



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**PENSAMIENTO CREATIVO Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE
HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA
UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN**

AUTOR:

PIGUAVE MARÍN ADELA BETZABETH

TUTOR:

LCDA. CAMACHO ABRIL PATRICIA ELIZABETH MSC.

BABAHOYO-LOS RÍOS –ECUADOR

2022

DEDICATORIA

Dedico esta investigación principalmente a Dios porque es inspiración y me da la fuerza para seguir adelante.

A mis padres porque son el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes han estado continuamente a mi lado dándome fuerzas para continuar.

En especial a mi mama por siempre ser ese ser de luz y contantemente ha sido mi superior guía de vida. Hoy una vez que concluyo mis estudios, les dedico a ustedes este logro amados padres, una meta más conquistada orgullosa de tener los como mi mama y papa. Gracias por siempre creer en mí.

Adela Betzabeth Piguave Marín

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecir mi vida, brindarme orientación a lo largo de mi supervivencia y brindarme apoyo y fortaleza en tiempos de dificultad y debilidad.

Agradezco a mis padres por ser los principales impulsores para mis metas y sueños, agradeciendo a los valores y principios que me inculcaron.

Gracias a los docentes de la Universidad Técnica de Babahoyo que compartieron sus conocimientos, en especial a mis maestros de la carrera me guiaron de la manera más respetuosa y amable a lo largo de mi carrera universitaria.

Adela Betzabeth Piguave Marín

RESUMEN

El pensamiento creativo le da al ser humano la habilidad para descubrir conocimientos e ideas nuevas los alumnos del nivel inicial de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo, en el cual se debería trabajar mediante conocimientos específicos con ayuda de los profesores dentro del aula. La importancia de la creatividad en la etapa infantil, a través de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón. La problemática que dio inicio al trabajo investigativo surge considerando la creatividad una herramienta primordial para el aprendizaje en los niños de nivel pre- escolar. En consecuencia, el niño que no logre desarrollar su creatividad será un niño que no podrá a futuro expresarse por sí mismo, no podrá desarrollar su pensamiento abstracto y, también relacionarse mejor con los demás a lo largo de su vida.

Dando a conocer a los padres de familia de como tienen la posibilidad de ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas, cuyos resultados determinan que la creatividad e imaginación en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, no están del todo desarrollada las causas de las deficientes destrezas dentro del aula, se puede decir que es por la falta de motivación hacia los niños. La creatividad es algo que nace con nosotros, es decir como una cualidad innata del ser humano. Es el medio que nos permite adaptarnos para la sobrevivencia y en la búsqueda de solucionar problemas y encontrar nuevas formas de realizar las cosas que en muchos casos han sido el origen de avances para la humanidad.

Palabras claves: Pensamiento - Creatividad - Habilidades Cognitivas - Desarrollo del aprendizaje.

ABSTRACT

Creative thinking gives the human being the ability to discover new knowledge and ideas for students at the initial level of the Francisco Huerta Rendón Educational Unit in the Babahoyo canton, in which they should work through specific knowledge with the help of teachers in the classroom. The importance of creativity in the childhood stage, through cognitive skills in children of initial education of the Francisco Huerta Rendón educational unit. The problem that started the research work arises considering creativity a primary tool for learning in preschool children. Consequently, the child who fails to develop his creativity will be a child who will not be able to express himself in the future, will not be able to develop his abstract thinking and also relate better to others throughout his life.

Making parents aware of how they have the possibility of helping children to develop their cognitive abilities, whose results determine that creativity and imagination in children of initial education of the Francisco Huerta Rendón educational unit, are not completely. Once the causes of poor skills in the classroom have been developed, it can be said that it is due to the lack of motivation towards the children. Creativity is something that is born with us, that is, as an innate quality of the human being. It is the means that allows us to adapt for survival and in the search to solve problems and find new ways of doing things that in many cases have been the origin of advances for humanity.

Keywords: Thought - Creativity - Cognitive Abilities - Development of learning.

