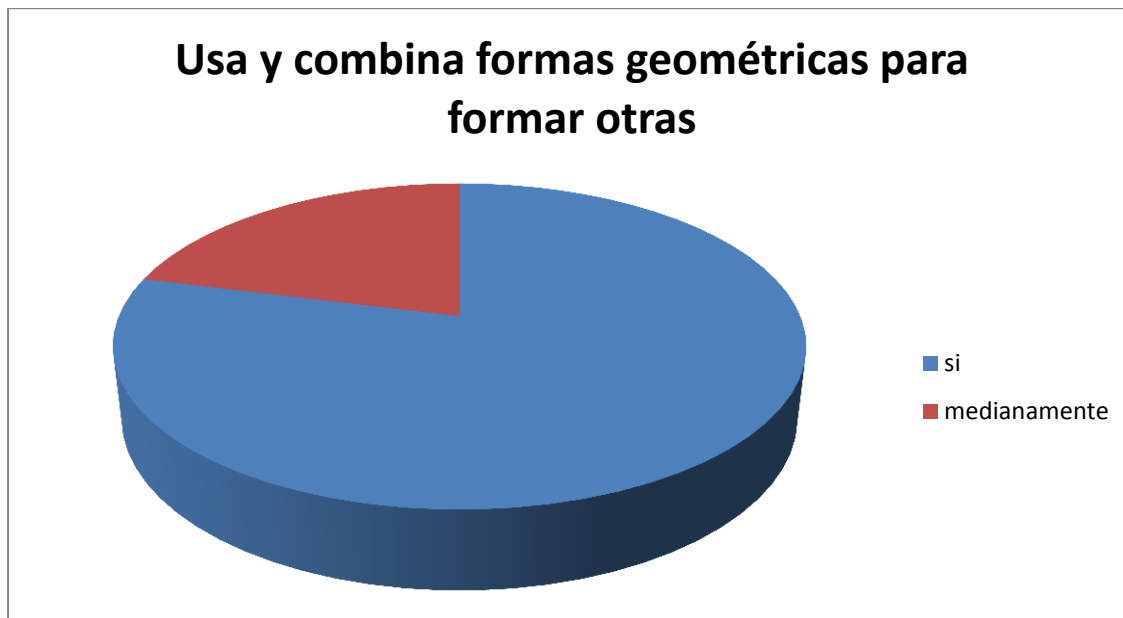


El 92 % de los alumnos observó y comparo y pudo nombrar sus dibujos basados en las figuras geométricas.

El 8% restante lo realizo medianamente, ya que nombro otra figura diferente a la de su hoja.



El 85% de los alumnos verbalizaron las formas que habían dibujado, el 15 % restante lo hizo medianamente ya que se confunden con las formas.



El 92% uso y combino figuras geométricas para complementar sus dibujos mientras que el 8 % restante solo uso la base y la coloreo.

El que los alumnos desarrollaren el observar, nombrar, describir, los ayuda a conocer y dominar los conceptos que se esperan en el campo formativo de Pensamiento matemático.

Otro punto del perfil de egreso que se aplico es el siguiente:

- *Reconoce diversas manifestaciones del arte, aprecia la dimensión estética y es capaz de expresarse artísticamente.* ” (SEP, 2011)

“Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje

El trabajo colaborativo alude a estudiantes y maestros, y orienta las acciones para el descubrimiento, la búsqueda de soluciones, coincidencias y diferencias, con el propósito de construir aprendizajes en colectivo.” (SEP, 2011)

Cuando se tiene una meta en común, que en este caso es el de obtener aprendizaje significativos se trabaja en equipo para llegar a los resultados.

3.4 Análisis FODA de la creatividad en los niños en preescolar

Con base en las todas las situaciones aplicadas en este proyecto, se hizo un análisis FODA, donde las fortalezas son todos aquellas habilidades o capacidades positivas que tienen los alumnos, las oportunidades son aquellas circunstancias positivas que se pueden aprovechar y por último as debilidades que son opuestas a nuestras capacidades y habilidades y recursos que poseamos .

<p><u>Fortalezas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Inventan Crean Experimentan Descubren alternativas Niños seguros Potencializan su mente Aprecian cada cosa Aprenden a expresarse Extrovertido 	<p><u>Oportunidades</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mejor desenvolvimiento social Seguridad en sí mismo Soluciones a problemas
<p><u>Debilidades</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Introvertido Tímido Penoso Inseguro Miedoso 	<p><u>Amenazas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Malas relaciones interpersonales Poca aceptación a las criticas Intolerante a la frustración

La imaginación en la etapa preescolar es una forma de expresión esencial para potencializar la creatividad.

Implementar actividades para favorecer la creatividad, también desarrolla habilidades de lenguaje y destrezas matemáticas.

