



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

PROGRAMA DE ACTIVIDADES MANUALES PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE
EDUCACIÓN INICIAL DEL ISEP “OCTAVIO MATTA CONTRERAS” DE
CUTERVO – 2016

PARA OBTENER EL GRADO DOCTOR EN EDUCACIÓN

AUTORA

Mg. REYNA ESTHER CHÁVEZ VALLEJOS

ASESOR

DR. ORLANDO ALARCÓN DÍAZ

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

INNOVACIONES PEDAGÓGICAS

CUTERVO – PERÚ

2016

PROGRAMA DE ACTIVIDADES MANUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL DEL ISEP "OCTAVIO MATTA CONTRERAS" DE CUTERVO – 2016

Mg. REYNA ESTHER CHÁVEZ VALLEJOS

PRESENTADA A LA ESCUELA INTERNACIONAL DE POSTGRADO DE LA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO PARA OBTENER EL GRADO DE DOCTOR EN EDUCACIÓN.

APROBADO POR:

Presidente:

Dr. Juan Pedro Soplapuco Montalvo

Secretario:

Dr. Oscar López Regalado

Vocal:

Dr. Orlando Alarcón Díaz

Pimentel, Mayo 2017.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Solo para los que quieren salir adelante

DOCUMENTO NO REDACTADO
EN ESTA NOTARIA



**ESCUELA DE
POST GRADO**
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Chávez Vallejos Reyna Esther, egresado (a) del Programa de Doctorado (x) en Educación de la Universidad César Vallejo SAC. Chiclayo, identificado con DNI N° 27296266

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

1. Soy autor (a) de la tesis titulada: **PROGRAMA DE ACTIVIDADES MANUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACION INICIAL DEL ISEP "OCTAVIO MATTA CONTRERAS" DE CUTERVO 2016.**
2. La misma que presento para optar el grado de: Doctor en Educación.
3. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
4. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
5. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
6. Los datos presentados, en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Cutervo, 07 de Abril de 2017

Firma

Nombres y apellidos: Reyna Esther Chávez Vallejos

DNI N° : 27296266



CERTIFICACIÓN AL DORSO

CERTIFICO: La autenticidad de la(s) firma(s)
de **REYNA ESTHER CHAVEZ**
VALLEZOS, CON DNI N° 27296266.



quien (es) ha sido firmado y acompañado su(s) huella(s)
dactilar (es) en mi presencia. El Notario que
autoriza no asume responsabilidad sobre el
contenido del documento (Art. 108 D. Leg. 1049),
doy fé.
Cuzco, **07 ABR 2017**



César E. Diaz Duarez
ABOGADO NOTARIO
REG. N° 14 - C.N. LAMB.

Reyna Esther Chavez



DEDICATORIA

Dedico esta tesis de investigación a personas
que tienen un gran valor en mi vida quienes son mi familia,
Principalmente mis hijos: Lesly, Saandra, Mitzi,
Jhanluis y Harold Jhair; que son mi fuerza,
mi mayor orgullo y por llenar
de alegría y felicidad mi
vida.

Reyna Esther

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud está dirigida a quienes de alguna manera hicieron posible la ejecución de este trabajo de investigación, de forma exclusiva a los docentes del doctorado de la Universidad César Vallejo por sus sabias enseñanzas y saber impartir sus conocimientos para que nosotros como profesionales y deseosos de seguir mejorándonos para el desempeño en nuestra constante labor en el campo educativo. Y en especial al Dr. Orlando Alarcón por sus acertadas enseñanzas y orientaciones para la elaboración de mi Tesis y logro de uno de mis objetivos en mi vida personal y profesional.

Reyna Esther

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado: La siguiente tesis de investigación es presentada a ustedes, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, intitulada: Programas Manuales para desarrollar la Creatividad en las estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo, para obtener el Grado de Doctor en Educación.

El presente trabajo de investigación presenta información concerniente al desarrollo de la creatividad en las estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo y en este contexto, a partir de la información obtenida, a través de la aplicación del instrumento correspondiente observando las dificultades de las estudiantes, sobre todo en este campo, siendo pertinente proponer un aporte a fin de que se promueva y desarrolle la creatividad en las estudiantes de educación superior.

El Presente trabajo de investigación presentado ante ustedes es producto de la aplicación del estudio y es expuesto ante sus amplios conocimientos, esperando las observaciones y sugerencias necesarias, las que servirán de mucho apoyo para posteriores estudios que serán en beneficio de estudiantes y futuras docentes de Educación Inicial, quienes deberán estar preparadas para afrontar de la mejor manera las exigencias de nuestro mundo globalizado, puesto que todo está en constante cambio, siendo imperioso ofrecer un servicio educativo de calidad.

La autora

INDICE

	Pág.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PRESENTACIÓN	iv
ÍNDICE	v-ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii-xv

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema	17-22
1.2. Formulación del problema	23
1.3. Justificación	23
1.4. Antecedentes	24-28
1.5. Objetivos	29
1.5.1. Objetivo general	29
1.5.2. Objetivos específicos	29-30

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Base teórica	32
2.1.1. Teoría del desarrollo de la creatividad de sir Ken Robinson	32-35
2.1.2.- Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.	35-39
2.1.3. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner	39-43

2.1.4. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky	43-44
2.2.1. Programa de Actividades Manuales	44
2.2.2. Actividades	45
2.2.3. Actividades Manuales	45
2.2.4. Actividades manuales del programa	45
2.2.5. Creatividad	45
2.2.6. Dimensiones de la creatividad	45
2.2.7. Material Educativo	46
2.2.8. Fases de la creatividad	46
2.2. Marco conceptual	46
2.2.1. Actividades Manuales	47
2.2.2. Actividades	47
2-2.3. creatividad	48

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis	54
3.2. Variables	54
3.2.1. Definición conceptual	54
3.2.2. Definición operacional	54-55
3.2.3. Operacionalización de variables	55-56
3.3. Tipo de estudio	57
3.4. Diseño de investigación	57
3.5. Población y muestra	58-59

3.6. Métodos de investigación	60
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	61-62
3.8. Métodos de análisis de datos	62-63

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados	65-66
4.1.1. Presentación y análisis de la información	66-82
4.2. Discusión de resultados	82-84

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Conclusiones	86
Sugerencias	87

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	89-90
-----------------------------------	-------

ANEXOS	91
---------------	----

INDICE DE TABLAS

TABLAS

TABLA 1: Distribución de la población de estudiantes del ISEP “OMC”

TABLA 2: Distribución de la muestra de estudiantes, según sexo, del ISEP “OMC”

TABLA 3: Baremo General

TABLA 4: Baremo Específico

TABLA 5: Originalidad (Pre test al grupo de estudio)

TABLA 6: Fluidez (Pre test al grupo de estudio)

TABLA 7: Elaboración (Pre test al grupo de estudio)

TABLA 8: Flexibilidad (Pre test al grupo de estudio)

TABLA 9: Originalidad (Post test al grupo de estudio)

TABLA 10: Fluidez (Post test al grupo de estudio)

TABLA 11: Elaboración (Post test al grupo de estudio)

TABLA 12: Flexibilidad (Post test al grupo de estudio)

TABLA 13: Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Originalidad (Pre test al grupo de estudio)

GRÁFICO 2: Fluidez (Pre test al grupo de estudio)

GRÁFICO 3: Elaboración (Pre test al grupo de estudio)

GRÁFICO 4: Flexibilidad (Pre test al grupo de estudio)

GRÁFICO 5: Originalidad (Post test al grupo de estudio)

GRÁFICO 6: Fluidez (Post test al grupo de estudio)

GRÁFICO 7: Elaboración (Post test al grupo de estudio)

GRÁFICO 8: Flexibilidad (Post test al grupo de estudio)

GRÁFICO 9: Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.

RESUMEN

En el presente trabajo se encuentra organizado el contenido de la aplicación de un programa de Actividades Manuales para desarrollar la creatividad en las estudiantes de la especialidad de Educación inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo, considerando que al observar y realizar el análisis inherente a la problemática se verificó que, en efecto, existe un limitado desarrollo de la creatividad que dificulta durante el transcurso de enseñanza aprendizaje.

El trabajo de investigación se desarrolló, orientada por el diseño pre-experimental utilizando una población de 620 estudiantes y una muestra representativa de 103 de ellos, con quienes se llevó a cabo sesiones de aprendizaje utilizando el programa basado en actividades manuales. El nivel de desarrollo de la creatividad del grupo de estudio se determinó a través del pre test pedagógico elaborado por la investigadora y validado por expertos en investigación científica quienes han tenido en cuenta las dimensiones, indicadores e instrumentos.

Luego del proceso de experimentación se procedió a analizar, interpretar y discutir los resultados, concluyendo que el uso de las actividades mencionadas en la ejecución de las sesiones de aprendizaje permitió que, el nivel de logro de la creatividad en los estudiantes del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo mejore sustantivamente.

PALABRAS CLAVE

Programa – actividades – Manuales - creatividad

ABSTRACT

This work is about the development and application of a Crafting Program to increase the levels of creativity in the students of the Preschool Education Program of the ISEP "Octavio Matta Contreras" in Cutervo, taking in consideration the verification of the existing problematic done during the observation and analysis stages of the investigation, which showed that there was in fact a rather limited development of creativity presenting as an obstacle to the teaching-learning process.

This investigation was developed following the pre-experimental design with a populating of 224 students and a representative sample of 60 subjects, who participated in the 10 sessions of the crafting based creativity program. The level of creativity of the sample was determinate by the pretest designed by the author of this investigation and validated by experts in scientific investigation.

Following the experimentation process, the results were analyzed and interpreted, concluding that the use of the aforementioned activities which permitted an increase in the levels of creativity displayed by the students in the sample.

PALABRAS CLAVE

Program – Crafting – creativity

INTRODUCCION

En el mundo globalizado actualmente, vivimos sujetos a constantes cambios donde es imprescindible esforzarnos y tomar interés para estar preparados y capacitados para poder desenvolvemos y darle solución apropiada a las diferentes dificultades y cambios producidos , por lo tanto constituye una necesidad impostergable actualizarse en el campo educativo, para enfrentar de manera victoriosa y satisfactoria estos procesos, siendo necesario la formación de personas hábiles con destrezas que sean capaces de asimilar los diferentes cambios y para ello es primordial que desarrollen y potencien su creatividad.

Nuestro país no es la excepción, sino que también está inmerso en los constantes cambios de este mundo globalizado por lo que es sumamente importante que se esté a la altura de ellos, y para lograrlo se requiere de la creatividad como medio fundamental para enfrentar las exigencias que se presentan.

Según Rodríguez y Escobar (2009):

En nuestra sociedad existe la necesidad de construir a las nuevas generaciones de modo que desplieguen al máximo su potencial creativo para desafiar los retos que nuestra actualidad nos presenta. La acción educativa tiene como objetivo el desarrollo de la persona y sus niveles de autonomía, racionalidad y creatividad, siendo esta misión incumplida en la educación peruana, la escasa creatividad que presentan los estudiantes para resolver y enfrentar diversos problemas es una situación preocupante. En estos años se ha descuidado suscitar el desarrollo de la creatividad, los docentes discuten una serie de causas, definiendo a los estudiantes como meros imitadores, reproductores de lo que no imaginan, teniendo como base los medios tecnológicos existentes, etc. limitando la posibilidad de desarrollar sus capacidades, y en forma particular la creatividad que deben mostrar los educandos. (P. 70)

Por tanto, en nuestro país, las Instituciones Educativas se encuentran sumidas en la mera imitación destinadas a que cada día nuestros estudiantes sean más dependientes de lo pre elaborado , y consecuentemente el desarrollo de la capacidad creativa queda relegada y observamos que cada día que pasa la creatividad va desapareciendo, siendo mucho más factible en esta etapa de la humanidad desarrollar la creatividad y la mejor manera es a través de la aplicación

de un programa de actividades manuales que incentive a los estudiantes a despertar su interés por las actividades creativas y de esta manera lograr que cada estudiante este apto a enfrentar y dar solución a las diversas dificultades de manera satisfactoria.

De lo expuesto se desprende que, el problema planteado en la presente investigación requiere especial atención e inmediata solución, en la medida de que como docentes debemos tomar mayor énfasis en el desarrollo de la creatividad en nuestros estudiantes ya que la mayoría de deficiencias educativas que presentan nuestros estudiantes es debido a la limitada creatividad desarrollada, teniendo en cuenta que la falta de iniciativa por parte de los docentes para cambiar nuestra realidad es casi imposible que los estudiantes sean capaces de desenvolverse eficazmente y puedan resolver dificultades a las que se enfrenten.

Por tanto en este contexto, el problema de la investigación se formula de la siguiente manera: ¿En qué medida la aplicación de un programa de actividades manuales desarrolla la creatividad en las estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo – 2016?

El objetivo principal del presente trabajo de investigación es demostrar que la aplicación de un Programa de Actividades Manuales contribuye al desarrollo la creatividad en las estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo- 2016.

En la perspectiva de contribuir a la posible solución del problema se planteó la siguiente hipótesis El programa de actividades manuales influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de las alumnas de la especialidad de educación inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras”– Cutervo, 2016.

En el desarrollo de las tareas se ha hecho uso de métodos empíricos y métodos teóricos:

En la etapa facto - perceptible se emplearon métodos empíricos tales como: guía de observación, escala valorativa sumativa, listas de cotejo, pre y post test.

El método hermenéutico pretende explicar las relaciones existentes entre un hecho y el contexto en el cual este ocurre. El investigador se ve entonces ante la necesidad de desprenderse de sus juicios y valores personales e intentar lograr

conectarse de una forma empática con el contexto en el cual fue elaborado el texto de referencia y el autor mismo, interpretándolos sin prejuicios y con la mente abierta. De esta manera, lo particular se entiende a partir del todo y el todo a partir de lo particular, lo cual determina las directrices de los diversos modos de actuar de las estudiantes de Especialidad de Educación Inicial del ISEP “OMC” y a través del cual se estudiaron las distintas etapas por las que atravesó el trabajo de investigación.

El método de análisis y síntesis se hace presente a lo largo de todo el proceso de esta investigación.

El método Heurístico se utilizó para encontrar de manera más rápida posible la solución de calidad al problema.

Método dialéctico.- Es un método que parte de la realidad misma, de lo concreto hasta llegar a lo abstracto, permitirá determinar las contradicciones entre el problema, los objetivos y las hipótesis”.

Método estadístico porque los datos son numéricos que se cuantifican y someten al análisis estadístico. Se basa en la recolección de datos para probar la hipótesis que la aplicación del programa de actividades manuales influye de manera positiva en el desarrollo de la creatividad, dialéctico, el hipotético –deductivo para el establecimiento de los invariantes en el proceso del diseño del Programa de actividades manuales como base para desarrollar la creatividad.

El aporte fundamental de la investigación radica en el hecho de ofrecer un Programa teórico que permita mejorar la creatividad de los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras”.

La significación práctica de la investigación se da debido a que a partir del Programa se pudo estructurar y aplicar pautas metodológicas que permitan favorecer el desarrollo de la creatividad en las estudiantes de Educación Inicial del ISEP “OMC”. Por tanto el presente trabajo de investigación para mejorar las creatividad, constituye un aporte bastante productivo, no sólo para las estudiantes, sino también para los docentes de la ISEP “OMC”. La novedad gravita en el sentido de que constituye un trabajo científico sui géneris para mejorar las Creatividad, que

permita la formación integral de las estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “OMC”.

La presente investigación está estructurada de la siguiente manera: en capítulos; El primero de ellos es el problema de investigación, que hace referencia al Planteamiento del problema relacionado con el desarrollo de la Creatividad; asimismo se formula el problema y se justifica la investigación, así como se determina los antecedentes de estudio y se plantean los objetivos, tanto general como específicos.

En el capítulo II: corresponde al Marco teórico, se sustenta el trabajo mediante la adopción de un conjunto de teorías y principios que permiten garantizar científica y técnicamente el desarrollo del Programas/Modelo y sesiones de aprendizaje en la parte experimental.

En el tercero se considera la hipótesis, las variables, la metodología, el tipo de estudio, el diseño de la investigación, la población y muestra, los métodos de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, los métodos de análisis de datos, los cuales se procesaron haciendo uso de estadística descriptiva; el cuarto capítulo detalla la descripción y discusión de los resultados, obtenidos utilizando los procesos técnicos descritos en el marco metodológico, respondiendo de esta manera a los objetivos planteados. Finalmente se presentan las conclusiones y sugerencias obtenidas a partir de la investigación, luego del análisis e interpretación de los resultados obtenidos después de la aplicación del post test, las referencias bibliográficas de todos los libros y otros medios consultados, así como los anexos que sirvieron para explicar y aclarar el proceso de investigación.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema.

Nuestra sociedad ha cambiado y con ella se han desfasado algunas necesidades y nacido nuevos requerimientos para subsistir y adaptarse a la era de la globalización.

La época de los individuos mecanizados, los empleos basados en la obediencia y movimientos rutinarios de la primera y segunda revolución industrial y la necesidad de una educación memorista se quedaron enterrados en el pasado y en los libros de historia.

La transición de la educación del pasado hacia la que exige el nuevo siglo, sin embargo, sigue siendo un reto actual para todas las naciones. Significa, pues, dejar atrás aquello que ha dado resultados suficientemente satisfactorios durante un largo periodo de tiempo por la incertidumbre que producen las nuevas propuestas educativas por las que no todos los educadores se sienten inclinados a apostar.

Es esta reticencia al cambio la que lleva a que muchos de estos docentes aún no le den la debida importancia al desarrollo de la creatividad de sus educandos y en lugar de ello, la limiten y repriman mediante el castigo a la individualidad de los estudiantes quienes deben dar la “respuesta correcta” o “esperada” para ser aceptados en lugar de que se les motive a crear nuevas soluciones a los problemas.

El mundo y la sociedad del siglo XXI requieren individuos hábiles y facultados para confrontar las múltiples circunstancias confusas que se presentan cada día, para ello, es necesario agenciarse de un sinfín de destrezas que permitan la adopción o la asimilación de una postura resolutiva que los ampare ante cualquier dificultad. Hábito que no sería posible mientras que el ser humano no asuma un rol creativo, presto y motivado a crear soluciones y producir ideas útiles e innovadoras, he ahí la relevancia en que éste deba predisponerse a cimentar y potenciar esta competencia y aceptarla como una necesidad para la adaptación a la globalización.

En términos de Rodríguez & Escobar (2008):

En estos últimos tiempos la sociedad nos ofrece cambios permanentes con un ritmo de innovaciones infinitas, determinados por la globalización y el avance científico y tecnológico de la informática; los conocimientos que el hombre requiere para estar al nivel del mundo globalizado son más complejos; entonces, niños, jóvenes y adultos tenemos la obligación de generar nuevas ideas, nuevas acciones, transitando ya no de lo simple a lo complejo ni de lo complejo a lo simple, sino más que eso, ir de lo complejo a lo complejo. (p. 56)

Siendo la misión del sistema educativo que el ser humano sea autónomo y capaz de tomar sus propias decisiones, es necesario que como docentes estimulemos a los niños a desarrollar y poner en práctica constante su creatividad y así logren salir victoriosos de los retos a los que nos enfrentamos a diario en nuestro entorno.

Es más, según Rodríguez & Escobar (2008):

El hombre debe estar a la altura de ellos, y para ello la creatividad se presenta como un medio para estar al nivel de las exigencias del presente siglo.

Nuestra sociedad no se encuentra ajena a estos cambios sociales que afectan e influyen en su desarrollo, haciendo imprescindibles que las nuevas generaciones desarrollen al máximo su potencial humano para enfrentar los retos que el mundo de hoy exige. La misión esencial que caracteriza la actividad educativa es la formación del ser humano y con ello niveles superiores de autonomía, racionalidad y creatividad.

Pero esta misión no se cumple en la educación peruana, mas a un en la ciudad del Cusco, ya que la falta de creatividad que presentan los estudiantes para resolver y enfrentar diversos problemas es casi nula constituyéndose como un problema alarmante. En estos últimos años hay un descuido en promover el desarrollo de la creatividad, los docentes arguyen una serie de causas, definiendo a los estudiantes como meros imitadores, reproductores de lo que no imaginan etc. más aun limitando la posibilidad de potencializar sus capacidades, y en forma particular la creatividad que deben mostrar los educandos.(p. 75)

Se puede observar que la falta de creatividad está influyendo de manera negativa como los seres humanos que han quedado estáticos en sus creaciones ya no existe la necesidad de crear, y peor aún se está terminando con la creatividad por la falta de interés y estímulo adecuado para desarrollarla, lo que limita la capacidad para resolver dificultades tomando decisiones propias y debido a ello nos limitamos a esperar que otros creen para imitar. por ejemplo si alguien tuvo la brillante idea de un negocio y el cual le resulta ser bastante rentable , en poco tiempo existirán muchos negocios de la misma línea ya que es más fácil imitar que crear.