INDICE GENERAL

Portada	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Índice	vi
Índice de tablas.....	vii
Índices de gráficos.....	vii
INTRODUCCION	11
CAPITULO I.....	13
1. PROBLEMA	13
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACION	13
1.2. MARCO CONTEXTUAL.....	13
1.2.1. Contexto internacional.....	13
1.2.2. Contexto Nacional.....	14
1.2.3. Contexto local.....	14
1.2.4. Contexto Institucional.....	15
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	15
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.4.1. Problema general	17
1.4.2. Subproblemas o derivados	18
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	19

1.6. JUSTIFICACIÓN	20
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	22
1.7.1. Objetivo general.....	22
1.7.2 Objetivos específicos.....	23
CAPITULO II MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	24
2.1. MARCO TEORICO	24
2.1.1. Marco conceptual.....	24
2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA	41
2.1.2.1. Antecedentes.....	41
2.1.2.2. Categorías de Análisis.....	45
2.1.3. Postura Teórica	46
2.2. HIPÓTESIS	48
2.2.1. Hipótesis general	48
2.2.2. Subhipótesis o derivados	48
2.2.3. Variables.....	48
CAPITULO III RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.2. MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN	50

3.4. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	51
3.4.1 Métodos.....	51
3.4.2 Técnicas.....	52
3.4.3 Instrumentos	52
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN	53
3.5.1 Población.....	53
3.5.2 Muestra.....	53
3.5.3 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.5.4 Prueba estadística aplicada	54
3.5.5 Análisis e interpretación de datos	56
3.6. CRONOGRAMA DEL PROYECTO	66
3.7. CRONOGRAMA DEL PROYECTO	67
3.8. CONCLUSIONES GENERAL Y ESPECIFICA	68
3.8.1 General.....	68
3.8.2. Específicas	68
3.9. RECOMENDACIONES GENERAL Y ESPECÍFICAS	69
3.9.1. General.....	69
3.9.1. Específicas	69
IV CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN	70
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	70
4.1.1. Alternativa obtenida	70
4.1.2. Alcance de la alternativa	71

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa.....	72
4.1.3.1. Antecedentes	72
4.1.3.2. Justificación.....	73
4.2. OBJETIVOS	73
4.2.1. General	74
4.2.2. Específicos	74
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	74
4.3.1. Título.....	74
4.3.2. Componentes.....	74
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.	82
BIBLIOGRAFÍA.	83
ANEXOS	86
ÍNDICE DE TABLAS	
Tabla 1.....	36
Tabla 2.....	52
Tabla 3.....	53
Tabla 4.....	54
Tabla 5.....	55
Tabla 6.....	56
Tabla 7.....	57
Tabla 8.....	58
Tabla 9.....	59
Tabla 10	60

Tabla 11	61
Tabla 12	62
Tabla 13	63
Tabla 14	64
Tabla 15	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	26
Gráfico 2	44
Gráfico 3	48
Gráfico 4	49
Gráfico 5	50
Gráfico 6	51
Gráfico 7	52
Gráfico 8	53
Gráfico 9	54
Gráfico 10	55
Gráfico 11	56
Gráfico 12	57
Gráfico 13	58

INTRODUCCION

Uno de los grandes retos que tiene actualmente el Ministerio de Educación con respecto a la emergencia sanitaria que vive el mundo, es llegar a los más pequeños con criterios y experiencias que permita tener una educación cada vez más equitativa, en dónde los infantes puedan alcanzar las mismas oportunidades; por lo cual surge la necesidad de realizar esta investigación sobre el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón.

Basándose en las teorías de Vygotsky (1979), quien indica que los niños y niñas a temprana edad tienen un aprendizaje social, quiere decir que los conocimientos son adquiridos por sus pares; estableciendo la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) especificándola como:

“la distancia entre el nivel real o actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”.

Cabe indicar que en base a esta perspectiva, la investigación reconoce la importancia que tiene el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial, de acuerdo a los ámbitos de las orientaciones metodológicas, en la organización de ambientes de aprendizaje, dando valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua). De esta manera fomentar el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los educandos de todos los niveles, el pensamiento creativo es la

capacidad de dejar que la mente cree pensamientos inusuales o diferentes según el entorno en que se desenvuelva el infante. Esta investigación está estructurada por cuatro capítulos:

Capítulo I.- hace referencia a al título que tiene este trabajo, el marco contextual contempla (lo internacional, nacional y local), la situación problemática (donde se desarrolla la necesidad de realizar la investigación), planteamiento del problema se establecen las preguntas correspondientes (general y derivados), la delimitación (basada en la línea que se desarrolla), la justificación (en el equilibrio mental y emocional mediante actividades creativas en los infantes, ya que, tienden a ser muy imaginativos) y los objetivos (siendo los logros que se desea alcanzar en la investigación)

Capítulo II.- contiene las teorías relacionas que sustenta el tema investigado, el marco referencial sobre la problemática (antecedentes, categorías de análisis y posturas teóricas) y la hipótesis (que es una explicación anticipada del objeto de estudio, permitiendo al investigador acercarse a la realidad que se investiga).