Promover la libertad de expresión en clase, permitió a los alumnos de preescolar a atreverse, a experimentar e inventar.

Trabajar dentro del aula situaciones didácticas transversales y generar ambientes que estimularon el desarrollo de la creatividad, propicio oportunidades para que los niños y las niñas adquirieran habilidades y destrezas que favorecieron la expresión de ideas para solucionar problemas, experimentar y construir.

Durante el proceso de esta intervención se observó un logro satisfactorio ya que al final del proceso manifestaron ser intuitivos, espontáneos, originales e inventivos.

Transformó mi práctica docente y la percepción de los niños, brindó oportunidades para favorecer y fortalecer las debilidades que se observaron mediante un diagnóstico.

La creatividad transforma percepciones, involucra sentimientos y desarrollo habilidades cognitivas que favorecen el desarrollo integral del individuo.

Es importante tener en cuenta que la creatividad no se expresa sólo en los ámbitos artísticos de la vida, sino en todos los aspectos de ésta. Así, un alumno creativo podrá encontrar respuestas ingeniosas a situaciones tan diversas como un problema matemático o cómo solucionar un asunto familiar. Desde esta perspectiva la creatividad resulta ser una herramienta que otorga libertad e impulso para desarrollarse. Un niño debe ser dueño de sus posibilidades creativas y poseer un mundo imaginario ilimitado.

A continuación se menciona el principio pedagógico que habla de lograr una articulación entre todos los actores que participan en la educación de cada alumno, considero que los resultados mejorarían.

“Renovar el pacto entre el estudiante, el docente, la familia y la escuela

Desde la perspectiva actual, se requiere renovar el pacto entre los diversos actores educativos, con el fin de promover normas que regulen la convivencia diaria,

establezcan vínculos entre los derechos y las responsabilidades, y delimiten el ejercicio del poder y de la autoridad en la escuela con la participación de la familia.” (SEP, 2011).

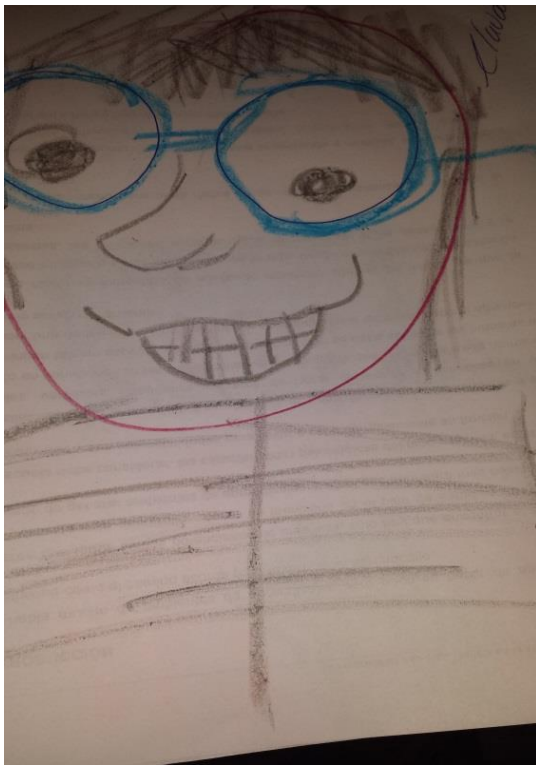
Conclusiones

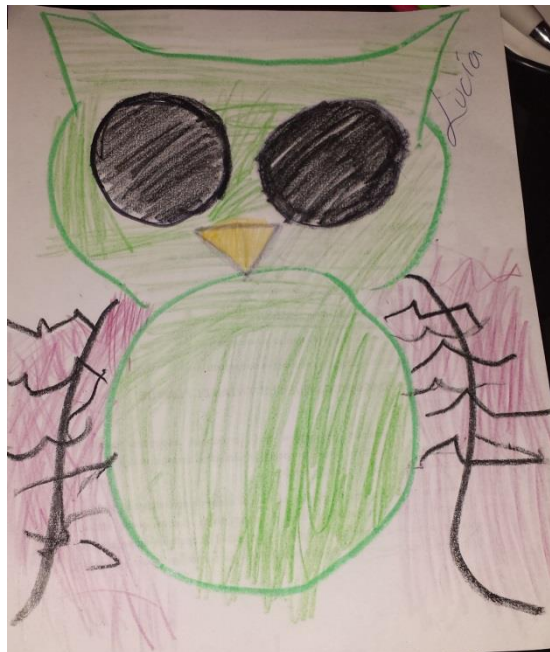
La diversidad de enfoques nos hace reflexionar acerca de la cantidad de puntos que merecen ser considerados a la hora de estudiar el proceso creativo. Como todo proceso, éste se compone de fases, las que abarcan desde la percepción del mundo hasta la verificación de una conducta creativa en el mundo real. A pesar de las diferencias que se proponen en los distintos enfoques, todos plantean que la creatividad es inherente al hombre y aflora en su quehacer diario. Cuando se orienta positivamente, se aplica en forma constructiva a las realizaciones del hombre, dentro de los diferentes campos produciendo un enriquecimiento de la persona humana. La orientación de la creatividad permite desde la primera infancia una mayor flexibilidad ante situaciones de la vida diaria, una conducción de las potencialidades que desarrollara una actividad formativa de proyección personal y de apertura al medio. La toma de conciencia del problema, el justo sentido de él, el conocimiento de aspectos básicos que puedan guiar la creatividad permitirá a los futuros educadores una acción orientadora que se proyectara como un aporte positivo al medio.