De acuerdo con Pérez (2000), la creatividad

Es uno de los fenómenos más característicamente humanos y al mismo tiempo una de sus manifestaciones más complejas e inaprehensibles. Omnipresente, invocada desde los ámbitos, artísticos, científicos o empresariales. Los primeros estudios aproximativos al tema realizados por Galton (1869) sobre los hombres dotados de genialidad dejaban asentada una concepción hereditaria desde la cual se considera que los individuos dotados de ésta poseen cierta cualidad indefinible que da cuenta de cómo alcanzar las grandes cosas que hacen.(P. 68)

Sabemos que la creatividad es una capacidad humana y conociendo su gran importancia, es necesario incentivar a nuestros niños, jóvenes y adultos a desarrollar la creatividad,

En esta línea de acciones, Colomo (2011) comenta que:

En España el significado del término “generador” o “engendrar” parte del médico Juan de Huarte de San Juan y de su estudio sobre la inteligencia y el ingenio como generador de ideas. Ya en el s. XVII y con mayor claridad en el s. XVIII la creatividad se relacionó con el arte desprendiéndose de su vinculación con el mundo religioso y se identificará como un acto del ser humano al ser éste imaginativo. En el s. XIX, el término “creador” se ve ampliamente extendido al ser humano y se pasa de crear de la nada a crear a través de los elementos que se dispone. (p. 80)

En este contexto, una de las capacidades máspreciadas y buscadas en los profesionales de nuestro siglo es la creatividad, la capacidad de innovar y encontrar nuevas formas de resolver los problemas.

Al hablar de creatividad nos referimos a la capacidad de obtener información del entorno, analizarla, plantear ideas innovadoras y llevarlas a la práctica.

A pesar de la extendida creencia de que algunas personas simplemente son más creativas que otras, como refiere Einstein, no existe ninguna evidencia de que esto sea verdad, y al igual que muchos otros autores propone que es una capacidad que cualquiera puede cultivar.

Sin embargo, la creatividad difícilmente se potencia en el sistema escolar, donde la cultura de la respuesta correcta es la norma y se suprime el pensamiento divergente al evitar el enfrentamiento con respuestas e ideas diferentes a las comunes dentro de un contexto.

Por tanto, a nivel mundial la creatividad es un tema que despierta el interés puesto que en el siglo XXI no se necesita de profesionales que sólo almacenen conocimientos sino de aquellos que sean capaces de crear, innovar y combinar conceptos.

Debido a los constantes cambios que se dan en el mundo globalizado donde la ciencia y la tecnología están en boga es necesario contar con profesionales capaces de enfrentarse a los nuevos retos que se presentan y para ello es vital el uso de la creatividad ya que no es una capacidad solo para crear sino que al desarrollar esta capacidad desarrollamos otras habilidades como la agilidad del pensamiento, aprendemos a ser críticos y por lo tanto somos capaces de comprender mejor y plantear soluciones que van a ser mucho más asertivas y en el menor tiempo posible, teniendo como resultado personas eficientes y eficaces.

Por su parte, Cervantes (2013) afirma que:

México es un país que se jacta de ser creativo, ya que, las circunstancias obligan a los mexicanos a serlo. Sin embargo, el problema es que en educación se siguen adoptando los mismos esquemas, no se han cambiado los modelos, por ende, no se consigue inculcar, mucho menos incentivar la creatividad en los estudiantes, por lo contrario, se inhibe y trunca su vena creativa. (p.72)

En mención al tema creativo, los avances económicos y muchos otros en Chile, han implicado reflexión original y creatividad, no obstante, esto no se ha traducido en avances notables en educación.

Ante esta situación, el Profesor Titular de la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile, Engel (2005), afirma que:

La creatividad no tiene mayor énfasis en la educación chilena. Hay un sentido del ridículo desarrollado y ser creativo trae un riesgo alto de quedar en ridículo.

En relación a este apartado, se asume que existe una especie de mofa con los individuos creativos al calificarlos como seres extraños o en términos más simples como “locos”.(p.56)

Sabemos que el sistema educativo es uno de los principales supresores de la creatividad debido a que los docentes no están preparados para recibir respuestas diferentes a la forma literal que enseñan, lo que limita a los estudiantes a utilizar nuevas formas de estudio, por lo tanto si observamos nuestros métodos de enseñanza aún encontramos muchas similitudes con la escuela tradicional, donde el docente era el único poseedor de la verdad. Existiendo entonces la imperiosa necesidad de empezar a trabajar con los docentes ya que ellos están en relación directa con los estudiantes y como modelos a seguir

Sobre el tema, según Sabich (2011):

La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene el ser humano porque le permite hacer contacto con una parte interior que le ayude al desarrollo de la intuición, la imaginación, la iniciativa y la percepción, así como en la creación de nuevas ideas o soluciones innovadoras ante cualquier tipo de problemas .El valor de la creatividad está implícita en la vida cotidiana y profesional. Es la capacidad de resolver problemas y plantear nuevos; es un pensamiento productivo que está integrado por una secuencia de ideas que se enlazan por un estímulo para un fin. La creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad, en ese momento aparece en la mente una diversidad de ideas para la respuesta del asunto planteado. (p.42)

Todo lo que ha creado por el hombre para satisfacer sus necesidades ha sido teniendo como base a la naturaleza, por lo tanto saquemos a los niños de las aulas de cuatro paredes y enfrentémoslo a la realidad, creemos una conciencia ambiental, para que los niños conozcan la naturaleza y de esta manera desarrollen su creatividad, incentivando a los niños a crear a través de la práctica , por ello la gran importancia de contar con profesionales creativos.

Siguiendo a Sabich (2011):

La creatividad ha sido entendida desde diversas áreas y ámbitos, pero se coincide en el hecho de que el desarrollo de esta, se manifiesta en las dimensiones de la originalidad, motivación, fluidez, flexibilidad, independencia, pues son inherentes a las personas creativas y que pueden desarrollarse a través del proceso de enseñanza aprendizaje (Guilford, 1959; Lowenfeld, 1969, Torrance, 1970; Vigotsky (1961), R Marín – S. de la Torre, 1991, Mitjans Martínez, 1996, Martínez Llantada 1996, entre otros).(p. 54)

En diversos estudios realizados en instituciones educativas dentro del contexto nacional (Perú), se han detectado una serie de deficiencias académicas. Una de las más perceptibles, es la limitada creatividad que los estudiantes ostentan, la cual no recibe la valoración necesaria, pudiendo ser por desconocimiento o por el escaso tratado que se le da en las aulas, reafirmando así la falta de iniciativa por parte de los docentes que se muestran indiferentes por cambiar la dura realidad educativa.

En este contexto se puede asumir que sin habilidades creativas tanto en docentes como en alumnos, sería casi imposible la innovación de las pedagogías, asimismo, los educandos no tendrían la capacidad desenvolverse eficazmente ante un conflicto intelectual.

La limitada creatividad en los estudiantes se trasluce cuando estos no son capaces de exponer sus juicios de manera clara y concisa, ocasionando que se sientan disuadidos a participar activamente durante los procesos en clase. Paralelamente, a este problema, se advierte una deficiente y escasa producción escrita, lo cual se constata en la pobreza del contenido, los textos ostentan información irrelevante y redundante; ideas incoherentes y el enfoque de la gran mayoría de estudiantes al resolver preguntas de comprensión lectora no va más allá

de un mero nivel literal, admitiendo que no cuentan con los recursos intelectuales y creativos para producir escritos de manera independiente.

Este nivel literal en las respuestas sucede de igual forma en la expresión oral, donde los educandos carecen de argumentos ante cuestionamientos que exigen de criterios más sofisticados o críticos

En el caso de los estudiantes del ISEP OCTAVIO MATTA CONTRERAS (Cutervo), se observó que están plegados a ciertos lineamientos que restringen la expresión de su creatividad. Viven bajo el precepto de que todo ya está creado y se amparan en la tecnología en lugar de desarrollar sus propios productos.

Esto es algo peligroso debido a que la educación debe darse adecuada al contexto en el cual se desarrollan los niños y el material que puede ser útil para niños en países como Finlandia o Japón, incluso los materiales adaptados a la realidad de la ciudad de Lima, podrían no ser los indicados para los niños cutervinos y cajamarquinos en general.

El desarrollo de la creatividad es una necesidad en los educadores del futuro, ya que serán ellos quienes deberán apoyar a sus estudiantes en la exploración de la suya propia.

No se puede ver a la creatividad como una capacidad aislada, separada de las otras, sino que depende del desarrollo de diversas capacidades y características personales que permitan su expresión.

La autoestima juega un rol vital dentro de la creatividad, ya que un individuo que se acepta a sí mismo, confía en sus propias decisiones y se permite a si mismo expresarse tal y como es tendrá, del mismo modo, más facilidad para expresar sus ideas.

La autoconfianza, el sentimiento de ser capaz, de que las ideas propias son valiosas permite la expresión de las mismas sin el miedo a equivocarse o a ir contra la norma.

Los individuos que confían en sí mismos se permiten hacer propuestas innovadoras, que puedan parecer un tanto locas en un inicio, sin temer que la sociedad las repruebe.

En el ISEP “OCTAVIO MATTA CONTRERAS”, instituto pedagógico, se observa a diario la falencia que poseen los estudiantes en cuanto a su desarrollo de la creatividad, teniendo dificultades para desenvolverse como personas autónomas y originales en sus creaciones, ya que recurren a otros medios donde ya están pre elaborados los materiales educativos y dedicándose solamente a imitar lo encontrado y aún más preocupante de nuestra realidad es que nuestros estudiantes se limitan a reproducir sin hacer el mínimo esfuerzo por modificar o transformar el modelo encontrado, debido a esto es que se encuentran con diferentes dificultades para la utilización de dichos materiales ya que al no adecuarlo a las necesidades requeridas, el proceso de enseñanza – aprendizaje se ve limitado.

1.2. Formulación del problema

¿En qué medida la aplicación de un programa de actividades manuales contribuirá al desarrollo de la creatividad en las estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo – 2016?

1.3. Justificación

Didácticamente, la investigación propone el diseño y aplicación de un Programa de actividades manuales que serán consideradas en el trabajo académico de manera significativa y contribuirán metodológicamente al desarrollo de la creatividad en las estudiantes de educación inicial, ya que se observa que en la actualidad la creatividad está siendo deficiente y que se está utilizando material estructurado conseguido de una manera más fácil y por lo tanto limita su utilización en diversas actividades.

Académicamente, la investigación resulta pertinente; toda vez que, con las actividades manuales los docentes desarrollarán su creatividad para la elaboración de material educativo las que serán utilizadas para mejorar las actividades que conlleve a un proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, ya que el docente creativo incentiva y estimula a sus estudiantes a desarrollar su creatividad en la realización de sus actividades, propiciando un ambiente favorable para que los estudiantes potencien su capacidad de creatividad.

Institucionalmente, el trabajo de investigación benefició directamente a estudiantes de educación inicial del nivel superior, quienes, al desarrollar su creatividad, serán capaces de elaborar su propio material educativo que se adapte de manera específica a la actividad a desarrollar con los niños lo que favorecerá al mejor aprendizaje de los niños, además contribuirá para favorecer la economía de los padres de familia, ya que será elaborado con recursos existentes en la comunidad.

Socialmente, el estudio será aplicado a diferentes realidades educativas, de modo que permita formar personas creativas para interactuar y relacionarse de manera armoniosa dentro de la sociedad ya que la elaboración de material didáctico se realizará con la colaboración de padres de familia y la comunidad a fin de que toda la sociedad este inmersa e interesada en brindar una educación de calidad a los estudiantes que obtendrán mejores aprendizajes a través de la utilización del material educativo.

1.4. Antecedentes

Cruces (2009), en su trabajo de investigación denominado “Implicaciones de la expresión musical para el desarrollo de la creatividad en educación infantil” arribó a las siguientes conclusiones:

El sistema educativo debe prestar mayor énfasis en la capacitación de docentes a fin de que ellos desarrollen su creatividad y asimismo transmitan esta importante actitud a los niños

A través de encuestas y entrevistas a los diferentes maestros se ha comprobado que la enseñanza de música es un factor muy importante para desarrollar la creatividad en los niños del nivel inicial.

La música es un medio a través del cual los niños pueden expresar sus emociones sus sentimientos con más libertad y fluidez siendo esta una de las maneras para mejorar su personalidad creativa y lógica posterior.

La música influye de manera bastante positiva en el desarrollo de la creatividad, estimulando el pensamiento divergente, motivándolo a

la flexibilidad, la fluidez, la originalidad, la independencia, la crítica y la autocrítica. Al crear se ponen en juego habilidades de análisis, de selección, de asociación y de síntesis, así como las experiencias y conocimientos del niño.

El estudio realizado por el autor antes precitado proporciona una idea de cómo educar a los estudiantes de forma creativa, asignando a esta investigación una serie de estrategias en la pedagogía que incentivan de manera idónea la creatividad.

Monroe & Samamé (2013) “La creatividad en los estudiantes de Educación Básica y Superior de Huancayo”

Los investigadores evaluaron y compararon la creatividad de los estudiantes de educación básica y superior de Huancayo. Trabajaron con una muestra de 371 estudiantes, 201 estudiantes de educación secundaria y 170 estudiantes del nivel superior. El instrumento aplicado fue una prueba para Evaluar Indicadores Básicos de Creatividad Revisada y Modificada (EIBC-RM). Los resultados mostraron que no existen diferencias entre los estudiantes de educación básica y superior de Huancayo en la variable creatividad y en sus indicadores de fluidez verbal, flexibilidad y organización. Pero, si existen diferencias en el indicador de originalidad a favor de los estudiantes de educación superior.

Además, se encontró que los estudiantes de educación básica y superior tienden a ubicarse en el nivel medio en la prueba de creatividad en sus indicadores de fluidez verbal, originalidad y organización; a excepción del indicador de flexibilidad en el cual los estudiantes del nivel superior se ubican en el nivel alto.

Galván (1983) “Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años” en la ciudad de Lima. (p. 35)

El Programa de Estimulación de la Creatividad se basó en las dimensiones de Apreciación estética, Descubrimiento de sí mismo, Expresión Corporal, Expresión musical, Juego dramático y Pintura.

Este programa se implementó durante tres meses con niños de entre 6 y 10 años de edad (12 niños) observándose un aumento significativo en el desempeño mostrado por los niños al culminar el programa en las pruebas de creatividad.

Rodríguez (2004) “Creatividad y estilos de aprendizaje” en la Universidad de Málaga.

Esta investigación se realizó con alumnos de la Universidad de Málaga para comprobar la existencia de una relación entre creatividad y estilos de aprendizaje.

El autor menciona:

Se encontró que entre los estudiantes de Educación predominaba el Estilo de Aprendizaje Activo el cual está relacionado con la exposición de mayores niveles de Creatividad Emocional, especialmente en sus dimensiones de Novedad y Efectividad/Autenticidad. Estas dimensiones aparecen relacionadas con el Sexo de los alumnos. Las chicas manifiestan niveles más altos que los chicos. (P.48)

Se concluyó que la manifestación de un Estilo de Aprendizaje determinado mantiene relación con los niveles creativos que manifiestan los alumnos, específicamente a nivel de sus componentes emocionales.

Navarro (2008) en su Tesis doctoral denominada “Mejora de la creatividad en el aula de primaria” concluyó lo expuesto a continuación:

Al margen del C.I. de un niño, entrenar la creatividad influiría favorablemente en el desarrollo de dicha capacidad. Por lo cual, sería importante y necesario realizar programas, utilizar tácticas o metodologías que favorezcan la mejora de la creatividad. (p.53)

Además de ello, se encontró que existía una relación entre el desenvolvimiento creativo y el rasgo extraversión de la personalidad.

Pérez (2000) expone en su tesis doctoral “Evaluación de los efectos de un programa de educación artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo infantil” una investigación que llevó a cabo en la provincia de Guipúzcoa, en España, con 135 niños de primer grado de educación primaria, de los cuales 89 fueron expuestos al programa y 46 cumplieron la función de elementos de control.

Este programa se realizó con el fin de estudiar las relaciones que podrían existir entre el desarrollo de dicho programa, la creatividad y otras variables del desarrollo infantil.

En esta investigación se evidenció un importante impacto del programa de educación artística en la creatividad infantil, sobre todo en la creatividad verbal y motriz.

Además, el autor señala:

Se observaron efectos beneficiosos de este programa en ámbitos tales como el desarrollo perceptivo-motriz, y la conducta social escolar (favoreciendo la socialización al potenciar conductas de liderazgo, jovialidad, sensibilidad social, respeto y autocontrol).

Por último, se observó una minora de las conductas sociales de ansiedad-timidez. (P. 58)

Por tanto, como se puede observar, un programa de desarrollo de la creatividad puede contribuir al desarrollo de habilidades que van más allá de la misma capacidad y entrar en el terreno de las habilidades sociales y emocionales de los beneficiados.

Alezones (2013) concluye en su trabajo “Creatividad y educación infantil: una vía de adaptación personal, escolar y social” que su muestra en la investigación tiende a una manifestación de la creatividad con tendencia a la norma alta, esto se refleja en la facilidad que mostró dicha muestra para expresarse de maneras diversas partiendo de ideas poco usuales, además de generar soluciones diversas a los problemas planteados y surgidos durante el trabajo de investigación.

Además señala:

Se denota que la creatividad verbal y el pensamiento creativo correlacionan significativamente con todas las dimensiones del contexto. Las particularidades de este caso deducen condiciones que se asocian a la expresión de las ideas y a la originalidad de las mismas. Sin embargo, es de cuidar que en los participantes de esta investigación, la calidad en las ideas expuestas de forma gráfica, en términos de su elaboración, no es aun preponderante, situación que coincide con los planteamientos de Ferrando (2006) y Torrance (1962) al

señalar que sobre todo importan la fluidez, originalidad y la velocidad trabajada, más que la calidad de las mismas.
(p. 86)

Ruiz (2010) presenta en su tesis doctoral “práctica educativa y creatividad en educación infantil” un análisis de la función que cumple el docente en el desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes.

En esta investigación se concluyó que:

Observamos que a mayor creatividad cognitiva de las docentes, mayor personalidad creadora y creatividad figurativa y verbal del alumnado. Estos resultados responden a las investigaciones realizadas por Cerioli y Antonietti (1993). Estos resultados hacen innegable la necesidad de apostar por el desarrollo de la creatividad desde los primeros años de escolarización. Desarrollo que también es vital en los propios docentes, los cuales tienen que cultivar su creatividad, aprender técnicas creativas y crear un currículum en el que se apueste por la educación en y para la creatividad, convirtiéndose así en agentes de este constructo. Un maestro que se preocupe y se interese por la creatividad será capaz de transmitir ese interés y motivación al aula, provocando de esta manera un clima educativo en el que se valoren y se fomenten las habilidades creativas de los alumnos. (p. 90)

Por lo tanto el autor concluye con la importancia de contar con docentes creativos, ya que al presentar cosas novedosas, con estética y de colores llamativos los estudiantes, ellos se van a sentir atraídos por el material que se les presenta y van a sentir la necesidad de ser creativos para la presentación de sus trabajos o en las actividades que realicen y su aprendizaje va a ser mucho mejor.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Demostrar que la aplicación de un Programa de Actividades Manuales desarrolla la creatividad en las estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo- 2016.

1.5.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en las estudiantes de la especialidad de educación inicial del IESP “Octavio Matta Contreras”, a través de la aplicación de un pretest.

Diseñar un programa de actividades manuales para desarrollar la creatividad en la muestra representativa.

Aplicar el programa de actividades manuales para desarrollar la creatividad en el grupo de estudio.

Evaluar mediante la aplicación de un postest el desarrollo de la creatividad, en el grupo de referencia, después de aplicado el estímulo.