Capítulo III.- se aplica la metodología a los 25 padres de familias, así como las fichas interactivas aplicadas a los estudiantes (se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento un cuestionario desarrollado en google drive a través de un formulario a los padres de familia; estableciendo las respectivas tabulaciones y análisis de resultados), las conclusiones (establece un brece resume de los puntos relevante del tema investigado) y las recomendaciones (son las sugerencia que el investigador hace en la aplicabilidad del tema.)

Capítulo IV.- se desarrolló la propuesta de la ficha interactiva, aspectos básicos de la alternativa los objetivos, estructura de la propuesta (títulos y componentes), resultados esperados de la alternativa (padres familias y estudiantes), bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN:

Pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, Babahoyo.

1.2. MARCO CONTEXTUAL:

1.2.1. Contexto internacional

Para el creador del pensamiento creativo Edward de Bono (2004) dice “... la creatividad es el recurso humano más importante de todos. Sin creatividad no habría progreso y estaríamos constantemente repitiendo los mismos patrones”. Por tal motivo, que las exigencias creativas integradoras se han convertido en recursos innovadores en todos los ámbitos económicos, productivo y educativos; donde el docente debe emplear actividades con pensamiento creativo que permitan analizar el impacto dentro del desarrollo de habilidades cognitivas de los educandos volviéndose una necesidad lúdica.

En este sentido existen investigaciones realizadas a nivel mundial dirigidas sobre los pensamientos, las actividades lúdicas y el impacto que causan en las habilidades cognitivas, tal es el caso en el que (Tiban, 2019), señala que las actividades lúdicas deben ser ejecutadas en manera responsable, y deben ser empleadas como una manera de trabajar en el niño las diferentes destrezas y habilidades cognitivas, dejando a un lado el pensamiento de que el

juego únicamente se emplea como un pasatiempo en el infante. No hay duda de que la creatividad es el recurso humano más importante de todos; sin creatividad no habría progreso y estaríamos constantemente repitiendo los mismos patrones.

1.2.2. Contexto nacional

El sistema educativo nacional en estos dos últimos años por motivo de la emergencia sanitaria ha dado un giro significativo, pues se ha tenido que utilizar plataformas interactivas online dando la importancia que merece este proceso al cual el infante se enfrenta a su temprana edad, siendo una de las etapas más significativas que el niño tiene pues ahí se marca el rumbo que tomara su vida. Esta situación ha llevado la búsqueda de espacios lúdicos creativos ajustado en el currículo, las cuales han permitido cambios de mentalidad en la comunidad educativa (infantes, docentes, padres de familia y autoridades) sobre la crianza y enseñanza de los pequeños (Ministerio De Educación, 2014). En base a esto es que el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial es importante su aplicabilidad.

1.2.3. Contexto local

Con respecto al cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos, el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas se ha visto inactivo en algunas unidades educativas por falta de recursos didácticos que despierte la creatividad mediante actividades lúdicas; pero en estos dos periodos lectivos mucho más, debido a la emergencia sanitaria,

teniendo que recibir clases online, siendo un número reducido de estudiantes con conectividad y en otros casos, los cierres de centros educativos infantiles, permaneciendo solo las unidades educativas con trayectoria. En este sentido, el docente de educación inicial se enmarca en los ámbitos de aprendizajes, con la finalidad de elaborar actividades de juegos creativos e interactivos mediante fichas que serán entregadas a los representantes.

1.2.4. Contexto institucional

Actualmente en la unidad educativa Francisco Huerta Rendón no se han realizado investigaciones referentes a las actividades que involucran directamente al pensamiento creativo y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial, por ello la importancia de esta investigación en la cual se espera obtener resultados que permitan identificar el impacto que tiene el pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de inicial dos, paralelo “A”.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

A nivel mundial los gobiernos se vieron obligado al cierre masivo de actividades presenciales en el sistema educativo por las emergencias sanitarias, más de 190 países con la finalidad de evitar la propagación del virus y las nuevas variantes. Por su parte, la UNESCO ha identificado grandes brechas en los resultados **educativos**, que se relacionan con una desigual llegando a constatar que las investigaciones científicas elaboradas han mostrado que la etapa significativa en el desarrollo de aprendizaje humano va desde el nacimiento hasta

los ocho años de vida, creando una base sólida en el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de inicial.