Es importante tener en cuenta que la creatividad no se expresa solo en los ámbitos artísticos de la vida, sino en todos los aspectos de ésta. Así, una persona creativa podrá encontrar respuestas ingeniosas a situaciones tan diversas como un problema matemático o cómo solucionar un asunto familiar. Desde esta perspectiva, la persona creativa tiene una ventaja por sobre la que no lo es. La creatividad es una herramienta que otorga libertad e impulso para desarrollar los potenciales con la mayor plenitud posible. La persona que no es dueña de sus posibilidades creativas y posee un mundo imaginario limitado, ni siquiera puede desear otro modo de vida. Dado que la persona creativa lo es en todos los aspectos de la vida del mismo modo que el poco creativo no lo es, podemos afirmar que la creatividad es un aspecto que define la personalidad del sujeto, ya que, si consideramos a la personalidad como la forma de pensar, sentir y actuar de un individuo de un modo más o menos

consistente a lo largo del tiempo, la creatividad, se expresará en cada uno de los componentes de la personalidad.

ANEXOS





BIBLIOGRAFIA

Trabajos citados

- Arieti, S. (1993). *La creatividad, La síntesis mágica*. México: Fondo de cultura economica-conacyt.
- Gardner. (1993). *LA MENTE NO ESCOLARIZADA*. BARCELONA: PAIDOS.
- Gardner. (1998). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.
- Guilford. (1967). *The nature of human intelligence*. new york , NY: Mc Graw-Hill.
- Guilford, J. (1991). *Creatividad y Educación*. Barcelona: Paidós.
- <http://definicion.de/evaluacion/>. (2 de oct de 2015). Obtenido de <http://definicion.de/evaluacion/>.
- <http://educacioninicialcreativa.blogspot.mx/2012/08/piaget-teoria-piagetana.html>. (agosto de 2012). Recuperado el 2015, de Educación inicial creativa .
- Kris. (1952). *NOTES ON THE DEVELOPMENT AND ON SOME CURRENT PROBLEMS OF PSYCHOLOGIST CHILD*.
- La importancia de estimular la creatividad*. (sep de 2013). Obtenido de <http://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-la-creatividad/>.
- LUIS, S. F. (2005). *RIE*. Recuperado el 2015, de REVISTA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA: <http://www.redalyc.org/pdf/2833/283321951006.pdf>
- Maslow. (1982). *Motivación y personalidad*. barcelona: sagitario.
- Morales. (2007). http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401509/2014-1/unidad_I/Inteligencia_artificial.pdf. Recuperado el enero de 2016, de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401509/2014-1/unidad_I/Inteligencia_artificial.pdf: http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401509/2014-1/unidad_I/Inteligencia_artificial.pdf
- OMAR, T. R. (2011). *Ecured*. Recuperado el 13 de OCTUBRE de 2015, de http://www.ecured.cu/index.php/Creatividad_en_la_educaci%C3%B3n:_educaci%C3%B3n_para_transformar.
- ROGERS, C. (1991). *LIBERTAD Y CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN*. ESPAÑA: PAIDOS.
- SEP. (2011). *Plan de estudios 2011 Educacion Básica*. México: SEP.

Vizcaya. (2010). Concepción pedagógica creativa fundamentada en la teoría crítica educativa de Paulo Freire. *EDUCARE*, 93-117.

Vygotsky. (1979). *Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. BARCELONA: GRIJALBO.

Wertheimer. (1959). *Productive thinking*. new york: haper.

Imagen

piramide

https://www.google.com.mx/search?q=imagen+de+piramide+de+maslow+en+blanco&espv=2&biw=1517&bih=676&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiP1Kr37_vLAhVsnIMKHeqvCGoQ_AUIBigB&dpr=0.9#imgsrc=WYc_Kaad0pIToM%3A

Imagen naufragos

<http://melogno.com/category/historietas/>