Comparar los resultados obtenidos en el pretest y postest luego de haber aplicado el estímulo a la muestra seleccionada.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Base Teórica

El presente trabajo de investigación se sustenta en base a las siguientes teorías:

2.1.1. Teoría del desarrollo de la Creatividad de Ken Robinson

Según Robinson, el mayor experto internacional en desarrollo **de la creatividad** e innovación el cual tiene muy claro por qué dejamos de ser creativos al crecer: Los niños improvisan, arriesgan, no tienen miedo a equivocarse no es porque equivocarse sea igual a creatividad, pero sí está claro que no puedes innovar si no estás dispuesto a equivocarte, los adultos penalizamos el error, estigmatizamos en la escuela y su educación, es así es como los niños se alejan de sus capacidades creativas (Robinson, 2012) (p. 92)

En nuestra realidad educativa observamos a diario cómo es que nuestros estudiantes van dejando de lado el desarrollo de su creatividad debido a que nuestro sistema educativo como la escuela, mata la creatividad. La catedrática de la Universidad de Valencia, Petra María Pérez menciona al respecto:

Muchas investigaciones han llegado a la conclusión que la creatividad de los niños va decreciendo con los años de permanencia en el sistema educativo. En la escuela se enseña al niño a acomodarse a patrones ya establecidos, y adoptar un pensamiento convergente en lugar de divergente; al profesor le interesa que los niños respondan según lineamientos ya establecidos sin salirse de los parámetros enseñados, es decir que es muy bueno para el profesor la respuesta, siempre y cuando los estudiantes respondan en forma literal lo que se les pregunta. (p. 58)

Por su lado, Fernando Alberca, profesor, formador de maestros y autor de *Todos los niños pueden ser Einstein* (Toro mítico) manifiesta:

Habitualmente al maestro no le gusta ser sorprendido, por lo que no acepta nuevas ideas brindadas por los estudiantes ya que dicha idea u originalidad no está dentro de sus conocimientos y no sabe cómo lidiar con estas nuevas situaciones, por lo que el profesor quiere que las respuestas en los ejercicios y en los exámenes se ajusten a lo que dice el libro o a lo que él ha explicado, y eso limita el potencial de los niños, los hace más torpes y menos inteligentes porque utilizan poco la imaginación, no se

les deja ser creativos, y así pasa que, cuando salen de primaria, y aún más de secundaria, son menos creativos que cuando llegaron a la escuela. (p. 72)

Pérez (1998) manifiesta que:

El éxito escolar significa sacar buenas notas, y quienes las sacan son quienes se adaptan mejor al sistema educativo, quienes asimilan y repiten lo que les cuenta el profesor y siguen los patrones establecidos, arriesgando e innovando lo mínimo para no cometer errores ni hacer el ridículo. Posteriormente, en el ámbito profesional, se pide gente creativa, innovadora, emprendedora, que piense, que tenga ideas originales, que busque soluciones propias. Afirma que el sistema educativo imperante trata a los estudiantes como objetos de una cadena de montaje, limita la creatividad y estigmatiza el error. Robinson, explica que todos los sistemas educativos del mundo, se basan en una jerarquía de temas donde las matemáticas, los idiomas o las humanidades tienen más peso que las artes porque el objetivo es llegar a la universidad. Hoy, en una sociedad donde la información está a golpe de clic, más que acumular conocimientos teóricos se necesita desarrollar habilidades y capacidades para el desempeño profesional. “Los cambios sociales y tecnológicos han modificado el mundo y ahora uno, tras pasar por la universidad, obtiene un título pero no un trabajo, resume Sir Ken Robinson. (p. 85)

Asimismo, Pérez (1998) señala que:

El desarrollo de la Creatividad es un factor muy importante para llegar a dar solución a las dificultades que se presenten de manera más rápida asertiva posible. Decimos que el emprendimiento es el futuro, pero en el sistema educativo actual lo anulamos porque cuando un niño contesta algo distinto a lo esperado los maestros le corrigen, y así van cercenando su capacidad de ser creativos e innovadores, hoy la mayoría de colegios, si un niño resuelve un problema de matemáticas o de física siguiendo los pasos adecuados, lo que le han explicado, aunque se equivoque en el resultado el maestro valora el ejercicio; en cambio, si llega a un buen resultado, pero por otros métodos, sin seguir el procedimiento, no se da por bueno, suprimiendo la creatividad de los estudiantes, dando paso a que los estudiantes sientan miedo a innovar y a desarrollar su creatividad por temor a no ser aceptado y a quedar en ridículo. (p. 70)

Fernando Alberca ejemplifica este fenómeno hace que los estudiantes sientan temor a ser evaluados con exámenes para reflexionar ya que si responden de acuerdo a su punto de vista que no concuerde con la del docente automáticamente

son desaprobados, así que la mayoría de estudiantes prefieren un examen repetitivo, es decir al pie de la letra de un libro o cuaderno de notas incluso los más brillantes se sienten inseguros sobre la nota que sacarán en un examen abierto y prefieren una prueba donde puedan asegurar una nota aprobatoria sin riesgo; ¡pero sin riesgo no hay posibilidad de mejorar!. Siendo lamentable.

Según los eruditos del tema no debemos extrañarnos ante la reacción de esos jóvenes, cuando llevan desde el preescolar percibiendo que en el colegio no conviene emitir opiniones propias o particulares. Por tanto, les causa menos ansiedad enfrentarse a exámenes donde se revisa errores cometidos, en lugar de que se les supervise sus propias apreciaciones del tema y opiniones personales

Necesitamos formar estudiantes que pierdan el temor a expresar lo que sienten de manera libre y espontánea sin temor a ser objetos de burla, desarrollemos en los estudiantes la capacidad de entender las diferentes maneras de pensar y que se respete la opinión de cada uno de ellos, ya que como seres humanos no existe ninguno que piense y actúe de la misma manera que otro y en esa variedad está la riqueza del ser humano.

Alberca (2013) enfatiza que:

Explica que, todas las personas disponen de los dos hemisferios cerebrales, pero la mayoría utiliza más uno que otro, y eso hace que cuando un profesor da unas explicaciones matemáticas o sobre física basadas en el hemisferio izquierdo, estas resulten de difícil comprensión para aquellas personas con predominio del hemisferio derecho. Ya que cada persona puede aplicar una lógica que sea diferente. (p. 42)

Las razones propuestas por el autor son bastante preocupantes porque como integrantes de la sociedad educativa nos damos cuenta que nuestra realidad no está al margen de esta problemática sobre el uso y desarrollo de la creatividad y las estudiantes de la especialidad de educación inicial del IESP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo, no son la excepción; por lo que necesitamos ser conscientes como educadores que debemos formar estudiantes autónomos para afrontar esta realidad y como docentes estar en constante actualización para responder a las inquietudes de nuestros estudiantes.

2.1.2. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

El aprendizaje del estudiante para Ausubel depende de la estructura cognitiva que posee a través de los conocimientos obtenidos a partir de la experiencia, es decir, sus saberes previos los cuales son relacionados con la nueva información que ofrece el medio modificando así la estructura cognitiva, con lo cual hacemos referencia a los conocimientos que posee un individuo en un campo determinado, así como su organización.

Para la orientación del aprendizaje en la labor educativa es necesario estar al tanto de la cantidad de información, los conceptos que tiene y la estabilidad emocional del estudiante en cuanto a su estructura cognitiva, para ser aprovechados en su beneficio.

Para que se pueda decir que un aprendizaje es significativo los contenidos deben concordar de manera sustancial con los conocimientos previos que el alumno posee. Esto significaría que, durante proceso educativo, se tiene que considerar los saberes previos del individuo para tomarlo como base y relacionarlo con lo que va a aprender, es decir conocer sus conceptos, ideas, proposiciones con los cuales la nueva información puede interactuar y sea posible la complementariedad.

Un aprendizaje es significativo cuando existe conexión entre sus conocimientos, ideas y experiencias preexistentes con las nuevas ideas de manera contraria al aprendizaje mecánico.

El aprendizaje significativo es aquel, que ocurre a través de la interacción entre los conocimientos y las nuevas informaciones que proporciona el medio, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los reforzadores pre existentes, a diferencia, el aprendizaje mecánico, se produce cuando no existen conocimientos previos necesarios para la adquisición de la información ingresante, de tal forma que esta es almacenada de forma arbitraria sin interactuar con los subsunores, un ejemplo de esto sería el simple aprendizaje de fórmulas matemáticas o físicas sin realmente comprender la teoría tras ellas, esta nueva información es aprendida de manera literal y sin un verdadero aprendizaje.

2.1.3.- Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción

El aprendizaje por recepción es cuando al estudiante se le exige que incorpore un conocimiento ya sean (leyes, un poema, un teorema de geometría, etc.) que se le presenta de modo que el individuo pueda evocarlo o reproducirlo en un momento posterior.

En cambio, el aprendizaje por descubrimiento, surge cuando el nuevo conocimiento que va a obtener debe ser re-construido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.

Para que el aprendizaje por descubrimiento sea potencialmente significativo la nueva información debe interactuar con la estructura preexistente y el individuo debe tener una predisposición a adquirirla, en caso de no darse ambos requerimientos el aprendizaje no podrá ser significativo. Además, en caso de que existan estos prerrequisitos en el aprendizaje por recepción este no será obligatoriamente mecánico, sino que puede ser significativo. Tanto el aprendizaje por descubrimiento como el aprendizaje por recepción pueden ser significativos o mecánicos, dependiendo de la manera como la nueva información es integrada a la estructura cognitiva.

2.1.3.1 Tipos de aprendizaje significativo

Ausubel propone tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

a) Aprendizaje de representaciones

De este tipo de aprendizaje se desglosan los demás. El aprendizaje de representaciones consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, este tipo de aprendizaje se da en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "carro", esa palabra representa a un objeto, por lo tanto la palabra y el objeto son lo mismo para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, le confiere características que lo distinguen de otros objetos similares.

b) Aprendizaje de conceptos

Ausubel, 1983 define a los conceptos como:

"objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos".

Cuando el niño va ampliando su vocabulario sus conceptos se desarrollan y se edifican haciendo uso de diferentes criterios como colores y tamaños; apropiándose de conceptos, reconociendo el objeto o actividad en un escenario distinto o en el momento en que sea necesario evocar el conocimiento.

c) Aprendizaje de proposiciones

El aprendizaje de proposiciones se refiere a la mezcla y concordancia de varias palabras las cuales constituyen de manera individual un referente unitario, pero se combinan de tal forma que la idea resultante es un significado nuevo que será asimilado a la estructura cognoscitiva.

Principio de la asimilación. Este principio hace referencia a la relación entre el material que será aprendido y la estructura cognoscitiva existente, lo cual produce una modificación de los nuevos y antiguos significados, esta interacción entre información nueva y conocimientos previos propicia la asimilación de los contenidos.

La asimilación se conoce como el proceso de vincular la información nueva con los aspectos pre existente de la estructura cognoscitiva.

Según como la nueva información obtenida se relacione con la información pre existente se plantean los siguientes aprendizajes.

1.- Aprendizaje subordinado

El aprendizaje subordinado se presenta cuando existe una relación entre el nuevo conocimiento y el ya existente, es el típico proceso de subsunción.

2.- Aprendizaje supra ordenado

Este tipo de aprendizaje se da en los casos en que una nueva proposición se relaciona con ideas subordinadas específicas ya establecidas.

3.- Aprendizaje combinatorio

En el caso del aprendizaje combinatorio la nueva información no se relaciona ni de manera subordinada, ni supra ordenada con la estructura cognoscitiva previa, sino que se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura

cognoscitiva. Es decir, la nueva información sería potencialmente significativa a toda la estructura cognoscitiva.

En este tipo de aprendizaje, las proposiciones son generalmente las menos relacionables y menos capaces de "conectarse" con los conocimientos preexistentes, por esto es más dificultoso su aprendizaje y retención que en los casos de las proposiciones subordinadas y supraordinadas.

Por último, el material nuevo no es más inclusivo ni más específico que los conceptos previos, sino que tiene algunos atributos de criterio comunes con ellos, y pese a ser aprendidos con mayor dificultad llegan a poseer la misma estabilidad en la estructura cognoscitiva porque son elaboradas y diferenciadas en función de aprendizajes derivativos y correlativos.

Esta teoría es muy importante ya que nos da a conocer las formas de como obtenemos un aprendizaje significativo y los diversos factores que influyen en esta actividad y de cómo podemos reforzar, modificar y descubrir los aprendizajes.

2.1.4.- Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

En la época de Howard Gardner reinaban dos suposiciones acerca de la inteligencia: en primer lugar, se creía que esta era una capacidad única, que cada persona posee en diferentes escalas; y la cual puede medirse mediante instrumentos estándar, tales como las pruebas escritas de Coeficiente Intelectual.

Para este autor, según su libro Estructuras de la mente (2001) la inteligencia sería "la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales."

Gardner sostiene que el prerrequisito para que una capacidad humana sea considerada inteligencia es que dicha capacidad sea verdaderamente útil e importante, por lo menos en determinados ambientes culturales. Por ende cada inteligencia múltiple, para ser considerada como tal, debe incluir una gama completa y razonable de habilidades que tienen valor para las culturas humanas como útiles.

1.- CRITERIOS DE UNA INTELIGENCIA

- POSIBLE AISLAMIENTO POR DAÑO CEREBRAL

Una facultad puede ser considerada como inteligencia múltiple siempre y cuando una facultad específica puede ser destruida, o exceptuada en forma aislada como resultado de daño cerebral, lo cual evidenciaría una considerable autonomía biológica respecto de otras facultades humanas.

Para Gardner, una inteligencia debe tener una historia visible de desarrollo evolutivo, por la cual tanto los individuos normales como los dotados deben pasar para reforzarla. Debe existir la posibilidad de identificar diferentes niveles de resultados de experiencias y conocimientos en el desarrollo de una inteligencia, que comprenderían desde los inicios, por los que pasa todo novicio, hasta los niveles elevados de competencia que sólo pueden evidenciados y visibles en individuos con talento fuera de lo común o con especial capacitación o en ambos casos.

2.- CONCEPTO DE UNA INTELIGENCIA

En el caso de Gardner, las inteligencias no son equivalentes de los sistemas sensoriales. En ningún caso una inteligencia depende del todo de un solo sistema sensorial, ni tampoco ningún sistema sensorial ha sido inmortalizado como una inteligencia. Por su misma naturaleza, las inteligencias son capaces de realización (al menos en parte) por medio de más de un sistema sensorial.

Por la propia naturaleza de las inteligencias, cada una ópera de acuerdo con sus propios procedimientos y tiene sus propias bases una tiene sus propios sistemas y reglas. Sin embargo, las inteligencias específicas se vinculan, suplementan o balancean para realizar tareas más complejas, culturalmente pertinentes.

3.- TIPOS DE INTELIGENCIAS

- **Inteligencia Lingüística**

La inteligencia lingüística es para Gardner la inteligencia que parece compartida de manera más universal y democrática en toda la especie humana, es una de las inteligencias más importantes ya que es un medio a través del cual el ser humano es capaz de comunicarse con sus semejantes y expresar sus necesidades, intereses, emociones y sentimientos.

- **Inteligencia Musical**

El talento musical es el don que surge más temprano en los individuos. Se observa esta actitud en la mayor cantidad de infantes, dado a que siguen patrones establecidos por su entorno ya sean familia de músicos o en un entorno donde la música es parte de las rutinas diarias.

Para que una persona desarrolle esta inteligencia requiere de otras habilidades además de la musical ya que la música es un conjunto de habilidades como por ejemplo la inteligencia cenestésico-corporal, lo que le permite que la persona tenga habilidades para para la interpretación de las melodías asimismo pueda reproducir música en un instrumento y tenga un ritmo adecuado.

La inteligencia musical puede también extenderse a ámbitos que trascienden la música en un sentido estricto como a la danza o a la publicidad.

- **Inteligencia Lógico matemática**

La competencia "inteligencia lógico matemática" tiene sus orígenes en el mundo de los objetos, pues el niño desarrolla su conocimiento acerca del campo lógico matemático en la ordenación, reordenación y en la evaluación de la cantidad de dichos objetos de su entorno de los cuales a través de la manipulación van identificando características como: tamaño, forma, color, textura etc.

El entendimiento lógico matemático comienza en la primera infancia donde el infante empieza explorando toda clase de objetos. Posteriormente logra apreciar las similitudes entre determinados objetos que pertenecen a la misma clase, y pronto el niño logrará clasificar, agrupar, y hasta seriar, teniendo en cuenta algunos criterios, como color, uso, forma, etc. luego empieza a entender el sistema numérico.

El matemático cree que puede lograr un resultado que sea del todo nuevo o descubrir una nueva relación entre los objetos reales o abstractos.

- **Inteligencia Espacial**

Es la capacidad para percibir de manera más exacta, más detallada lo que nos rodea lo que favorece para realizar transformaciones y modificaciones a las percepciones iniciales incluso recrear aspectos naturales incluso en la ausencia del estímulo físico.

- **Inteligencia Cinestésico corporal**

Para Gardner, el centro de esta inteligencia corporal son dos capacidades: el control de los movimientos corporales propios y la capacidad para manejar objetos con habilidad.

La primera capacidad se ve reflejada en las bailarinas y nadadores que desarrollan el agudo dominio sobre los movimientos de sus cuerpos. La segunda se observa en los artesanos, jugadores de pelota e instrumentistas que pueden manipular objetos con finura.

- **Inteligencia Intrapersonal**

Referido a la capacidad de conocerse a sí mismo nuestros sentimientos, afectos o emociones es la capacidad para efectuar al instante discriminaciones entre estos sentimientos y, con el tiempo, darles un nombre, desenredarlos en códigos simbólicos, de utilizarlos como un modo de comprender y guiar la conducta propia. En su nivel más avanzado, el conocimiento intrapersonal permite a uno descubrir y simbolizar conjuntos complejos y altamente diferenciados de sentimientos, es decir tener autoconciencia, autocontrol de nosotros.

- **Inteligencia Interpersonal**

La inteligencia interpersonal es aquella en la cual desarrollamos la capacidad para proyectarnos hacia las demás personas, en particular, entre sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones.

El conocimiento interpersonal permite al adulto hábil leer las intenciones y deseos de muchos otros individuos y, potencialmente, de actuar con base en este conocimiento, siendo capaz de ser empático y ponerse en el lugar de los demás por ejemplo: logrando ideas homogéneas en un grupo de personas con diferentes prioridades o ideas logrando un comportamiento más homogéneo según un lineamiento deseado.

4.- LA CREATIVIDAD PARA GARDNER

En su libro Estudios de los fenómenos de la creatividad humana y de la mejor forma de aumentarla Gardner investigó el papel desempeñado por las distintas inteligencias, y sus diversas combinaciones, en la creatividad humana del más alto nivel. La creatividad no depende solamente de la inteligencia: depende de aspectos

de la personalidad del individuo, del ámbito y del campo; presentes en la sociedad en general.

Según Gardner, la creatividad surge de la siguiente manera: el individuo con su propio perfil de capacidades y valores; los ámbitos para estudiar y dominar algo que existen en una cultura; y los juicios emitidos por el campo que se considera como competente dentro de una cultura para que se acepte que algo es innovador y el autor pueda considerarse creativo, sus creaciones no deben ser rechazadas.

El individuo creativo es aquella persona que da solución casi siempre a los problemas inventando productos apropiados que se adapte al problema y cuyo trabajo sea considerado novedoso y aceptable por los miembros reconocidos de un Campo.

2.1.5. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIOGOTSKY

Para Vygotsky el ser humano se caracteriza por una sociabilidad primaria.

Por mediación de los demás, por mediación del adulto, el niño se entrega a sus actividades. Todo absolutamente en el comportamiento del niño está fundido, arraigado en lo social. De este modo, las relaciones del niño con la realidad son, desde el comienzo, relaciones sociales. En este sentido, podría decirse del niño de pecho que es un ser social en el más alto grado. (Vygotsky, 1932) (P. 84)

Para el desarrollo del niño en su primera infancia las interacciones que toman más importancia son aquellas que se dan con los adultos portadores de todos los mensajes de la cultura.

Según Vygotsky, el aprendizaje del lenguaje es una construcción en común de las actividades compartidas por el niño y el adulto en el marco de la colaboración social.

El concepto de Vygotsky sobre la “zona de desarrollo próximo” considera al niño como un ser que no puede ser aislado de su medio sociocultural. Los vínculos con los demás forman parte de su propia naturaleza de modo que no se puede analizar el desarrollo del niño sin tomar en cuenta sus vínculos sociales. La zona de desarrollo próximo se define como la diferencia entre las actividades del niño

limitado a sus propias fuerzas y las actividades del mismo niño con la asistencia del adulto.

Dos niños de ocho años toman una prueba con ayuda de un adulto, el primero sólo llega al nivel de nueve años, mientras que el segundo alcanza el nivel de doce años, de modo que la zona proximal del primero es de un año y la del segundo de cuatro.