Estableciendo que la interacción social con ayuda de ellos mismos, despierten el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que aumenta la interacción con los demás mediante el desarrollo del lenguaje, así como la motricidad fina y gruesa.

Actualmente en el país, la creatividad digital se ha convertido para el proceso educativo en una herramienta didáctica muy importante, facilitando la capacidad de desarrollar el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial, ya que, deben aprender las múltiples manifestaciones de cariño, amor, buen trato, cuidado, respeto, aceptación y protección, basándose en la relación que se establece en la trilogía educativa. Por tal motivo que el currículo de este nivel se enfoca en la integralidad de los ámbitos de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes diversos.

En la ciudad de Babahoyo actualmente existe una considerable cifra de estudiantes que no se han podido conectar y como son estudiantes muy pequeños no están contemplados que asistan a los refuerzos pedagógicos, que sí, lo hace otros estudiantes de niveles superiores, debido a la pandemia, es por esta razón que el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial es factible.

La Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” ubicada en el cantón Babahoyo provincia de Los Ríos, no es la excepción existe una problemática debido a que los estudiantes requieren actividades que fortalezcan el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas, en donde el docente debe entregarles a los padres de familias y estos apliquen a sus representados. Con la finalidad de evitar las actividades rutinarias en las actividades lúdicas aplicadas a los niños del nivel inicial, teniendo en ocasiones un impacto negativo en el proceso de su escolaridad.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, del cantón Babahoyo, se logró identificar el problema que tiene el docente de educación inicial con respecto a las actividades que debe de realizar los estudiantes, en base al pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas; las que deben ser entregadas a los padres de familias y estos aplicarlos a sus representados hasta que continúe la modalidad aprendo desde casa. En cuanto a la educación presencial la misma que no cuenta con espacios apropiados que permitan fortalecer el pensamiento creativo impidiendo el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños, ocasionando así el desinterés y desmotivación en el transcurso de sus actividades durante la enseñanza, por esta razón se busca la solución inmediata del problema.

1.4.1. Problema general:

- ¿De qué manera impacta el pensamiento creativo en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, Babahoyo?

1.4.2. Subproblemas o derivados:

- ¿Cómo los tipos de pensamientos, impactan en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, Babahoyo?

- ¿Cuáles de las características creativas impactan en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, Babahoyo?

- ¿Cuándo el juego interactivo impacta en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, Babahoyo?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación, basada en el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos del periodo lectivo 2020- 2021, la misma que está delimitada de la siguiente forma:

Área: educación inicial

Líneas de la investigación UTB: Educación y desarrollo social.

Líneas de investigación de la FCJSE: Talento humano educación y de docencia

Líneas de investigación de la carrera: Gestión educativa

Sub línea de investigación: Gestión del conocimiento para la transformación educativa

Delimitación temporal: La investigación se aplicó durante el periodo lectivo 2021 – 2022.

Delimitación Espacial: Unidad educativa Francisco Huerta Rendón.

Delimitación Demográfica: unidad educativa Francisco Huerta Rendón, ubicada en la ciudad de Babahoyo, con los estudiantes y padres de familia del subnivel dos “A”

Delimitación Conceptual: campo de la educación, poniendo al margen tanto a docentes como padres de familias.

Campo: Educación

Área: Educativa

Aspecto: Pensamiento Creativo

1.6. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se justifica en la aplicabilidad de la teoría del pensamiento creativo y la influencia que esta teoría tiene en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de inicial dos “A” de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, ubicada en la ciudad de Babahoyo. Se establece por medio de la observación que la unidad educativa Francisco Huerta Rendón requiere la aplicabilidad del pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas; donde el docente debe entregar actividades creativas e interactivas mediante ficha a los padres de familias y los padres deben hacer que sus representados las realicen (modalidad aprendo desde casa), mediante continúe la emergencia sanitaria.

La **importancia** que tiene esta investigación es demostrar que las actividades con juegos interactivos desarrollan el pensamiento creativo y las habilidades cognitivas en los ámbitos de aprendizajes, que necesitan los niños de inicial.

Los **beneficiarios** que tendría esta investigación, directamente serían los niños de educación de inicial, siempre y cuando el docente incorpore las actividades de la guía en el plan clase, mientras que de forma indirecta la institución y padres de familias.