Las modalidades de la asistencia adulta en la zona de desarrollo próximo incluyen la imitación de las actitudes, los ejemplos presentados al niño, las preguntas de carácter mayéutico, el efecto de la vigilancia por parte del adulto y también, en primerísimo lugar, la colaboración en actividades compartidas como factor constructor del desarrollo.

Entonces, para Vygotsky la educación no se reduce a la adquisición de información, sino que constituye una fuente de desarrollo. Por tanto, la esencia de la educación consistiría en proporcionar instrumentos, técnicas interiores y operaciones intelectuales.

Vygotsky sostenía que la escuela no enseña siempre sistemas de conocimientos, sino que, con frecuencia, abruma a los alumnos con hechos aislados y carentes de sentido; y, muy a menudo, no existen en la escuela interacciones sociales capaces de construir los distintos saberes, etc.

2.1.6.- ACTIVIDADES MANUALES

Son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas. También se denomina así a los trabajos manuales realizados como actividades escolares por los propios estudiantes.

1.- Actividades Manuales del Programa

- **Técnica del modelado.** – cuya finalidad es desarrollar la imaginación de los niños y niñas, su invención y descubrimiento a través de las habilidades motrices, esta técnica se realiza utilizando material moldeable como: plastilina, arcilla, etc.

- **Técnica de collage.** – consiste en rellenar la silueta de una imagen con papel cortado, hojas de árboles, entre otros tratando de que la representación sea lo mejor posible.
- **Técnica del dibujo.** - importante para que los niños y niñas puedan expresar, delinear y representar todo lo que existe a través de líneas y sombreados.
- **Técnica de juego de roles y dramatizaciones.**- a través de estas actividades los niños son capaces de representar roles, funciones, cargos etc. De las personas de su entorno y de esta manera ayudar a entender la importancia de cada uno de los roles, asimismo ayuda para que los niños se desenvuelvan de la mejor manera posible, pierdan la timidez y sean capaces de expresarse de manera más libre.
- **Uso de material descartable y Elaboración de material para las diferentes áreas**
- **Técnica del origami.** - consiste en el doblado del papel tratando de obtener diferentes figuras, también es una manera bastante importante para desarrollar la creatividad.
- **Técnica de la fábula.** - consiste generalmente en crearlo en base a objetos y animales lo que despierta la curiosidad y la imaginación de los niños ya que se trata de objetos con los que están en constante relación y cuyo contenido siempre da una enseñanza.

2.- MATERIAL EDUCATIVO

Definición de material Educativo

Según Méndez (1 991) da alcances sobre el material educativo, características y su importancia que tiene en el proceso enseñanza - aprendizaje

Material educativo es todo recurso cuya finalidad es estimular la curiosidad de los niños y brindarles experiencias a través de los sentidos, dado a que los niños obtienen sus conocimientos explorando, descubriendo, jugando.

Estos materiales deben ser utilizados durante todo momento de manera sistemática adecuado a las características de los niños y de acuerdo a sus necesidades e intereses, respetando el ritmo de aprendizaje de cada estudiante y para ello es importante establecer un riguroso criterio de selección, elaboración para su posterior empleo.

2.1.- Clasificación del material educativo

Esta clasificación está sujeta a su entorno y su realidad para lo cual sugerimos lo siguiente:

- Materiales del medio ambiente del niño.- son aquellos que son naturales o estructurados; que le son familiares a los niños dado a que se encuentran en su entorno. Estos materiales deben iniciar el aprendizaje y estar orientado a sus necesidades, los cuales pueden ser:

- El uso de su cuerpo.
- Las prendas de vestir que utilizan los niños.
- Los muebles, utensilios y otros objetos cercanos.
- Plantas y animales de su comunidad.
- servidores de su comunidad.
- Paisaje natural, fenómenos atmosféricos.
- Los medios de transporte.

Es decir todos aquellos elementos con los que el niño tiene relación directa y con los cuales obtiene su experiencia directa, ya que el niño obtiene sus primeros conocimientos a través de sus sentidos, lo que observa, toca, huele, saborea y escucha.

- Materiales recolectables en la comunidad. - son aquellos materiales que pueden ser reciclados para darles una nueva función para favorecer al sistema educativo, tales como:

- Latas vacías de diferentes tamaños y formas.
- Cajas de diferentes formas y tamaños.
- Tapas de diferentes colores, etc.

Logrando de esta manera contribuir con el cuidado de nuestro medio ambiente y desarrollar la creatividad para elaborar material educativo reutilizando los materiales desechables.

- Materiales estructurados en fábricas. - son aquellos materiales cuya elaboración tiene una actividad específica y cuyo valor económico no satisface, ni justifica la actividad educativa, por ello es importante saber seleccionar de acuerdo

criterios establecidos para que cumplan con las expectativas y sean de utilidad para desarrollar el proceso educativo.

- **2.2.- Características Pedagógicas de los materiales educativos:**

- Aprovechar los recursos naturales que ofrece su entorno teniendo en cuenta los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país, para utilización en actividades y para la confección de diversos materiales educativos.
- Que el material elaborado posibilite que el niño o la niña realice una serie de combinaciones, cuya utilización sea divertida favoreciendo su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo.
- Que responda a las expectativas del proceso educativo.
- Adecuada a la edad del niño (a) y de acuerdo a su desarrollo evolutivo.
- Que posean características bien definidas.
- Garantía de durabilidad.
- Que sea adecuado para ser transportado o guardado.
- Que ofrezca seguridad.
- Que cuenten con un repertorio variado y selecto de juegos, juguetes y materiales.
- Utilización apta para actividades individuales o grupales.
- Adecuados a satisfacer las necesidades de los niños.
- Preparados para desarrollar: comprensión, coordinación, y habilidades de acuerdo a su edad.
- Que estimule el desarrollo de sus sentidos.
- Que incentive y despierte la curiosidad infantil, posibiliten la experimentación, invención y construcción.
- Deben responder a situaciones de aprendizaje como:
 - ✓ El juego libre y con reglas.
 - ✓ La creatividad
 - ✓ Que los niños al explorar y experimentar, descubran propiedades, relaciones y respuestas a sus intereses e interrogantes.
 - ✓ Trabajo en equipo e individual.
- Deben ser fuertes, seguros y durables.
- Deben ser ilustrados de la siguiente manera:
 - ✓ Asemejarse de la mejor manera posible con el objeto al que representa
 - ✓ Tener colores nítidos.

- Deben ser elaborados con recursos del medio.

2.3.- Importancia del material educativo

Es un recurso muy importante porque permite a los niños adquirir conocimientos a través de experiencias concretas ya que a través del material los niños observan, manipulan, comparan, descubren, asimismo les permite identificar los diversos peligros a los que pueden estar expuestos, de esta manera se introducen al mundo del conocimiento científico y cuyos materiales cumplen una función importante e infaltable en el proceso educativo.

El uso del material educativo es imprescindible en el proceso educativo, ya que ayuda a que los niños obtengan un aprendizaje adecuado, por esta razón debe ser visto, manejado y usado con la orientación permanente del educador. Los niños y las niñas obtienen experiencias de su medio, además desarrollan valores, actitudes y habilidades.

Asimismo, en el juego utilizamos material educativo para desarrollar capacidades, habilidades y destrezas de los niños ya que el juego es una actividad muy importante en la vida de todo ser humano y a través del juego el niño explora obteniendo aprendizajes significativos y empieza el proceso de socialización.

Maestros y maestras, se ven obligados a usar estrategias variadas a fin de que las actividades agraden y motiven a los niños y niñas y para ello deben utilizar material didáctico en el trabajo diario.

Por lo tanto, es necesario que como docentes despleguemos nuestra capacidad creativa para elaborar el material adecuado para la enseñanza utilizando recursos de su entorno. Los materiales didácticos proporcionan experiencias que ayuda a los niños y niñas a ampliar su aprendizaje, brindándoles la oportunidad de poder manipular, descubrir, observar, investigar y a la vez ponen en práctica normas de convivencia, desarrollan valores como la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, etc.

Debido a la importancia en la utilización del material se presentan los siguientes "Criterios para desarrollar actividades", que se ofrecen desde el currículo del Nivel Inicial. Éstos son:

Participación: Todos los agentes educativos deben ser incentivados para participar en las actividades educativas.

Desarrollo de las actividades: Las actividades deben garantizar que los niños disfruten, se desenvuelvan con libertad y que sean capaces de expresar sus ideas, intereses y sentimientos, a fin de mejorar sus relaciones sociales.

Tipos: Las actividades varían según los recursos utilizados, la cantidad de movimientos y la capacidad de inter relación, pueden ser actividades que varían en intensidad.

Lugar: No existe un lugar específico para desarrollar las actividades

Espacio: Para realizar las actividades se requieren lugares amplios y adecuados con mobiliarios y materiales de acuerdo a las necesidades y edad de cada niño.

Tiempo: Las actividades duraran el tiempo necesario mientras dure la expectativa de los niños, teniendo en cuenta la concentración y la atención.

Cantidad de niños y niñas: No debe ser de forma excesiva ya que cada uno de ellos requieren de atención y el tiempo necesario.

Etapas: Se debe tener en consideración las capacidades de los niños y niñas respetando sus etapas evolutivas.

Contexto: Las actividades deben estar relacionadas con la realidad inmediata de los niños y niñas, profesores, padres de familia y comunidad. Para nutrir a los niños de manifestaciones culturales, religiosas, sociales y políticas.

Creación: Desarrollar la creatividad

3.- La Creatividad

La creatividad es la capacidad humana para producir composiciones, productos, o ideas de cualquier clase, las cuales son esencialmente nuevas, y previamente desconocido para quien las produce, También podemos decir que la creatividad se manifiesta al transformar o dar nueva funcionalidad a un objeto anteriormente creado poniendo de manifiesto la originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad que tiene un valor social o personal, diseñado con un cierto propósito en mente, usando la información, la necesidad o el interés existente.

3.1.- Dimensiones de la creatividad:

Según Menchen 1984 describe las características de la creatividad de la siguiente manera:

a. Fluidez: Es la producción de muchísimas ideas en poco tiempo, sobre un problema determinado de manera válida y diversa.

Ejemplos

- Crea una historia teniendo como base un dibujo y le pone un título novedoso.
- Se les brinda plastilina y se les pide que modelen diferentes imágenes de objetos como animales, personas, medios de transporte etc. Y luego formen un muro.

b. Flexibilidad: Es dar respuesta a los problemas bajo diferentes enfoques, es buscar nuevas soluciones.

Ejemplos

Se presenta a los alumnos el desafío de la Vela, para lo cual, se les muestra los materiales con los cuales trabajar y se explica brevemente que la actividad consiste en fijar la vela encendida a una de las paredes de la caja utilizando solo los materiales que se les han presentado.

Se les anuncia que solo cuentan con 15 minutos para lograrlo.

Si uno de los equipos logra resolver el desafío antes de cumplirse el tiempo se les pide esperar a que sus demás compañeros culminen.

Pasado este tiempo se da paso a la explicación de la resolución del desafío.

La docente explica que en la realidad debemos de considerar todas las herramientas disponibles para resolver los problemas.

c. Originalidad: Es generar ideas realmente innovadoras, nuevas, novedosas e inesperadas produciendo impacto en las personas.

Ejemplos

- Se le brinda material descartable para que los estudiantes lo transformen en algo nuevo, luego explican su creación y la función que tienen.

d. Elaboración: Es la manera de como construye el material demostrando habilidad y destreza e innovación. (p.120)

Ejemplo

- Decoran siluetas utilizando la técnica del collage y se evalúa la estética, la organización y el tiempo que ocupan para dicha actividad.

2.2. Marco conceptual

2.2.1. Programa de actividades manuales

El Programa de Actividades Manuales cumple con un proceso de planificación, organización para su ejecución, es una estrategia muy viable donde las personas al realizar diversas labores con la debida orientación son capaces de desarrollar su creatividad en toda su potencialidad, siendo necesario contar con materiales diversos para trabajar.

Es un conjunto de actividades basadas en diversas técnicas en donde al poner en práctica nuestra creatividad, logramos dar una solución a dificultades de la mejor manera y en el menor tiempo sin que esta requiera de mucho esfuerzo.

Los Programas manuales son proyectos organizados por distintas actividades en el que se realizarán con fin de que se cumpla un objetivo para ello se requiere de la participación activa de un equipo de personas quienes harán uso de su creatividad.

2.2.2. Actividad

Son acciones que desarrolla un individuo o una institución de manera cotidiana, como parte de sus obligaciones, tareas o funciones.

También diremos que es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa de operación que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas, mediante la utilización de recursos humanos, materiales, técnicos.

2.2.3.- Creatividad

En mi punto de vista es una capacidad que poseemos todos los seres vivos pero en mayor dimensión los seres humanos, dicha capacidad nos ayuda a dar soluciones a diversas dificultades que encontramos en nuestra vida diaria.

Es de gran vitalidad desarrollar nuestra creatividad debido a los constantes cambios que se dan en nuestra realidad y entorno, para enfrentar a los retos que se nos presenta en nuestra vida la creatividad puede hacer la diferencia ya que si somos personas creativas vamos a poseer muchas más ideas , pensamientos y formas de desenvolvemos y enfrentar las dificultades.

La creatividad es una capacidad que además de ayudarnos a resolver dificultades desarrolla muchas más dimensiones en nuestra personalidad con en el área motriz, debido a que desarrollamos la motricidad fina en la elaboración de material educativo o según sea la necesidad, en el área del lenguaje porque nos permite comunicarnos con mayor facilidad y transmitir sentimientos, emociones a través del arte o de manera verbal, en el área afectiva nos brinda mayor seguridad en lo que producimos obteniendo libertad para expresarnos y una autoestima muy estable, en el área cognitiva nos ayuda a obtener múltiples conocimientos en cuanto a técnicas, estrategias, utilidad de los materiales, desarrolla nuestra imaginación, atención y concertación lo que permitirá tener una personalidad estable.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis

Si aplica un Programa de Actividades Manuales; entonces se desarrollará significativamente la creatividad de las estudiantes de la especialidad de educación inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” – Cutervo, 2016.

3.2. Variables

3.2.1. Definición conceptual

Variable independiente: Programa de actividades manuales.

Son trabajos realizados en forma manual, con o sin herramientas para producir productos teniendo en cuenta las necesidades o intereses como son el deleite para crear, realizados como actividades escolares o domésticas, por los propios estudiantes, docentes y padres de familia.

Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre.

Variable dependiente: La creatividad

Según Robinson (año):

Uno de los mayores expertos internacionales en el desarrollo de la creatividad y la innovación tiene muy claro por qué dejamos de ser creativos al crecer: Los niños arriesgan, improvisan, no tienen miedo a equivocarse; y no es que equivocarse sea igual a creatividad, pero sí está claro que no puedes innovar si no estás dispuesto a equivocarte, y los adultos penalizamos el error, lo estigmatizamos en la escuela y en la educación, y así es como los niños se alejan de sus capacidades creativas. (p. 92)

3.2.2. Definición operacional

Variable independiente: Programa de Actividades Manuales

Para la aplicación del Programa de Actividades Manuales se consideraron las siguientes dimensiones:

- Planificación
- Ejecución

- Evaluación

Variable dependiente: La creatividad

Para valorar el nivel de creatividad que poseen las estudiantes de la especialidad de Educación inicial se ha considerado las siguientes dimensiones

- Originalidad
- Fluidez
- Elaboración
- Flexibilidad

3.2.3. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Independiente Programa de Actividades Manuales	Planificación	Previsión de recursos, tiempo, material bibliográfico. Organización para el desarrollo del Programa. Fundamentos. Selección de estrategias.	Observación Ficha de observación
	Aplicación	Aplicación de actividades manuales: ✓ Técnica del modelado. ✓ Técnica de collage. ✓ Técnica del dibujo. ✓ Técnica de juego de roles y dramatizaciones. ✓ Uso de material descartable y Elaboración de material para las diferentes áreas. ✓ Técnica del origami. ✓ Técnica de la fábula.	

	Evaluación	Elabora y aplica instrumentos de evaluación pertinentes.	
--	-------------------	--	--

Variable	Dimensiones	Indicadores	Categorías	Técnica/ Instrumento
Dependiente La Creatividad	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexiona sobre su nivel de creatividad. ✓ Pone en práctica su creatividad y sus habilidades motrices. 	Alto Medio Bajo	Cuestionario
	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa lo que piensa y recrea su imaginación para crear una fábula ✓ Resuelve el reto de manera creativa. 		
	Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acepta y valora las habilidades de sus compañeros y compañeras a pesar de sus diferencias. ✓ Expresa sus emociones a través de la elaboración de material. ✓ Actúa de manera asertiva a través de la creatividad. 		

	Flexibilidad	✓ Reconoce la importancia de dar solución inmediata y acertada a las dificultades que se encuentren. ✓ Toma conciencia de la importancia de la naturaleza como factor fundamental para crear.		
--	---------------------	--	--	--

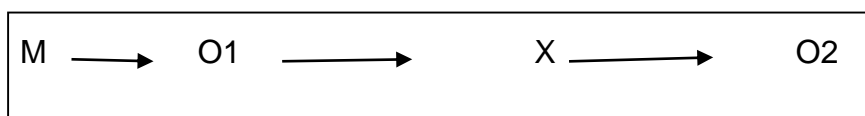
3.3. Tipo de Estudio

El tipo de investigación en que se enmarca la presente investigación es:

- a. **Explicativa.** Permitió identificar el porqué de los hechos y sus relaciones causa-efecto, determinando las causas como los efectos, mediante la prueba de hipótesis, sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.
- b. **Aplicada.** Porque se buscó mejorar la problemática estudiada, de tal manera que el presente trabajo de investigación no consiste en solo describir las causas y efectos del problema, sino que mediante la aplicación del Programa de Actividades Manuales se verificó el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.
- c. **De campo.** Permitió aplicar el programa de actividades manuales para el desarrollo de la creatividad en las estudiantes del grupo de estudio.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación que se utilizó para el presente trabajo de investigación fue el pre experimental, el que se desarrolló con un solo grupo, la aplicación del pre test y pos test. El esquema se representa de la siguiente manera.



DONDE:

M : Muestra

01 : Observación inicial (Pre test)

X : Estímulo (Programa de actividades manuales)

02 : Observación final (Post test)

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población estuvo constituida por 354 estudiantes del ISEP “Octavio Matta Contreras” tal y como se aprecia en la tabla 1, cuyas características son mostradas de la siguiente manera.

- Sus edades oscilan entre 17 a 22 años
- Proviene de zona urbana y rural
- Sus padres son de condición económica media y baja.

Distribución de la población de estudiantes por especialidades y según su sexo, del ISEP “Octavio Matta Contreras”.

TABLA 1

Distribución de la población ISEP “OMC”

CODIGO	ESPECIALIDAD INICIAL		SEMESTRE	SEXO		TOTAL
				M	F	
001	EDUCACIÓN INICIAL		II	0	28	28
			VI	0	24	24
			VIII	1	26	27
002	EDUCACIÓN PRIMARIA		VI	04	19	23
	COMUNICACIÓN		VI	06	14	20

003						
004	MATEMÁTICA		II	22	06	28
			VI	08	07	15
005	CIENCIA, TECNOLOGIA Y AMBIENTE		VI	09	08	17
			X	14	06	20
006	CIENCIAS SOCIALES		VI	11	11	22
008	IDIOMAS: ESPECIALIDAD INGLES		II	08	16	14
			VIII	09	09	18
			X	12	09	21
010	EDUCACIÓN FISICA		IV	22	01	23
			VI	19	08	27
			VIII	25	02	27
TOTAL						354

Fuente: nómina de matrícula 2016.

3.5.2. Muestra

La muestra se seleccionó, mediante muestreo probabilístico simple, de la población considerada para el presente trabajo de investigación, tal como se aprecia en la tabla 02.

TABLA 2
Distribución de la muestra, según sexo, del ISEP "OMC"

ESPECIALIDAD	SEMESTRE	SEXO		TOTAL	%
		M	F		
INICIAL	SEGUNDO	00	28	28	35.43%
	SEXTO	00	24	24	30.3%

	OCTAVO	01	26	27	34.1%
Total		01	78	79	100%

Fuente: Tabla número 01

3.6. Métodos de investigación

En la presente investigación se utilizaron:

El método histórico tendencial, a través del cual se estudiarán las distintas etapas por las que atravesará el objeto de estudio, atendiendo como una característica principal sus edades.

El método de análisis y síntesis presente a lo largo de todo el proceso de investigación, que nos permití ir tomando decisiones sobre el trabajo realizado en las sesiones de aprendizaje en cuanto a la utilidad de las estrategias.

El método de la deducción e inducción, por el cual se infieren proposiciones singulares partiendo de aspectos generales y se formulan conclusiones generales a partir de premisas particulares.

El método sistémico con el propósito de organizar el objeto mediante el estudio de sus partes componentes, así como de las relaciones entre ellos.

El método dialéctico para revelar las relaciones entre los componentes del objeto de estudio, ya que la característica de proceso social del aprendizaje hace que este esté en permanente cambio.

El presente método permitió desarrollar el trabajo de manera organizada, iniciando con la formulación del problema, selección de objetivos, la formulación de la hipótesis de trabajo y finalmente poder verificar el programa de actividades manuales para desarrollar la creatividad de los estudiantes de la especialidad de educación inicial del ISEP "Octavio Matta Contreras", después de haber sido aplicado.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas utilizadas en la presente investigación son:

3.7.1. Técnica del fichaje

Estuvo orientada a seleccionar búsqueda teórica que permitió alinear sabiamente la labor de investigación, en cuyo contenido se empleó:

Fichas bibliográficas

Se utilizaron para registrar datos aptos de los libros y literatura examinados para el presente trabajo.

Fichas textuales

Se usaron para transcribir textos de libros y literatura examinados.

Fichas de comentario

Se dispusieron para anotar ciertos comentarios de la información recopilada y que como investigadora los consideré necesarios.

3.7.2. Técnica de campo

La observación

Esta técnica nos permitió ir registrando a cada estudiante sus procedimientos y actitudes durante el desarrollo de la actividad lúdica como variable manipulable y verificar como cada estudiante va desarrollando su socialización durante el desarrollo de cada una de las actividades de aprendizaje.

Cuestionario

Ha sido elaborado con veinte preguntas con respuesta siempre, a veces, nunca y fue aplicado a la muestra de estudio con intención de obtener información del objeto de investigación.

3.7.3. Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación

Este instrumento nos accedió verificar los procedimientos y actitudes de los estudiantes durante el uso de las estrategias activas.

Los resultados nos orientaron para determinar la influencia del programa manual en el desarrollo de la creatividad de las estudiantes que fueron objeto de estudio antes y después del proceso de investigación.

Test de creatividad

Este instrumento me permitió comprobar los objetivos trazados en la investigación y la contratación de la hipótesis formulada a través del tratamiento de los resultados.

Se aplicó el pre test a la muestra representativa con la finalidad de conocer el nivel de creatividad que poseen las estudiantes de educación inicial y el post test para demostrar la efectividad de la aplicación Programa de actividades manuales.

3.8. Métodos de análisis de datos

La información se organizó en tablas y figuras y para el efecto del análisis e interpretación de los resultados se hizo uso de la estadística descriptiva utilizando los programas EXCEL y SPSS.

Se aplicó instrumentos de recolección de información (test en sus dos momentos: pre y post test). Durante la aplicación del programa se recogió una valiosa información que fue organizada estadísticamente para una mejor interpretación y análisis por parte del investigador. Se analizó luego los cambios significativos después de aplicar el estímulo.

Para una mejor comprensión de la información se trabajó con algunas medidas estadísticas como la media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad. Se realizó un análisis de los aspectos cualitativos y cuantitativos de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1. Análisis de los Resultados

En este capítulo se muestran los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos del pre test y post test al grupo de estudio. Lo cual se realizó haciendo uso de tablas, baremos y gráficos estadísticos en torno al desarrollo de la creatividad.

**TABLA 03
BAREMO GENERAL**

NIVEL	RANGO
ALTO	41-60
MEDIO	21-40
BAJO	1-20

**TABLA 4
BAREMO ESPECÍFICO**

Dimensiones	Ítems
Originalidad	$P_1 - P_3$
Fluidez	$P_2 - P_3$
Elaboración	$P_1 - P_3$
Flexibilidad	$P_2 - P_3$

Valoraciones

Nivel	Literal	Rango
Alto	Siempre	16 – 20
Medio	A veces	11 – 15
Bajo	Nunca	1 – 10

FUENTE: Escala elaborada por la investigadora

4.1.1. Presentación y análisis de la información

4.1.1.1. Pre test al grupo de estudio

Objetivo 1

Identificación del nivel de desarrollo de la creatividad.

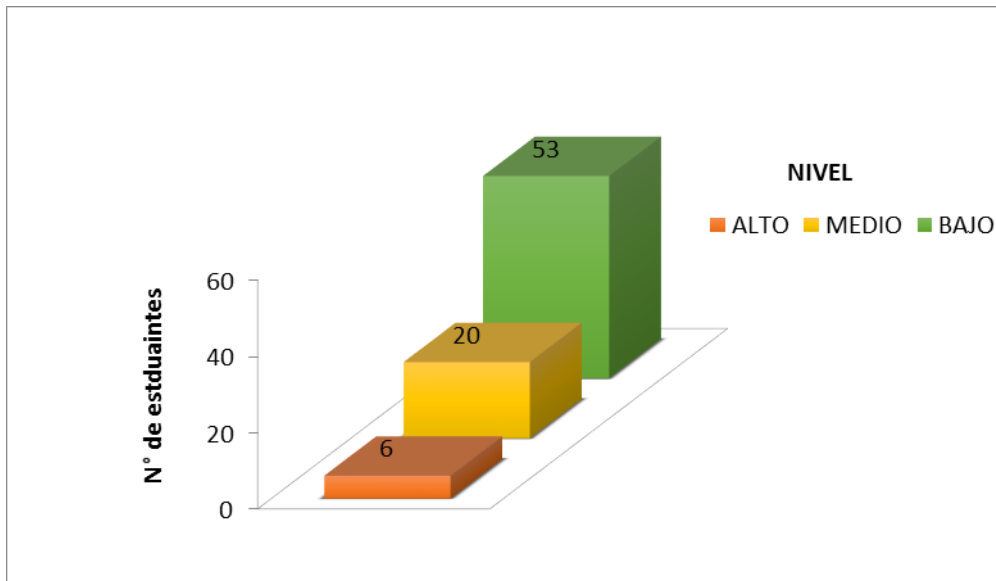
TABLA 5
DIMENSIÓN ORIGINALIDAD

Categorías	F	%	Estadísticos
Alta	6	7,59	$\bar{X} = 11,19$
Media	20	25,32	
Baja	53	67,09	$S = 3,27$
TOTAL	79	100%	$CV = 29,22\%$

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

FECHA: Septiembre del 2016

GRÁFICO 1
DIMENSIÓN ORIGINALIDAD



FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Septiembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de desarrollo de la creatividad, expresan que, 53 de los estudiantes pertenecientes al grupo de estudio, es decir, el 67.09 % se situaron en el nivel bajo; mientras que, 20 de ellos, es decir, el 25,32% se posicionaron en el nivel medio y el nivel alto fue alcanzado por tan solo el 7.59% de la muestra; esto es, 6 personas.

El resultado obtenido a través de la aplicación del pre test demuestra que la mayor parte de los estudiantes obtienen puntajes que los ubican en el nivel bajo. Por otro lado, el porcentaje de alumnos que logran alcanzar el nivel alto, es incluso menor al 10%, por lo que se requiere de un procedimiento definido, inmediato y eficiente para invertir estos resultados.

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 11.19 puntos, el cual es un calificativo deficiente. La desviación estándar es de 3.27 puntos, es decir, los datos obtenidos se dispersan con frecuencia a esa distancia con relación al promedio

tanto hacia la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, es posible observar un coeficiente de variabilidad del 29.22 %.

TABLA 6

DIMENSIÓN FLUIDEZ

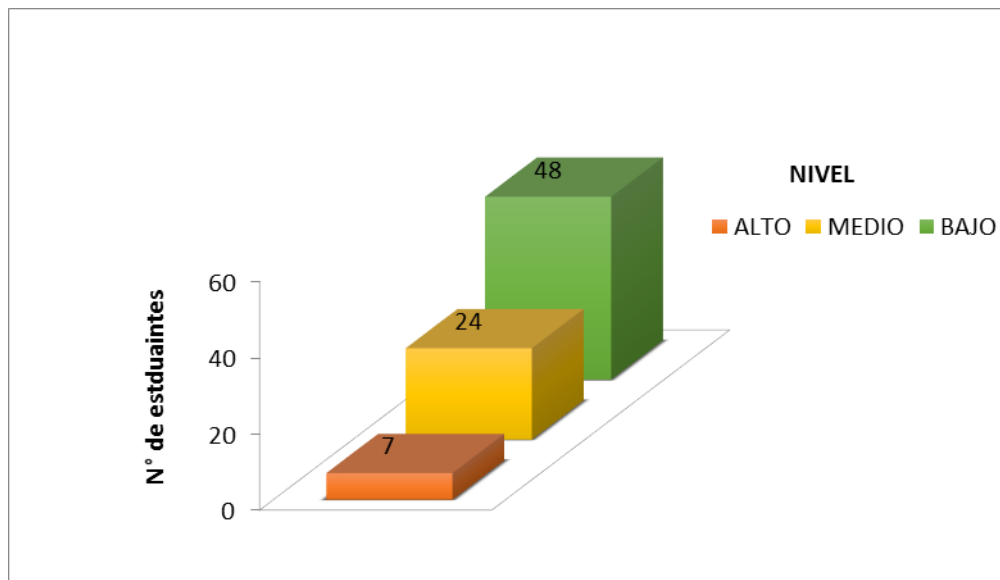
Categorías	F	%	Estadígrafos
Alta	7	8,86	$\bar{X} = 11,49$
Media	24	30,38	
Baja	48	60,76	$S = 3,39$
TOTAL	79	100%	$CV = 29,50 \%$

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

FECHA: Septiembre del 2016

GRÁFICO 2

DIMENSIÓN FLUIDEZ



FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Septiembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de desarrollo de la creatividad, expresan que, 48 de los estudiantes pertenecientes al grupo de estudio, es decir, el 60.76% se situaron en el nivel bajo; mientras que, 24 de ellos, es decir, el 30.38% se posicionaron en el nivel medio y el nivel alto fue alcanzado por tan solo el 8,86% de la muestra; esto es, 7 personas.

El resultado obtenido a través de la aplicación del pre test demuestra que la mayor parte de los estudiantes obtienen puntajes que los ubican en el nivel bajo. Por otro lado, el porcentaje de alumnos que logran alcanzar el nivel alto, es incluso menor al 10%, por lo que se requiere de un procedimiento definido, inmediato y eficiente para invertir estos resultados.

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 11.49 puntos, el cual es un calificativo deficiente. La desviación estándar es de 3.39 puntos, es decir, los datos obtenidos se dispersan con frecuencia a esa distancia con relación al promedio tanto hacia la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, es posible observar un coeficiente de variabilidad del 29.50 %.

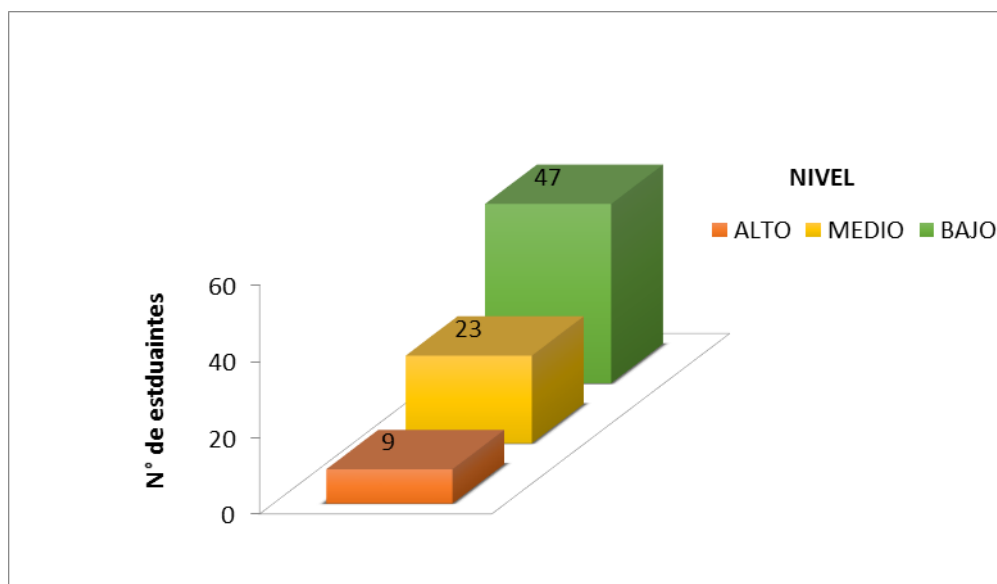
TABLA 7
DIMENSIÓN ELABORACIÓN

Categorías	F	%	Estadígrafos
Alta	9	11,39	$\bar{X} = 11,66$
Media	23	29,12	
Baja	47	59,49	$S = 3,53$
TOTAL	79	100%	$CV = 30,27\%$

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

FECHA: Septiembre del 2016

GRÁFICO 3
DIMENSIÓN ELABORACIÓN



FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Septiembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de desarrollo de la creatividad, expresan que, 47 de los estudiantes pertenecientes al grupo de estudio, es decir, el 59.49 % se situaron en el nivel bajo; mientras que, 23 de ellos, es decir, el 29.12 % se posicionaron en el nivel medio y el nivel alto fue alcanzado por tan solo el 11.39 % de la muestra; esto es, 9 personas.

El resultado obtenido a través de la aplicación del pre test demuestra que la mayor parte de los estudiantes obtienen puntajes que los ubican en el nivel bajo. Por otro lado, el porcentaje de alumnos que logran alcanzar el nivel alto, es incluso menor al 10%, por lo que se requiere de un procedimiento definido, inmediato y eficiente para invertir estos resultados.

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 30.27 puntos, el cual es un calificativo deficiente. La desviación estándar es de 3.53 puntos, es decir, los datos obtenidos se dispersan con frecuencia a esa distancia con relación al promedio

tanto hacia la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, es posible observar un coeficiente de variabilidad del 30.27%.

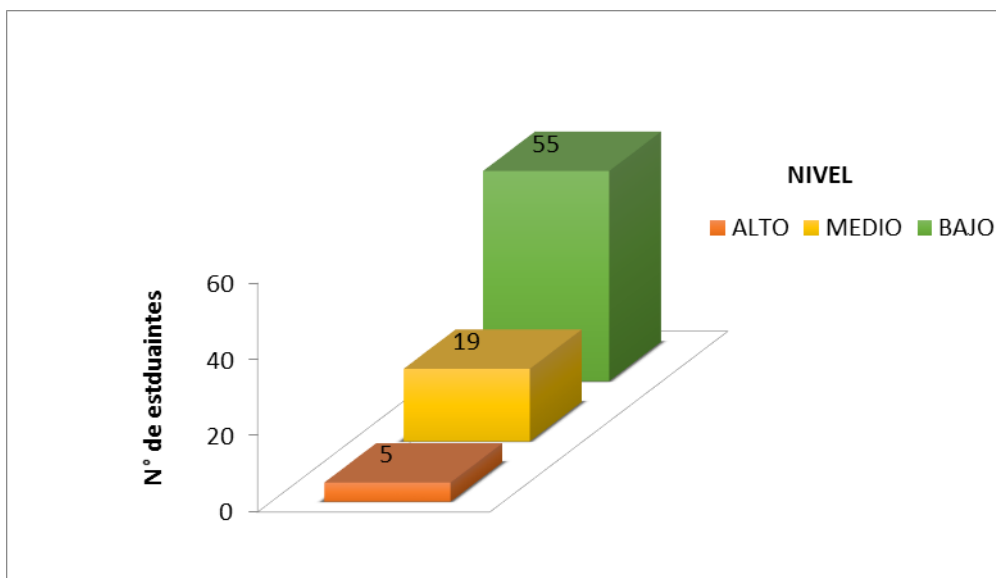
TABLA 8
DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD

Categorías	F	%	Estadígrafos
Alta	5	6,33	$\bar{X} = 11,44$
Media	19	24,05	
Baja	55	69,62	$S = 3,35$
TOTAL	79	100%	CV = 29,28 %

FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio.

FECHA: Septiembre del 2016

GRÁFICO 4
DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD



FUENTE: Pre test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Septiembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos para valorar el nivel de desarrollo la creatividad expresan que, 55 de los estudiantes pertenecientes al grupo de estudio, es decir, el 69.62 % se situaron en el nivel bajo; mientras que, 19 de ellos, es decir, el 24,05% se posicionaron en el nivel medio y el nivel alto fue alcanzado por tan solo el 6.33 % de la muestra; esto es, 5 personas.

El resultado obtenido a través de la aplicación del pre test demuestra que la mayor parte de los estudiantes obtienen puntajes que los ubican en el nivel bajo. Por otro lado, el porcentaje de alumnos que logran alcanzar el nivel alto, es incluso menor al 10%, por lo que se requiere de un procedimiento definido, inmediato y eficiente para invertir estos resultados.

Asimismo, se observa que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 11,44 puntos, el cual es un calificativo deficiente. La desviación estándar es de 3.35 puntos, es decir, los datos obtenidos se dispersan con frecuencia a esa distancia con relación al promedio tanto hacia la derecha como hacia la izquierda. Por otro lado, es posible observar un coeficiente de variabilidad del 29,28%.

Objetivo 2

Elaboración del Programa de Actividades Manuales

Para cumplir el objetivo planteado se realizó la etapa de planificación consistente en la elaboración, validación y aplicación del test, así como en la planificación curricular de cada una de las sesiones de aprendizaje que constituyó el Programa que se desarrolló con los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP "Octavio Matta Contreras" de la ciudad de Cutervo.

Elaboración del Programa

El Programa de Actividades Manuales, se elaboró teniendo en cuenta el nivel de creatividad. Estructurado por 10 sesiones de aprendizaje, utilizando bibliografía especializada. Siendo este validado por tres expertos. (Anexo 3)

Pre Test y Post Test

Este instrumento (Anexo 1) fue elaborado por la investigadora, teniendo en cuenta las dificultades o necesidades que presentan los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo, el proceso de desarrollo de la creatividad. Dicho test fue construido sobre la base de ítems, destinados a evaluar el nivel de desarrollo de la creatividad del grupo de estudio.

Objetivo 3

Aplicación del Programa de Estrategias Grupales

El Programa de Actividades Manuales para desarrollar la creatividad en los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo, que conforman el grupo de estudio (Anexo 3) se desarrolló desde septiembre a diciembre del 2016, comprendiendo 10 sesiones de aprendizaje, con un total de 30 horas pedagógicas.

Del Pre Test y Post Test.

El Pre Test se aplicó en septiembre del 2016 contando con una asistencia del 100%.

El Post Test se aplicó diciembre del 2016 con una asistencia del 100%.

De la Programación.

Se desarrollaron 10 sesiones de aprendizaje, considerando la propuesta formulada por el MINEDU, que establece la secuencia de los procesos pedagógicos y didácticos; es decir la problematización, el propósito, la motivación, los saberes previos, gestión y acompañamiento y evaluación.

Las sesiones de aprendizaje se llevaron a cabo en las aulas de la Institución Educativa de nivel superior.

Etapa de Evaluación.

Para evaluar este proceso se tomó en cuenta la participación de los estudiantes en la aplicación de cada una de las sesiones en forma individual y grupal, demostrando lo aprendido.

El producto se evaluó aplicando el Post Test después de aplicar el estímulo.

4.1.1.2. Post test al grupo de estudio.

Objetivo 4

Evaluación del desarrollo de la creatividad, después de aplicado el estímulo.