Lo **transcendental** de esta investigación es hacer que el niño mediante los juegos interactivos aplique los tipos de pensamientos, en cada una de las actividades lúdicas determinada en los rincones de aprendizaje.

Esta investigación es **factible**, porque mediante las practicas se interactuaron algunos links didácticos, que permitían a los niños desarrollar el pensamiento creativos y desarrollo de las habilidades cognitivas de acuerdo al ámbito de aprendizajes de estudio.

El **impacto** de esta investigación es que el pensamiento creativo mejora el desarrollo de las habilidades cognitivas, si el docente las aplica en cada una de las actividades que realiza en los rincones lúdicos, estimulando sus capacidades y competencias.

Cabe recalcar que los padres de familias son los verdaderos guiadores, por tal motivo es necesario que se le informe sobre las actividades que tiene las fichas lúdicas, siendo transcendental la información que contiene para los más pequeños.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general:

- Analizar el impacto del pensamiento creativo en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa” Francisco Huerta Rendón”, Babahoyo.

1.7.2. Objetivos específicos:

- Determinar el impacto que tienen los tipos de pensamientos en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, Babahoyo.

- Identificar la característica creativa que impacta en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, Babahoyo.

- Diseñar una propuesta de juego creativo que impacte en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón, Babahoyo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

Pensamiento creativo

Para (Freiria y Feld, 2003) sostiene que el pensamiento creativo es un proceso cognitivo que permite descubrir soluciones a dificultades diversas de manera espontánea, donde el estudiante incorpora este proceso en aprender actividades creativas e interactiva. El pensamiento creativo ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas facilitando el logro de aprendizaje (p. 234).

El ministerio de educación recoge lo que dice Piaget como fin principal de la educación es: "...formar hombres capaces de hacer cosas nuevas, de crear de inventar y no solo de descubrir lo que han hecho otras generaciones"; sino que es la clave en el sistema educativo para la solución de problemas que enfrenta la humanidad; determinado que la creatividad es importante tanto individualmente como socialmente. En lo individual, podrá resolver adversidades de la vida cotidiana, mientras que en los social podrá realizar descubrimiento que beneficien o atente a la sociedad.

Es así, que el pensamiento creativo se desenvuelve en base a una situación o idea fundamental (ósea pensar más allá de lo convencional). Lo que significa que el ser humano es capaz de pensar fuera de lo cotidiano o común, siendo original en la generación de ideas. Por esta razón es que se considera que la creatividad y la interactividad en los niños de inicial van acorde con el desarrollo de habilidades cognitivas. Esto tiene que ver con las actividades

lúdicas que el docente aplica en el desarrollo de las destrezas que permite al niño interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza a partir del conocimiento de sí mismo a través del entorno familiar ya que, son los padres quienes verificaran sus avances bajo la modalidad aprendo desde casa.

Definición de Pensamiento

Para Izquierdo (2006) plantea lo siguiente sobre el pensamiento:

Es un don particular del ser humano y su origen se da por la intervención sensorial y la razón, el razonamiento, la inferencia lógica y la demostración son aptitudes del pensamiento para reflejar de manera inmediata la realidad, los problemas y las necesidades del sujeto; estableciendo que la lógica formal, la estructura del pensamiento está compuesta de concepto, juicio, razonamiento y demostración (p. 21-23)

Es importante entender que el pensamiento es un hecho simple donde cada persona da su opinión o se explica a sí mismo, esto no quiere decir que solo existe el pensamiento intelectual, claro que no, ya que, observaremos diferentes tipos de pensamiento y así poder alcanzar el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños de educación inicial.

Jara (2012) manifiesta que el pensamiento se establece en diferentes direcciones “a la ciencia, a la vida práctica, al manejo de las cosas, procede por medio de la lógica, de la observación y de los conceptos, ya que, este busca las semejanzas, lo que hay de común en varios individuos” (p. 377).

Todo el tiempo las personas están pensando y a su vez generando ideas de una u otra forma, estableciendo espacios imaginarios donde se crean y almacenan ideas propias o

innatas, dando pasos a nuevos retos cognitivos en la elaboración y aplicación de las actividades creativas e interactivas que realizan los niños, del grupo dos “A” de inicial.