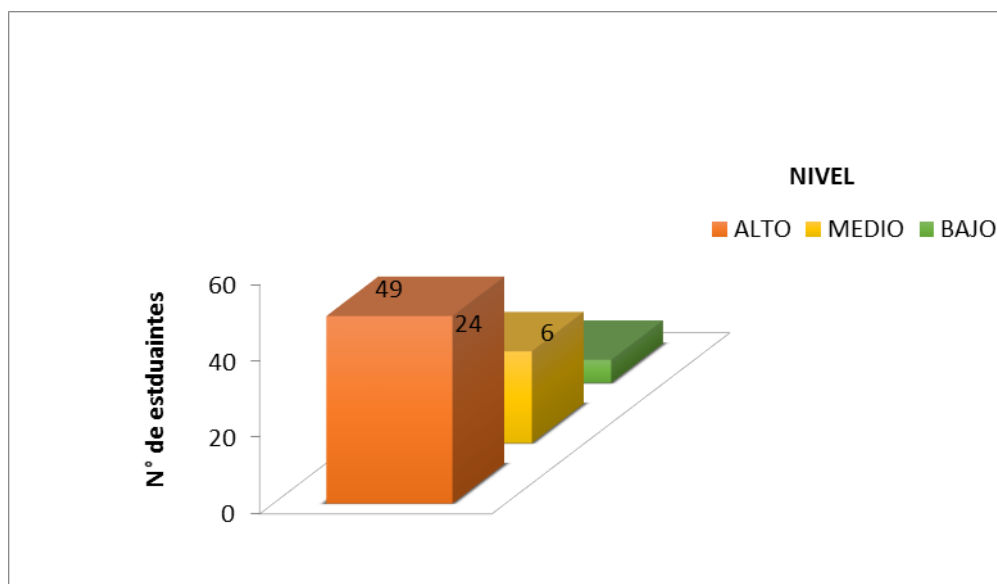
TABLA 9
DIMENSIÓN ORIGINALIAD

Categorías	F	%	Estadígrafos
Alta	49	62,03	
Media	24	30,38	$\bar{X} = 15,86$
1Baja	6	7,59	$S = 2,27$
TOTAL	79	100%	$CV = 14,31 \%$

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

GRÁFICO 5
DIMENSIÓN ORIGINALIDAD



FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test realizado para valorar el nivel de creatividad de los estudiantes de la especialidad de inicial muestran que, 49 de estos, es decir, el 62.03% alcanzaron un nivel alto; mientras que 24 de ellos, es decir, el 30,38% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 6 estudiante del grupo de estudio que correspondería al 7,59 %.

Se observa, también, que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 15,86 puntos, lo cual indica que han alcanzado un nivel alto, según baremo. La desviación estándar es de 2,27 puntos, lo cual indica la distancia de la dispersión de datos con relación al promedio tanto hacia el lado derecho como izquierdo. Por otro lado, se observa un coeficiente de variabilidad del 14,31%.

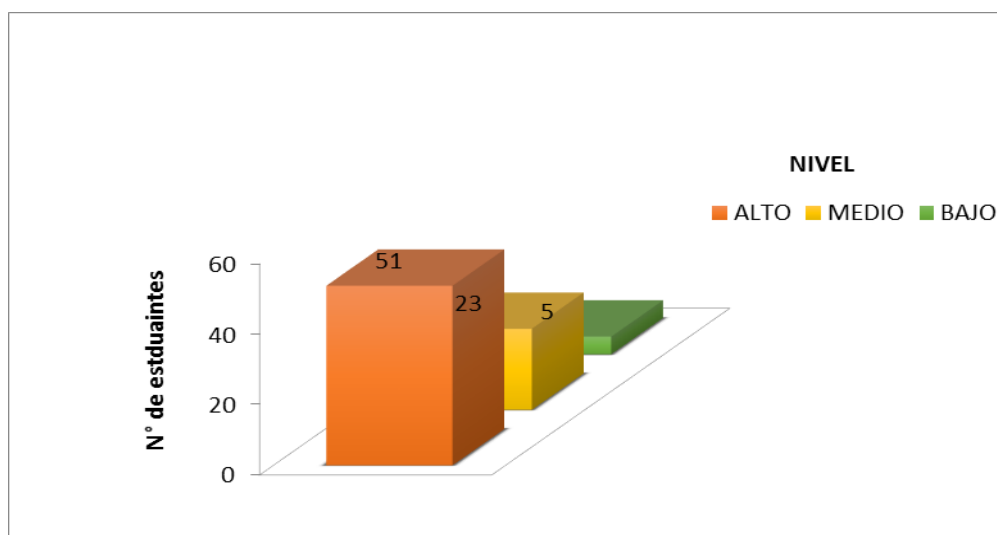
TABLA 10
DIMENSIÓN FLUIDEZ

Categorías	F	%	Estadísticos
Alta	51	64,56	
Media	23	29,11	$\bar{X} = 15,95$
Baja	5	6,33	S = 2,17
TOTAL	79	100%	CV = 13,66 %

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

GRÁFICO 6
DIMENSIÓN FLUIDEZ



FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test realizado para valorar el nivel de creatividad de los estudiantes de la especialidad de inicial muestran que, 51 de estos, es decir, el 64,56 % alcanzaron un nivel alto; mientras que 23 de ellos, es decir, el 29,11 % lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 5 estudiantes del grupo de estudio que correspondería al 6,33%.

Se observa, también, que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 15,95 puntos, lo cual indica que han alcanzado un nivel alto, según baremo. La desviación estándar es de 2,17 puntos, lo cual indica la distancia de la dispersión de datos con relación al promedio tanto hacia el lado derecho como izquierdo. Por otro lado, se observa un coeficiente de variabilidad del 13,66 %.

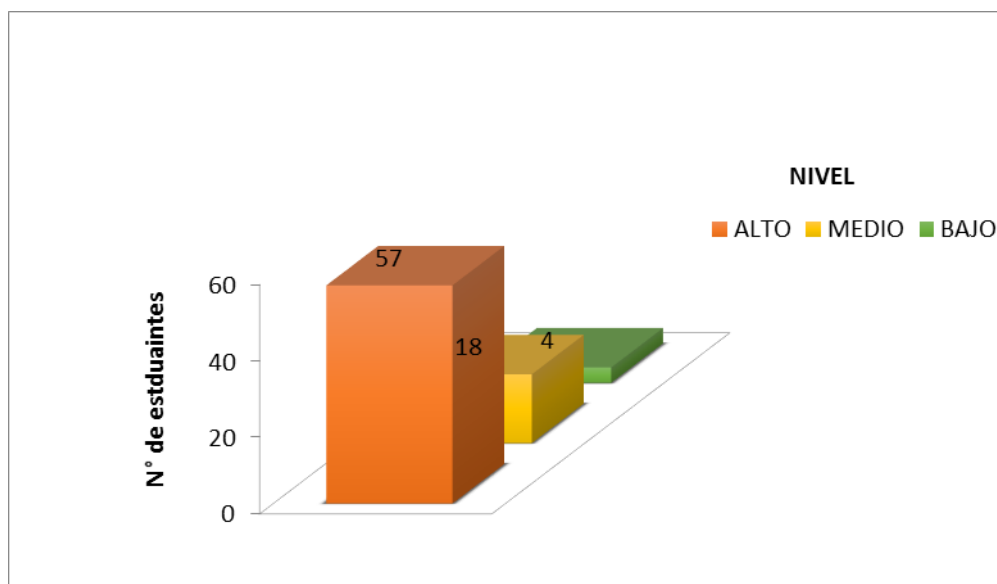
TABLA 11
DIMENSIÓN ELABORACIÓN

Categorías	F	%	Estadígrafos
Alta	57	72,15	
Media	18	22,78	$\bar{X} = 16,14$
Baja	4	5,07	S = 2,19
TOTAL	79	100%	CV = 13,57 %

FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

GRÁFICO 7
DIMENSIÓN ELBORACIÓN



FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test realizado para valorar el nivel de creatividad de los estudiantes de la especialidad de inicial muestran que, 57 de estos, es decir, el 72,15% alcanzaron un nivel alto; mientras que 18 de ellos, es decir, el 22,78% lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 4 estudiantes del grupo de estudio que correspondería al 5,07 %.

Se observa, también, que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por los estudiantes del grupo de estudio es de 16,14 puntos, lo cual indica que han alcanzado un nivel alto, según baremo. La desviación estándar es de 2,19 puntos, lo cual indica la distancia de la dispersión de datos con relación al promedio tanto hacia el lado derecho como izquierdo. Por otro lado, se observa un coeficiente de variabilidad del 13,57 %.

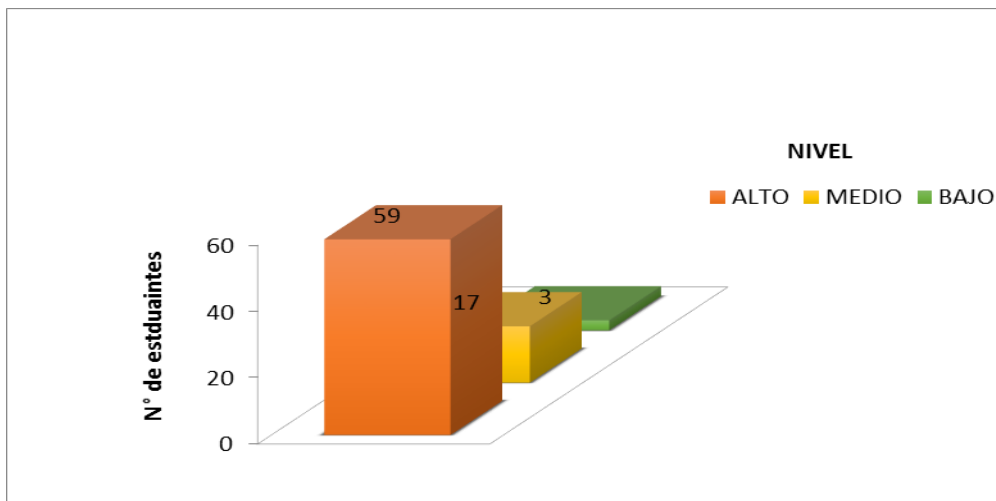
TABLA 12
DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD

Categorías	F	%	Estadísticos
Alta	59	74,68	
Media	17	21,52	$\bar{X} = 16,39$
Baja	3	3,80	S = 1,85
TOTAL	79	100%	CV = 11,29 %

FUENTE: Post test aplicado a los integrantes del grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

GRÁFICO 8
DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD



FUENTE: Post test aplicado a los estudiantes que conforman el grupo de estudio

FECHA: Diciembre del 2016

Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en el post test realizado para valorar el nivel de creatividad de los estudiantes de la especialidad de inicial muestran que, 59 de estos, es decir, el 74,68 % alcanzaron un nivel alto; mientras que 17 de ellos, es decir, el 21,52 % lograron ubicarse en el nivel medio; en tanto que en el nivel bajo encontramos a 3 estudiantes del grupo de estudio que correspondería al 3,80 %.

Se observa, también, que según datos estadígrafos, el calificativo promedio obtenido por el grupo de estudio es de 16,39 puntos, lo cual indica que han alcanzado un nivel alto, según baremo. La desviación estándar es de 1,85 puntos, lo cual indica la distancia de la dispersión de datos con relación al promedio tanto hacia el lado derecho como izquierdo. Por otro lado, se observa un coeficiente de variabilidad del 11,29 %.

Objetivo 5

Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.

TABLA 13
COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DEL PRE TEST Y POST TEST APLICADOS AL GRUPO DE ESTUDIO.

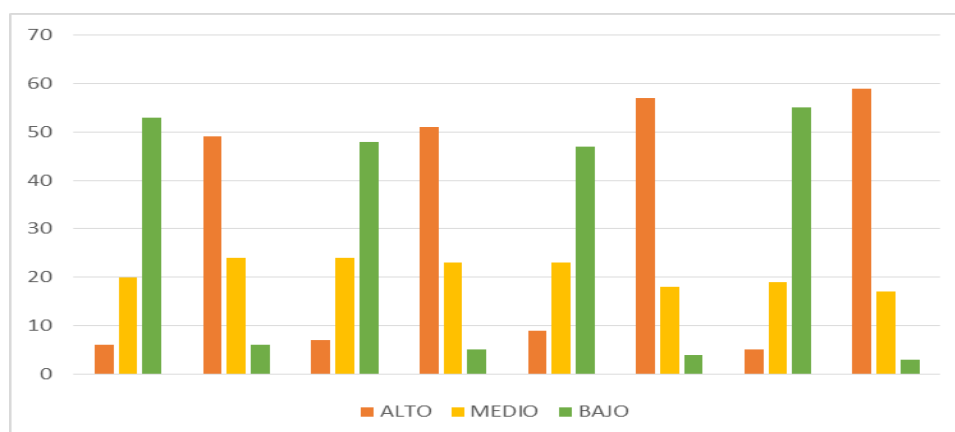
Nivel	ORIGINALIDAD				FLUIDEZ				ELABORACIÓN				FLEXIBILIDAD			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test		Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	Fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
ALTO	6	7,59	49	62,03	7	8,86	51	64,56	9	11,39	57	72,15	5	6,33	59	74,68
MEDIO	20	25,32	24	30,38	24	30,38	23	29,11	23	29,12	18	22,78	19	24,05	17	21,52
BAJO	53	67,09	6	7,59	48	60,76	5	6,33	47	59,49	4	5,07	55	69,62	3	3,80
TOTAL	79	100	79	100	79	100	79	100	79	100	79	100	79	100	79	100

FUENTE: Tablas 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

FECHA: Septiembre – diciembre de 2016

GRÁFICO 9

Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test aplicados al grupo de estudio.



FUENTE: Tablas 4, 5, 6

FECHA: Septiembre – diciembre de 2016

Análisis e interpretación:

De los resultados obtenidos por medio de la aplicación tanto del pre test como del post test, ambos presentados en la tabla comparativa, es posible señalar, que el grupo de estudio ha manifestado un nivel de logro muy significativo en el desarrollo de la creatividad tras haber recibido el estímulo, pues gran parte de los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras”, quienes se encontraban en el nivel bajo lograron migrar al nivel medio y alto, convirtiéndose incluso un grupo más homogéneo.

En consecuencia, por los resultados logrados en la tabla 7, se puede afirmar que la hipótesis planteada en esta investigación fue confirmada, la cual se detalla a continuación: La aplicación de un Programa de Actividades Manuales ha contribuido significativamente al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras”, Cutervo.

4.2. Discusión de los resultados

4.2.1. Diagnóstico para la aplicación del Programa de Actividades Manuales

Esta investigación permitió evidenciar que en los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial de ISEP “Octavio Matta Contreras”, la creatividad se ha desarrollado de manera muy superficial, descuidando aspectos relevantes en las diferentes dimensiones.

En consecuencia, ha sido necesario aplicar un Programa de Actividades Manuales, porque es un proceso activo para desarrollar esta capacidad en los estudiantes y así asegurar su formación integral.

4.2.2. Diseño del Programa de Actividades Manuales

El diseño del Programa de Actividades Manuales se realizó en función de las diferentes sesiones de aprendizaje, diseñadas para desarrollar la creatividad en el grupo de estudio, teniendo en cuenta las estrategias didácticas manuales seleccionadas: técnica de collage, embolillado, moldeado, pantomima, elaboración de material con reciclaje, fábula y origami. Gálvez 2001 (p.280)

4.2.3. Aplicación del Programa de Actividades Manuales

La realización de las sesiones de aprendizaje con el grupo de estudio, fueron llevadas a cabo en el contexto planificado. Dicha aplicación del Programa de Actividades Manuales a los estudiantes del grupo de estudio implicó cambios significativos en el desarrollo de la creatividad, sustentado en las teorías de la Creatividad de Robinson, teoría del Aprendizaje significativo de Ausbel, la teoría Sociocultural de Vigotsky, la teoría del Aprendizaje Social de Bandura y la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. Las sesiones fueron ejecutadas en un ambiente acogedor y enriquecedor donde los estudiantes trabajaron en equipo, y de manera individual, buscando un aprendizaje significativo, fortaleciendo el desarrollo de la creatividad. Galvez 2001 (p. 220)

4.2.4. Evaluación del desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los estudiantes que constituyeron el grupo de estudio fueron evaluados a través de pre test de creatividad diseñada para valorar indicadores relacionados con las dimensiones. Los instrumentos de evaluación tuvieron como valoración: Siempre, a veces y nunca que se relacionaban con las categorías de los respectivos baremos. La mayoría de los estudiantes lograron la valoración de alto y medio.

Para demostrar que la aplicación del Programa de Actividades Manuales aporta al progreso de la creatividad en los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del I.S.E.P. Octavio Matta Contreras-Cutervo fue ineludible aplicar el post test con la finalidad de comprobar la existencia del avance hacia el objetivo general del estudio, evidenciando así que al aplicar el Programa de Actividades Manuales los estudiantes lograron desarrollar significativamente el nivel de actitudes personales positivas.

4.2.5. Comparación de los resultados obtenidos del pre test y post test, luego de la intervención del estímulo.

Se evidenció que el grupo de estudio, después de haber recibido el estímulo, observó un aumento significativo en la capacidad de expresar la creatividad, pues gran parte de los estudiantes del I.S.E.P “Octavio Matta Contreras” de Cutervo que obtuvieron resultados bajos en el pretest, al finalizar el proceso migraron hacia los niveles medio y alto (Tabla 13).

En tal sentido, al contrastar los resultados se mostró que los estudiantes del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo observan un medio y alto desarrollo creativo, lo que demuestra que el nivel de desarrollo ha sido muy significativo, fundamentado en los aportes de la teoría de la creatividad de sir Ken Robinson, teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner, teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y teoría sociocultural de Vigotsky.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

CONCLUSIONES

El objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; toda vez que ha permitido desarrollar de manera significativa el nivel de Creatividad del grupo de estudio conformado por estudiantes del ISEP “Octavio Matta Contreras” – Cutervo.

Se logró identificar los niveles de creatividad que poseían los estudiantes que conformaron el grupo de estudio, comprobando que efectivamente, estudiantes del nivel superior tenían un nivel bastante bajo en lo referido al desarrollo de su creatividad y esta información se obtuvo a través de la aplicación del pre test elaborado para los fines necesarios.

Asimismo se planifico y organizó el programa de actividades manuales propuesta en mi trabajo de investigación , obteniendo logros muy positivos en la ejecución ya que se contó con la participación entusiasta de los estudiantes, logrando que a través de las diferentes sesiones programadas , los estudiantes pongan todo de su parte para mejorar su nivel de creatividad y dejándose llevar por la imaginación y sus potencialidades que estaban pasivas , lograron desarrollar cada una de las actividades programadas de la mejor manera y esforzándose a diario para cada día mejorar más su desempeño.

Después de haber ejecutado el programa se evaluó a los estudiantes haciendo uso respectivo del pre test, obteniendo resultados bastante positivos, pues se logró desarrollar el nivel de Creatividad en los estudiantes, teniendo en cuenta el ritmo, estilo y actitud ante las actividades realizadas.

El proceso de investigación aporta como resultado un Programa de Actividades Manuales permitiendo elevar el nivel de Creatividad en los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” – Cutervo y propiciar un adecuado proceso educativo.

El Programa de Actividades Manuales que se propone, previa aplicación, ha resultado lo suficientemente válido para los estudiantes del ISEP “OMC” puesto que constituyó una alternativa eficaz para mejorar el nivel de Creatividad de los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “OMC”, de Cutervo.

Al verificar los resultados de la investigación, mediante el análisis e interpretación se comprobó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; puesto que ha permitido desarrollar de manera bastante

significativa de Creatividad en los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” – Cutervo.

En conclusión final la aplicación del Programa de Actividades Manuales si desarrolla la creatividad, así mismo el presente trabajo está sustentado en bases firmes que consolidan los aprendizajes, como lo sugieren los autores tomados como referencia, en que todos concuerdan que los estudiantes poseen la capacidad creadora pero que como docentes debemos estimular, propiciar y potencializar el desarrollo de la creatividad.

SUGERENCIAS

Aplicar el Programa Actividades Manuales, en el ISEP “Octavio Matta Contreras”, puesto que permitirá mejorar el nivel de Creatividad de los estudiantes y mucho más que como futuros docentes y guadores de la niñez, debemos potencializar la creatividad en los niños para que sean capaces de resolver dificultades de la manera más idónea posible.

Implementar el Programa de Actividades manuales en otras Instituciones Educativas con el propósito de fortalecer el desarrollo de la Creatividad y desenvolverse de manera adecuada el proceso de aprendizaje enseñanza ya que es una manera bastante eficaz de lograr que nuestros niños desarrollen sus capacidades creadoras , sabiendo además que cuanto más el niño este en contacto directo con el entorno, con el material concreto y obtenga experiencias directas será mucho mejor el aprendizaje q obtenga.

Promover el mejoramiento del desarrollo de la Creatividad, a partir de la aplicación de la presente Propuesta, en las Organizaciones Educativas.

Continuar investigando sobre el desarrollo de la Creatividad considerando que el conocimiento en este campo es sumamente amplio e interesante.

Promover el trabajo diario con los estudiantes a fin de elaborar su propio material educativo, siendo esta una de las maneras como lograr que el estudiante se conecte directamente con los instrumentos que le servirán para incrementar su aprendizaje, asimismo como docentes poder identificar el ritmo y estilo de como aprende cada uno de nuestros estudiantes.

REFERENCIAS

REFERENCIAS

AUSBEL, David, (1983), *Teoría del Aprendizaje Significativo*

COLOMER, A. (2011). *Creatividad, gastronomía y danza*. Doctorado. Universidad Rey Juan.

CREA BUSSINESS IDEA. *Manual de la Creatividad Emocional*. [online] Recuperado de: 4.interreg-sudoe.eu/ESP/42/proyectos...de-Creatividad...creatividad...-resultados [Consultado: 10 Aug. 2016].

Documents.mx. (2014). *Monografía Desplegar La Capacidad de Generar Respuestas Creativas- Pnp Rua - Documents*. [online] Recuperado de: <http://documents.mx/documents/monografia-desplegar-la-capacidad-de-generar-respuestas-creativas-pnp-rua.html> [Consultado: 10 Aug. 2016].

Gardner, H. & Fernández Everest, S. (1995). *Estructuras de la mente*. México: FCE.

Gálvez, José (2007). *Métodos y técnicas de aprendizaje: Teoría y práctica*. (4ta edición). Perú. VALERIA SAC

HOWARD, (Barcelona) Gardner, *Inteligencias Múltiples, La teoría en la Práctica*.

MENDEZ, María (1991). *Elaboración de Material Educativo para Educación Inicial*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

MONTALVA OLIVARES, Doris (1998), *Habilidades Personales y Sociales del Docente*.

Quintero; J (2007). *Seminario Teorías y paradigmas educativos*. Universidad Fermín Toro; Escuela de Doctorado; Venezuela.

RIUS, M. (2012). *¿La escuela mata la creatividad?* [online] *La Vanguardia*. Available at: <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120203/54247867713/la-escuela-mata-la-creatividad.html> [Accessed 10 Jul. 2016].

RODRIGUEZ, R. and ESCOBAR, V. (2016). *El Origami Y La Creatividad En Educandos De 4to Grado, Nivel Primario De La Institución Educativa HUMBERTO LUNA - CUSCO*. [online] Recuperado de: <http://origami-y-creatividad.blogspot.pe/> [Consultado: 10 Aug. 2016].

MENCHEN 2013 *tesis doctoral "Diseño Y Aplicación De Un Programa De Creatividad Para El Desarrollo Del Pensamiento Divergente En El li Ciclo De Educación Infantil*

TED- SIR KEN ROBINSON, *¿Las Escuelas Matan la Creatividad?*

TORRANCE, E. Paul y MYERS, R.E.A (1979), *La Enseñanza Creativa*.

UNESCO (1999), *Oficina Internacional de Educación*, LEV SEMIONOVICH VIGOTSKY, (1896 – 1934) https://eciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/7885/ISDAA_Tesis_Colomer_Ana.pdf?sequence=1/ [Consultado: 10 Aug. 2016]

ANEXOS

ANEXO 1

TEST DE CREATIVIDAD

OBJETIVO: Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en las estudiantes de la especialidad de educación inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo – 2016.

INSTRUCCIONES: El presente instrumento tiene como finalidad evaluar el nivel de creatividad de las estudiantes, respondiendo a las siguientes alternativas de acuerdo a sus posibilidades en un tiempo establecido

APELLIDOS Y NOMBRES _____

CICLO _____

FECHA _____

1.- Redacta una historia que contenga el mayor número posible de las siguientes palabras: casa, paisaje, campo, niños, flores, gigante, bruja, magia.

() Siempre

() A veces

() Nunca

2.-Crea dibujos a partir de líneas y titula tus creaciones:

() Siempre

() A veces

() Nunca

3.-Crea un paisaje utilizando los materiales que tengas a la mano y titúlalo:

() Siempre

() A veces

() Nunca

4.-Escribe la mayor cantidad de usos alternativos que podrías darle a los siguientes objetos: Objetos del hogar, Edificios (casa, iglesia, etc.), Ropa y accesorios, Meteorología (sol, nubes, etc.), Medios de transporte.

() Siempre

() A veces

() Nunca

5.- Elabora material educativo a partir de material desechable.

() Siempre

() A veces

() Nunca

6.- Teniendo como base una figura geométrica de papel, elabora un dibujo del cual forme parte el trozo de papel y luego crea una historia.

() Siempre

() A veces

() Nunca

7.- Elabora diversas imágenes utilizando papel en el menor tiempo posible (origami).

() Siempre

() A veces

() Nunca

8.- Crean una historia y la dramatizan.

() Siempre

() A veces

() Nunca

9.- crean fábulas teniendo como base los animales de su comunidad y escriben brindan una enseñanza que sea original y educativo.

Siempre

A veces

Nunca

10.- Tomando como base líneas paralelas crea imágenes en el menor tiempo posible.

Siempre

A veces

Nunca

11.- Decoran una silueta con papel cortado de manera estética y organizada.

Siempre

A veces

Nunca

12.- Teniendo como base unas líneas incompletas crea añade elementos y crea una imagen luego escribe una historia que sea original.

Siempre

A veces

Nunca

13.- Modela imágenes con plastilina y arcilla y le crea una historia.

Siempre

A veces

Nunca

14.- Le da solución a retos en el menor tiempo posible.

Siempre

A veces

Nunca

15.- elaboran una historia original teniendo como base a la naturaleza.

() Siempre

() A veces

() Nunca

16.- crean una historia y la representan en mimo. (fluidez)

() Siempre

() A veces

() Nunca

17.- Elaboran objetos diferentes teniendo como base sorbetes.

() Siempre

() A veces

() Nunca

18.- Dramatizan una historia de la vida diaria.

() Siempre

() A veces

() Nunca

19.- Habla en público con facilidad.

() Siempre

() A veces

() Nunca

20.- Con diversos materiales elaboran ropa para un maniquí.

() Siempre

() A veces

() Nunca

Leyenda

DIMENSIONES	Código de cada ítem por dimensión en el cuestionario						
FLUIDEZ	2	7	10	16	12	19	20
FLEXIBILIDAD	1	4	9	14	18		
ORIGINALIDAD	6	8	15	17			
ELABORACION	3	5	11	13			

GUÍA DE APLICACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL TEST DE CREATIVIDAD

Antes de la aplicación:

- ✓ Preparar los cuadernillos de evaluación.
- ✓ Preparar los materiales a usarse: lápices, lápices de color, plumones, tijeras, pegamento, papel crepe, etc. Todos los participantes deben disponer, de preferencia, de los mismos materiales.
- ✓ Tener un cronómetro a la mano.

Instrucciones:

- ✓ El tiempo para cada actividad está establecido en la parte superior de la hoja y debe respetarse.
- ✓ Nadie debe voltear la hoja antes de que se les instruya.

Reglas de calificación:

- **EJERCICIO 1:**

- **Dimensión Fluidez:**

- Cada palabra de la lista usada vale medio punto.
 - El puntaje máximo es 25.

- **Dimensión Flexibilidad:**

- La flexibilidad se mide según la cantidad de categorías a la que pertenezcan las palabras utilizadas. Cada categoría vale un punto. Las palabras contenidas en la categoría “Otros” valen un punto cada una.
- Las categorías son explicadas en la siguiente tabla:

Accesorios	Lazo / lentes / velo	Meteorología	Asteroide / cálido / Estrella / nube / sol / tornado
Arte	Acordeón / azul / Pintar / sonido / Tinta	Olores	Aroma/ perfume
Comestibles	Chocolate/ nueces/ salmón/ uvas	Transporte	Automóvil / helicóptero / rueda
Cualidades	astucia / triste / valentía	Vegetación	cactus / jazmín
Escenarios	granja / jardín / torre	Otros	Blusa / agua / cuerdas/ destino / resorte/ lucha / meditación / laptop / oro / norte / papel / soltar / teléfono / fuente / roca
Hogar	lámpara / mesa / sábana / sofá		

- **EJERCICIO 2:** Solo se contabilizan los dibujos que tengan título.

Dimensión Originalidad:

- Cada dibujo único realizado a partir de las líneas equivale a 2 puntos (es decir, si hay dos árboles se contabiliza como una sola figura).
- Se otorgan 2 puntos adicionales si algunas de las figuras realizadas cuentan una historia o 5 puntos adicionales si todas las ilustraciones son unidas de la misma manera.
- Adicionalmente, se otorgan 2 puntos si todas las imágenes son únicas, es decir, no hay repeticiones entre las ilustraciones.
- El puntaje máximo es de 25.

Dimensión Elaboración:

- Se otorga un punto por cada imagen que tenga colores que ayuden a dar sentido al dibujo. (Los pétalos de las flores pintadas de color, por ejemplo.)
- Los títulos que relaten más que solamente los nombres del objeto representado valen un punto cada uno. Es decir, el título “oso” bajo

una figura de oso no vale ningún punto, pero si el título dice “oso hambriento buscando comida” se le asigna 1 punto.

- Se otorgan 5 puntos adicionales si los títulos se conectan entre si formando una historia.
- Ponerle un título a la historia, si se cumplió el criterio anterior, vale 2 puntos.

• **EJERCICIO 3:**

Dimensión Elaboración:

- Se califican los siguientes puntos:

	1	2	3	4	5
Materiales utilizados					
Colores del dibujo					
Detalles adicionales					
Título					

- Se asignan 5 puntos adicionales si además del título existe una historia que explique el dibujo.

Dimensión Flexibilidad:

- Se asignan 2 puntos por cada categoría de las presentes en la tabla que se encuentren en el dibujo. Si hay elementos que no encajen en dichas categorías se otorgan 5 puntos.
- La calificación máxima es 25.

Plantas	Animales	Personas	Geografía (montañas, ríos, etc)	Medios de comunicación
Objetos del hogar	Edificios (casa, iglesia, etc.)	Ropa y accesorios	Meteorología (sol, nubes, etc.)	Medios de transporte

• **EJERCICIO 4:**

Dimensión Originalidad y Fluidez:

- La puntuación se asigna dependiendo de los usos que le encontró a los objetos en conjunto de la siguiente manera.

5 puntos	Hasta 5 usos alternativos
10 puntos	De 6 a 10 usos alternativos
15 puntos	De 11 a 15 usos alternativos
20 puntos	De 16 a 20 usos alternativos
25 puntos	21 o más usos alternativos

HOJA DE CALIFICACIÓN

NOMBRE:	
EDAD:	
ESPECIALIDAD:	
CICLO:	
FECHA DE EVALUACIÓN:	

EJERCICIO 1:

FLUIDEZ	(Número de palabras usadas) x 0.5	() x 0.5 = <input style="width: 50px;" type="text"/>
FLEXIBILIDAD	[(Número de categorías) + (palabras sin categoría usadas)] x1	[()+()]1 = <input style="width: 50px;" type="text"/>

EJERCICIO 2:

ORIGINALIDAD	[(dibujos únicos) x 2] + (puntos adicionales)+ (puntos adicionales 2)	[() x 2] + () + () = <input style="width: 50px;" type="text"/>
ELABORACIÓN	(colores) + (títulos) + (adicionales) + (adicionales por título)	()+()+() + () = <input style="width: 50px;" type="text"/>

EJERCICIO 3:

ELABORACIÓN	1	2	3	4	5
Materiales utilizados					
Colores del dibujo					
Detalles adicionales					
Título					
TOTAL	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>				

FLEXIBILIDAD	[(categorías) x 2]+ (puntos adicionales)	[()2] + ()= <input style="width: 50px;" type="text"/>
---------------------	--	---

EJERCICIO 4:

ORIGINALIDAD Y FLUIDEZ	(Puntaje según la tabla de puntuación)	<input style="width: 50px;" type="text"/>
-------------------------------	--	---

PUNTAJE ACUMULADO:

ORIGINALIDAD		FLEXIBILIDAD		FLUIDEZ		ELABORACIÓN		TOTAL
E2	E4	E1	E3	E1	E4	E2	E3	<input style="width: 50px;" type="text"/>

ANEXO 2
INFORME: CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1.** Apellidos y nombres : ALARCÓN DÍAZ, ALICIA
- 1.2.** Grado académico: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- 1.3.** Documento de identidad: 16780259
- 1.4.** Centro de labores:
Universidad Señor de Sipán.

Universidad Privada Juan Mejía Baca

Institución Educativa “Mariano Melgar”
- 1.5.** Denominación del instrumento motivo de validación: TEST
- 1.2.** Título de la Investigación: PROGRAMA DE ACTIVIDADES MANUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL DEL ISEP “OCTAVIO MATTA CONTRERAS” DE CUTERVO – 2016.
- 1.6.** Autor del instrumento: Mg. REYNA ESTHER CHÀVEZ VALLEJOS.

En este contexto ha sido considerado como experta en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

- MB : Muy Bueno (4)
- B : Bueno (3)
- R : Regular (2)
- D : Deficiente (1)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

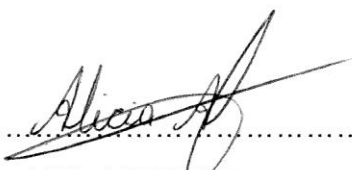
N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Fuente: Adaptado por la investigadora

III. OPINION DE APLICABILIDAD: El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.

Chiclayo, setiembre del 2016.

FIRMA DE LA EXPERTA:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alicia A.', written over a horizontal dotted line.

DNI: 16780259

CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres : Dr. VASQUEZ CASTRO MIGUEL ANGEL
- 1.2. Grado académico: DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. Documento de identidad: DNI 03700347
- 1.4. Centro de labores:
Universidad César Vallejo

UGEL-Celendín

- 1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: TEST

1.3. Título de la Investigación: PROGRAMA DE ACTIVIDADES MANUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL DEL ISEP “OCTAVIO MATTA CONTRERAS” DE CUTERVO – 2016.

- 2.1. Autor del instrumento: Mg. REYNA ESTHER CHÀVEZ VALLEJOS

En este contexto la hemos considerado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (4)

B : Bueno (3)

R : Regular (2)

D : Deficiente (1)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Fuente: Adaptado por la investigadora

III. OPINION DE APLICABILIDAD: El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.

Chiclayo, setiembre del 2016.

FIRMA DEL EXPERTO:

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right, positioned over a dotted line.

DNI: 03700347

CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres : ALARCÓN DÍAZ, DAYSI SOLEDAD
- 1.2. Grado académico: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. Documento de identidad: 41073751
- 1.4. Centro de labores:
- Universidad César Vallejo
- Universidad Señor de Sipán
- Universidad de San Martín de Porres
- Universidad Alas Peruanas
- Institución Educativa “Nuestra Señora de la Paz”
- 1.5. Denominación del instrumento motivo de validación: TEST

Título de la Investigación: PROGRAMA DE ACTIVIDADES MANUALES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL DEL ISEP “OCTAVIO MATTA CONTRERAS” DE CUTERVO – 2016.

- 2.2. Autor del instrumento: Mg. REYNA ETHER CHÀVEZ VALLEJOS.

En este contexto ha sido considerada como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB : Muy Bueno (4)

B : Bueno (3)

R : Regular (2)

D : Deficiente (1)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

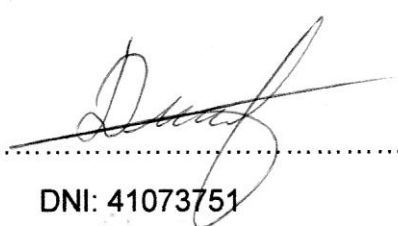
N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la recolección de información	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores	X			
15	La estrategias responde al propósito de la investigación	X			
16	El instrumento es adecuado al propósito de la investigación	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Fuente: Adaptado por la investigadora

III. OPINION DE APLICABILIDAD: El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.

Chiclayo, setiembre del 2016.

FIRMA DE LA EXPERTA:

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal dotted line. The signature is cursive and appears to be 'D. ...'.

DNI: 41073751

ANEXO 3

DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA

PROGRAMA DE ACTIVIDADES MANUALES PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACION INICIAL DEL ISEP “OCTAVIO MATTA CONTRERAS” CUTERVO.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución : ISEP “Octavio Matta Contreras”
- 1.2. Nivel : Superior.
- 1.3. Lugar : Cutervo.
- 1.4. Distrito : Cutervo.
- 1.5. Provincia : Cutervo.
- 1.6. Duración : 10 semanas.
- 1.7. Número de horas : 20 horas.
- 1.8. Investigadora : Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. FUNDAMENTACIÓN

El Programa de Actividades manuales está orientado a desarrollar el nivel de creatividad de los estudiantes de la especialidad de Educación Inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo, considerando que luego de haber observado y analizado el nivel de creatividad que posee la población estudiantil, está presenta serias dificultades para desarrollar y poner en práctica su creatividad; no es desconocido que a esta dimensión de la formación integral se le han dado un rol muy insignificante, y que ha sido dejado de lado sin recibir un trato adecuado para su correcto desarrollo , aun sabiendo que la creatividad es uno de los factores fundamentales en el ser humano para que este pueda resolver situaciones de dificultad con mayor precisión y de manera acertada siendo este una persona eficiente que es lo que se busca en nuestra actualidad, por lo tanto es necesario incentivar a nuestros estudiantes para que pongan en práctica su creatividad y la desarrollen de la mejor manera.

Por esta razón es necesario aplicar un Programa que permita desarrollar la creatividad en los estudiantes de dicha Institución Educativa.

El Programa se desarrolló en 10 sesiones de aprendizaje, utilizando fundamentalmente, metodología activa, con dinámicas de animación y el uso de recursos materiales adecuados para cada una de las sesiones las cuales tuvieron una duración de 2 horas pedagógicas y se efectuaron durante los meses de octubre a diciembre del presente año.

III. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar el nivel de creatividad de las estudiantes de la especialidad de Educación inicial del ISEP “Octavio Matta Contreras” de Cutervo.

IV. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 4.1. Fomentar un programa de actividades manuales para contribuir al desarrollo de la creatividad.
- 4.2. Desarrollar, la creatividad a través de estrategias de un programa de actividades manuales.
- 4.3. Motivar la participación responsable del personal docente y no docente en el desarrollo de la creatividad.
- 4.4. Promover el desarrollo de la creatividad en los estudiantes a través de la práctica.

V. ACTIVIDADES

Sesiones		Estrategia	Contenidos	Recursos	Tiempo	Fecha	Indicadores
N°	Nombre						
1	“Creatividad”	Pre test	Valores Respeto a las diversas ideas	Cuadernillos del pretest -Plumones, colores, lápices, goma, papel lustre.	2 horas	05/10	Reflexiona sobre su nivel de creatividad.
2	“El desafío de la vela”	Reto	- habilidad reflexiva - imaginación	-Velas -Cajas de chinches -Cajas de cerillas -Cajas de aceite	2 horas	11/10	Reconoce la importancia de dar solución inmediata y acertada a las dificultades que se encuentren.
3	“Me expreso con color”	Paseo de campo.	Medio ambiente Colores de la naturaleza	Cartulinas blancas de tamaño A3 -Silicona líquida -Fideos -Papel lustre de diferentes colores -Lentejas -Botones -Lana			Toma conciencia de la importancia de la naturaleza como factor fundamental para crear
4	“Me expreso con formas”	Técnica del Modelado	Diversidad cultural Costumbres Vivencias Medio natural Mundo fantástico	2 cajas de plastilina para cada alumno(a)	2 horas	17/10	Pone en práctica su creatividad y sus habilidades motrices.

5	“Me expreso con origami”	Técnica del doblado	Objetos de su entorno.	-Papeles de colores	2 horas	21/10	Acepta y valora las habilidades de sus compañeros y compañeras a pesar de sus diferencias.
6	“Me expreso con movimiento”	Mimos	Resolución de conflictos. Vivencias Costumbres Tradiciones	Mímicas Tema Libreto.	2 horas	04/11	Vivencian temas de interés para todos a través del mimo.
7	“Me expreso con palabras”	Técnica de la fábula	Naturaleza Conocimientos.	Papeles A4 -Lápices -Borradores -Tajadores	2 horas	09/11	Expresa lo que piensa y recrea su imaginación para crear una fábula
8	“Me expreso con sorbetes”	Expresión artística	Resolución de conflictos	Sorbetes -Lana -Cinta masking.	2 horas	15/11	Resuelve el reto de manera creativa.
9	“Me expreso con noticias”	Expresión artística	Imaginación Habilidades motrices	-Silicona líquida -Periódicos	2 horas	23/11	Expresa sus emociones a través de la elaboración de material.
10	“Yo soy creativo(a)”	Post test	Expresión creativa	- cuadernillo - lápiz - borrador - pinturas - crayolas - goma	2 horas	30/11	Actúa de manera asertiva a través de la creatividad.

VI. MEDIOS Y MATERIALES

- ✓ Papel bond
- ✓ Plumones
- ✓ Goma
- ✓ Papel sábana
- ✓ Cinta masking
- ✓ Tarjetas
- ✓ Sobres

VII. INSTRUMENTOS

- ✓ Fichas de observación
- ✓ Guías de observación
- ✓ Pre test
- ✓ Post test
- ✓ Prácticas dirigidas
- ✓ Fichas de trabajo
- ✓ Laboratorios de trabajo

VIII. EVALUACIÓN

La Evaluación será permanente y continua durante todo el proceso de desarrollo del Programa de Actividades Manuales a través de los instrumentos correspondientes.

IX. BIBLIOGRAFIA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima-Perú.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009). *Construcción de la Ciudadanía en el Espacio Público, a través de la Educación en Seguridad Vial*. Lima-Perú.

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO (2009). *Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación*. Trujillo-Perú

ANEXO 4

SESIONES DE APRENDIZAJE:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región	:	Cajamarca.
Provincia	:	Cutervo
Distrito	:	Cutervo
Institución Educativa	:	ISEP "OMC"
Nivel	:	Superior
Fecha	:	
Investigador(a)	:	Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Creatividad"

III. PROPÓSITO

- Introducir el taller y las normas del mismo.
- Obtener datos respecto al nivel de creatividad de los alumnos mediante la aplicación del pretest.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan.

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

-Cartulina de 20*10 cm

-Plumones

-Cuadernillos del pretest

-Plumones, colores, lápices, goma, papel lustre.

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Demuestra conducta ética con responsabilidad y compromiso en los escenarios en los que se desenvuelve para fortalecer su identidad.	Demuestra capacidad de escucha, tolerancia y respeto en diversos contextos comunicativos.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	La docente se presenta e introduce el título del taller. Así mismo realiza una breve lluvia de ideas sobre lo que los alumnos creen es la creatividad mediante la formulación de las preguntas: ¿Qué es la creatividad? ¿Por qué es importante la creatividad? ¿Qué es un test? A continuación, se da paso a construir las reglas del taller en los trozos de cartulina, entre las cuales se hace hincapié en el respeto a las ideas de todos.	
DESARROLLO	Distribución de los cuadernillos del pretest y lectura de las instrucciones.	
CIERRE	- Se les pregunta ¿Cómo se sintieron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué dificultades tuvieron? - Se agradece a los alumnos por su tiempo y su colaboración. Se les recuerda que la siguiente semana se continuará con el taller y las reglas serán las mismas.	

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región	:	Cajamarca.
Provincia	:	Cutervo
Distrito	:	Cutervo
Institución Educativa	:	ISEP "OMC"
Nivel	:	Superior
Fecha	:	
Investigador(a)	:	Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"El desafío de la vela"

III. PROPÓSITO

Concientizar a los alumnos respecto a cómo la creatividad ayuda a la resolución de problemas.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

- Velas
- Cajas de chinches
- Cajas de cerillas
- Cajas de aceite

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Demuestra conducta ética con responsabilidad y compromiso en los escenarios en los que se desenvuelve para fortalecer su identidad.	Toma decisiones y resuelve problemas con autonomía y responsabilidad.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida y recuerda a los alumnos los acuerdos de convivencia pactados en la sesión anterior. - Se realiza una exploración de saberes previos con las preguntas: ¿Por qué es importante la creatividad? ¿Cómo ayuda ser creativo cuando se nos presentan dificultades? <p>Explica que en esta sesión se trabajará la creatividad como herramienta para la resolución de problemas.</p>	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente pide a los alumnos formar 4 grupos de 5 o 6 integrantes, estos grupos se formarán asignando números del 1 al 4 a cada estudiante. - Se forma un grupo en cada esquina del aula donde se encuentre el material ya listo para ser utilizado. - Se presenta a los alumnos el desafío de la Vela, para lo cual, se les muestra los materiales con los cuales trabajar y se explica brevemente que la actividad consiste en fijar la vela encendida a una de las paredes de la caja utilizando solo los materiales que se les han presentado. - Se les anuncia que solo cuentan con 15 minutos para lograrlo. - Si uno de los equipos logra resolver el desafío antes de cumplirse el tiempo se les pide esperar a que sus demás compañeros culminen. - Pasado este tiempo se da paso a la explicación de la resolución del desafío. <p>La docente explica que en la realidad debemos de considerar todas las herramientas disponibles para resolver los problemas.</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realiza preguntas sobre cómo se han sentido los alumnos en el desarrollo de la sesión y qué aprendieron. - Se brinda una lista de útiles a traer en la siguiente sesión. <p>Se agradece a los alumnos por su tiempo y su colaboración.</p>	

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región	:	Cajamarca.
Provincia	:	Cutervo
Distrito	:	Cutervo
Institución Educativa	:	ISEP "OMC"
Nivel	:	Superior
Fecha	:	
Investigador(a)	:	Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Me expreso con color"

III. PROPÓSITO

- Desarrollar un ambiente que facilite la expresión artística de los estudiantes.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

- Cartulinas blancas de tamaño A3
- Silicona líquida
- Fideos
- Papel lustre de diferentes colores
- Lentejas

-Botones

-Lana

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Demuestra conducta ética con responsabilidad y compromiso en los escenarios en los que se desenvuelve para fortalece r su identidad.	Comunica y permite la expresión libre de ideas opiniones y convicciones.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>- La docente da la bienvenida y recuerda a los alumnos los acuerdos de convivencia pactados en la primera sesión.</p> <p>Se les pregunta a los alumnos ¿Qué tipos de arte conocen? ¿Quiénes pueden hacer arte? ¿Qué es un collage? ¿Alguna vez han elaborado un collage?</p>	
DESARROLLO	<p>- Se pide a los alumnos sacar sus materiales y colocarlos sobre sus mesas de trabajo.</p> <p>- La docente pide a los estudiantes ponerse de pie y estirar los brazos y piernas. A continuación, se les instruye cerrar los ojos, inhalar y exhalar 4 veces, se les pide tomar consciencia de su respiración y concentrarse en el ritmo que esta ha adquirido, se les instruye vaciar sus pensamientos y solo pensar en su respiración por aproximadamente medio minuto. Una vez que los alumnos se han relajado, se les pide que piensen en la palabra naturaleza, qué significa esa palabra para ellos. Después se les pide abrir los ojos y volver a sus asientos.</p> <p>- Se les instruye representar, en 20 minutos, lo que la naturaleza es para ellos con los materiales que poseen y plasmarlos en la cartulina A3.</p> <p>Finalmente, los productos son expuestos en un círculo donde todos los puedan apreciar.</p>	
	<p>- La docente realiza preguntas sobre cómo se han sentido los alumnos en el desarrollo de la sesión,</p>	

CIERRE	<p>qué se les hizo fácil, qué se les hizo difícil y cómo se sienten respecto a su producto final.</p> <p>-Se agradece a los alumnos por su tiempo y su colaboración y se pide que se aplaudan a ellos mismos por los trabajos realizados.</p> <p>Se les entrega una lista de materiales para la próxima sesión.</p>	
--------	---	--

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región : Cajamarca.
Provincia : Cutervo
Distrito : Cutervo
Institución Educativa : ISEP "OMC"
Nivel : Superior
Fecha :
Investigador(a) : Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Me expreso con formas"

III. PROPÓSITO

- Desarrollar la imaginación y creatividad.
- Contribuir al desarrollo de las capacidades motoras finas de los estudiantes.
- Desarrollar la autoconfianza para expresarse.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

-2 cajas de plastilina para cada alumno(a)

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y da respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	Actúa con iniciativa y espíritu emprendedor para lograr sus metas.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>- La docente saluda a los alumnos y les recuerda a los alumnos los acuerdos de convivencia pactados en la primera sesión.</p> <p>Se les pregunta a los alumnos ¿Saben lo que es el modelado? ¿Alguna vez lo han realizado? ¿Qué materiales se pueden usar en esta técnica?</p>	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se pide a los alumnos ordenar sus carpetas en forma de media luna alrededor del aula y sacar sus materiales para colocarlos sobre sus mesas de trabajo. - Se les pide modelar las plastilinas de forma libre por 10 minutos de manera individual. - Pasados los 10 minutos, la docente forma grupos de 5 personas. Se instruye a los estudiantes que tienen que formar una historia con las esculturas de plastilina que cada miembro del equipo ha realizado. Finalmente cada equipo expone de manera breve su historia. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realiza preguntas sobre cómo se han sentido los alumnos en el desarrollo de la sesión, qué se les hizo fácil, qué se les hizo difícil y cómo se sienten. - Se agradece a los alumnos por su tiempo y su colaboración y se les felicita por el trabajo realizado. <p>Se les pide traer 5 papeles A4 de diferentes colores.</p>	

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

ANEXOS

- Video/Lámina motivadores
- Organizador gráfico
- Fichas de evaluación y autoevaluación

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región : Cajamarca.
Provincia : Cutervo
Distrito : Cutervo
Institución Educativa : ISEP "OMC"
Nivel : Superior
Fecha :
Investigador(a) : Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Me expreso con Origami"

III. PROPÓSITO

- Fomentar la creatividad.
- Desarrollar las habilidades finas de los estudiantes.
- Fomentar el intercambio de ideas dentro de los grupos de trabajo.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

-Papeles de colores

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Demuestra conducta ética con responsabilidad y compromiso en los escenarios en los que se desenvuelve para fortalecer su identidad.	Toma decisiones y resuelve problemas con autonomía y responsabilidad.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>-La docente da la bienvenida y recuerda a los alumnos los acuerdos de convivencia pactados en la primera sesión.</p> <p>Luego pregunta a los alumnos ¿Qué es el origami? ¿Qué figuras han visto hechas en origami? ¿Saben hacer alguna figura en origami?</p>	

DESARROLLO	<p>- La docente pide a los estudiantes organizarse en 4 grupos de 5 o 6 personas y tomar una esquina del aula.</p> <p>- En cuanto todos están organizados, la docente anuncia que cada grupo deberá formar una escena usando el papel para formar origami de forma innovadora. Posteriormente se le asignará un título a la escena.</p> <p>Se brinda a los estudiantes un espacio para exponer sus obras grupales.</p>	
CIERRE	<p>- La docente realizará las preguntas ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sienten con su producto final?</p> <p>Se instruye a los alumnos tener las sillas ordenadas en media luna antes de empezar la sesión.</p>	

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

ANEXOS

-Video/Lámina motivadores

-Fichas de evaluación y autoevaluación

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región	:	Cajamarca.
Provincia	:	Cutervo
Distrito	:	Cutervo
Institución Educativa	:	ISEP "OMC"
Nivel	:	Superior
Fecha	:	
Investigador(a)	:	Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Me expreso con movimiento"

III. PROPÓSITO

- Desarrollar la capacidad de expresión corporal de los estudiantes.
- Desarrollar la autoconfianza de los estudiantes.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan

I. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

- Esquema corporal
- escenario
- historia.

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y da respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	Demuestra pro actividad y flexibilidad ante situaciones de cambio.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>- La docente ingresa al aula y saluda diciendo: “Buenos Días, soy Esther y los saludo con mi pie” haciendo un gesto con uno de sus pies.</p> <p>- Entonces, pide a los alumnos escoger una parte de su cuerpo que no sea sus manos y presentarse de la misma manera ante sus compañeros.</p> <p>A continuación, pregunta a los alumnos ¿Cómo se sintieron usando nuevas partes de sus cuerpos para saludar? ¿Qué es la comunicación no verbal? ¿Qué cosas puede comunicar nuestro cuerpo sin necesidad de palabras?</p>	

DESARROLLO	<p>- La docente forma 3 grupos mediante la asignación de un color (rojo, amarillo o azul) a cada uno de los estudiantes. En cuanto los grupos están formados y distribuidos por el aula se les informa de que cuentan con 15 minutos para crear una pantomima breve, con una duración de 3 minutos aproximadamente, sobre un tema social que le interese al grupo. Esto por supuesto será representado con gestos, movimientos del cuerpo, posturas, etc. Sin usar la palabra.</p> <p>Una vez concluido el tiempo, cada equipo realizará su representación y miembros de los demás equipos intentarán adivinar que problemática estaban representando sus compañeros.</p>	
CIERRE	<p>- La docente realiza las preguntas ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Se les brinda la lista de útiles para la próxima sesión.</p>	

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región	:	Cajamarca.
Provincia	:	Cutervo
Distrito	:	Cutervo
Institución Educativa	:	ISEP "OMC"
Nivel	:	Superior
Fecha	:	
Investigador(a)	:	Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Me expreso con palabras"

III. PROPÓSITO

- Fomentar la expresión escrita de los estudiantes.
- Fomentar la exploración de la capacidad creativa de los estudiantes.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

- Papeles A4
- Lápices
- Borradores
- Tajadores

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y da respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	Actúa con iniciativa y espíritu emprendedor para lograr sus metas.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>- La docente da la bienvenida, recuerda a los alumnos los acuerdos de convivencia pactados en la primera sesión y declara el tema para la presente sesión: la Fábula.</p> <p>Se les pregunta a los alumnos: ¿Les gustan los animales? ¿Cuál es su animal favorito? ¿Hay algún animal al que le teman? ¿Qué es una fábula? ¿Cuál es su fábula favorita?</p>	

DESARROLLO	Se pide a los estudiantes sacar sus materiales y escribir de manera individual una fábula con los personajes que ellos deseen. Para esto cuentan con 20 minutos. Concluidos estos, se pide a los estudiantes emparejarse e intercambiar cuentos con un(a) amigo(a) para poder leer las composiciones originales el uno del otro y ofrecer opiniones sobre lo que más les gustó de la historia.	
CIERRE	<p>- La docente realizará las preguntas: ¿cómo se han sentido en el desarrollo de la sesión? ¿Qué se les hizo fácil? ¿Qué se les hizo difícil? ¿Cómo se sienten respecto a su producto final?</p> <p>Se agradece a los alumnos por su tiempo y su colaboración.</p>	

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región	:	Cajamarca.
Provincia	:	Cutervo
Distrito	:	Cutervo
Institución Educativa	:	ISEP "OMC"
Nivel	:	Superior
Fecha	:	15 DE NOVIEMBRE 2016
Investigador(a)	:	Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Me expreso con sorbetes"

III. PROPÓSITO

- Desarrollar la capacidad creativa de los estudiantes.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Fomentar el reciclaje.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

- Sorbetes
- Lana
- Cinta masking tape

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y da respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	Actúa con iniciativa y espíritu emprendedor para lograr sus metas.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>- La docente da la bienvenida a los alumnos y les recuerda los acuerdos de convivencia pactados en la primera sesión.</p> <p>Después pregunta a los alumnos: ¿Qué es un puente? ¿Qué tipos de puente conocen? ¿De qué material están hechos? ¿Se podrá hacer uno con materiales reciclados?</p>	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma 4 grupos entre los cuales reparte el material. - Luego les anuncia que intentarán hacer puentes con los materiales que se les ha entregado. Para ello cuentan con 30 minutos. <p>Se les brinda unos minutos para aquellos que deseen tomar fotografías a sus trabajos.</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realizará las preguntas: ¿cómo se han sentido en el desarrollo de la sesión? ¿qué se les hizo fácil? ¿qué se les hizo difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó? - Se agradece a los alumnos por su tiempo y su colaboración. <p>Se les brinda una lista de cosas que necesitaran para la siguiente sesión.</p>	

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región	:	Cajamarca.
Provincia	:	Cutervo
Distrito	:	Cutervo
Institución Educativa	:	ISEP "OMC"
Nivel	:	Superior
Fecha	:	
Investigador(a)	:	Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Me expreso con noticias"

III. PROPÓSITO

- Desarrollar un ambiente que facilite la expresión artística de los estudiantes.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan.

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

- Silicona líquida
- Periódicos

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y da respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	Actúa con iniciativa y espíritu emprendedor para lograr sus metas.

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p>- La docente da la bienvenida y recuerda a los alumnos los acuerdos de convivencia pactados en la primera sesión.</p> <p>Se les pregunta a los alumnos ¿Cuál fue la última noticia que leyeron? ¿Cuán seguido leen el periódico? ¿De qué otra manera se puede usar el periódico?</p>	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se pide a los alumnos sacar sus materiales. - La docente forma los grupos. - La consigna es escoger un maniquí entre los miembros del equipo y crearle un disfraz. - Se le brinda un tiempo a cada equipo para presentar e intentar vender sus prendas hechas con material reciclado. <p>Se brinda unos minutos a los alumnos que deseen registrar las prendas en foto.</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realizará preguntas sobre cómo se han sentido los alumnos en el desarrollo de la sesión, qué se les hizo fácil, qué se les hizo difícil y cómo se sienten respecto a su producto final. Y por último, ¿Comprarían las prendas confeccionadas en el ejercicio? <p>Se agradece a los alumnos por su tiempo y su colaboración y se pide que se aplaudan a ellos mismos por los trabajos realizados.</p>	

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ VÁSQUEZ, José (2001), *Métodos y Técnicas de Aprendizaje Teoría y Práctica*.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS.

Región : Cajamarca.
Provincia : Cutervo
Distrito : Cutervo
Institución Educativa : ISEP "OMC"
Nivel : Superior
Fecha :
Investigador(a) : Mg. Reyna Esther Chávez Vallejos

II. DENOMINACIÓN.

"Yo soy creativo(a)"

III. PROPÓSITO

- Aplicar el post-test a los participantes del programa.

IV. ANTES DE LA SESIÓN

El investigador(a) prepara la sesión y las indicaciones de cómo organizar al grupo de estudio para que aprendan

V. RECURSOS O MATERIALES A UTILIZAR

- cuadernillo - - lápiz
- borrador
- pinturas
- crayolas
- goma
- Dialogo
- Recursos humanos

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias	Capacidades	Indicadores
Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la equidad humana.	Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y da respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	Se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación

VII. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida, recuerda a los alumnos los acuerdos de convivencia pactados en la primera sesión. - Dialoga con los estudiantes acerca de la actividad a desarrollarse el presente y último día de taller. <p>Se les pregunta a los alumnos ¿Qué actividades hemos realizado en las diferentes sesiones? ¿Qué capacidad hemos desarrollado? ¿Qué es la Creatividad? ¿Será exclusivo el desarrollo solo para algunas personas?</p>	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se pide a los alumnos estar en sus respectivos lugares para aplicar el post test. - La docente brinda la información precisa sobre la actividad a realizarse. - Solicita a los estudiantes a preparar sus materiales necesarios para resolver el post test. - Se otorga el cuadernillo del post test a cada estudiante para proceder a leer las instrucciones a seguir., asimismo hace recordar el tiempo con que cuentan para desarrollar cada ítem. <p>Una vez culminada la actividad la docente agradece a los estudiantes por su participación importante en el presente trabajo de investigación, incentivándolos a seguir desarrollando diferentes actividades que ayuden a acrecentar cada día su creatividad ya que es de primordial el desarrollo de esta capacidad para dar solución de la manera más eficaz y asertiva posible.</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realiza preguntas sobre cómo se han sentido los alumnos en el desarrollo de la sesión, qué se les hizo fácil, qué se les hizo difícil y cómo se sienten respecto a su producto final. <p>Se agradece a los alumnos por su tiempo y su colaboración y se pide que se aplaudan a ellos mismos por los trabajos realizados.</p>	

BIBLIOGRAFIA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010), *Diseño Curricular Básico Nacional para la Carrera Profesional de Profesores de Educación Inicial*.

ILUSTRACIONES



PRESENTACION DEL MATERIAL ELABORADO CON MATERIAL DESCARTABLE
GRUPO DE STUDIANTES QUE ELABORARON SU MATERIAL





ELABORACION DE MATERIAL EDUCATIVO PARA EL AREA DE CIENCIA Y AMBIENTE



GRUPO DE ESTUDIANTES EXHIBIENDO SU MATERIAL ELABORADO



MATERIAL EDUCATIVO ELABORADO PARA EL REA DE MATEMATICA



GRUPO DE ESTUDIANTES EXHIBIENDO SUS TRABAJOS



PERIODICO MURAL ELABORADO PARA EL AREA DE COMUNICACIÓN CON MATERIAL DESCARTABLE



GRUPO DE ESTUDIANTES EXHIBIENDO SUS TRABAJOS



ELABORACION DE CARTEL DE LOS VALORES EN BASE A CHAPAS DE CERVEZA Y CAJAS DE FOSFOROS



REPRESENTANTES DEL GRUPO SUSTENTADO SU MATERIAL ELABORADO



REPRESENTANTE DE GRUPO SUSTENTADO SU TRABAJO



EXHIBIENDO SUS CREACIONES



EN LA EXHIBICION DE TRABAJOS



MATERAIL EDUCATIVO ELABORADO POR LAS ESTUDIANTES DE VI SEMESTRE PARA EL SECTOR DE MUSICA