Tipos de pensamientos

Es importante reconocer que los pensamientos son ideas elaboradas por la mente, de manera espontánea a partir de una acción racional o inconsciente, mediante un estímulo interno o externo, se puede presentar de distintos modos, según el tipo de operación mental que requiera la actividad:

1.- Pensamiento divergente o pensamiento lateral. - es aquel proceso que el cerebro utiliza para generar soluciones creativas de acuerdo a las circunstancias; por ser considerado como el pensamiento dominante en la modernidad (utilizado por los científicos, artistas y políticos). Además de ser reconocido por los especialistas, en las escuelas y en cualquier ámbito del sistema educativo, en algunos países se desarrollan nuevos métodos que se implementan en las escuelas para fomentar este tipo de pensamiento, así como la creatividad de los mismos; el pensamiento divergente permite generar múltiples y creativas soluciones a un mismo problema; permitiendo conexiones espontaneas entra el juego interactivo que realizan los niños en las diferentes etapas. (Guilford, 2018, pág. 25)

El docente de inicial debe encontrar alternativas de forma ingeniosa a través de:

La fluidez, que faculta al niño tener diferentes tipos de ideas.

La flexibilidad, en donde el niño crea respuestas distintas de acuerdo al entorno.

La originalidad, es donde se producen las ideas genuinas o poco común.

La elaboración, aquí el niño modifica la idea o la mejora según a modelo o patrones.

Es necesario que el docente del nivel inicial conozca las múltiples técnicas en la elaboración de las actividades interactiva para aplicar la divergencia en el pensamiento; teniendo como eje indispensable la estimulación creativa e interactiva; descartando barreras que puedan limitarlo para el desarrollo de las habilidades cognitivas, al momento de realizar las actividades plasmadas en las fichas que los padres aplican mediante el sistema aprendo desde casa y de esta forma el representante podrá observar el avance de su representado; mientras que las actividades de las fichas permiten diagnosticar como avanza el impacto del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas. (Guilford, 2018)

2.- Pensamiento convergente. - este pensamiento se basa en la precisión, la lógica, la memoria y la velocidad de respuesta que genera la persona, es el proceso en donde las personas detectan patrones comunes y regularidades, y puede llevar a abstraer un concepto general que explique partes específicas de la realidad observada. Además, este pensamiento esta atribuido al psicólogo Joy Paul Guilford quien establece un procedimiento de solución a diversos inconvenientes contrario al pensamiento divergente. Lo que significa que los estudiantes y cualquier persona respondan “correctamente” quiere decir que responda lo que se le pregunta sin divagaciones; este pensamiento se caracteriza por la memoria y la velocidad de respuesta. (Guilford, 2018)

Es importante que el docente aplique correctamente el significado de “convergente”, en la actividad con respecto a la unión y uniformidad; ya que, se basa en un criterio lógico, determinado que los criterios se escogerán a medida que se van valorando al sujeto en estudio.

Además, el docente debe revisar las siguientes pautas del pensamiento convergente al momento de elaborar la actividad:

- Tomarse el tiempo necesario para pensar sobre la destreza a evaluar determinando todas las opciones posibles.
- Diferenciar la validez y viabilidad de cada decisión comparándola con los objetivos planteados de cada ámbito de estudio.
- Mantener un enfoque positivo, realista, y siempre enfocado a la mejora continua.

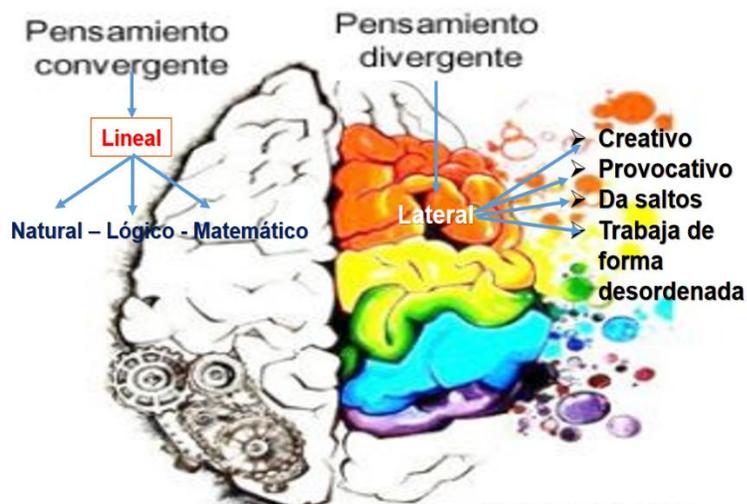


gráfico1: Pensamiento divergente/convergente

3.- Pensamiento mágico. – Es considerado para Klimenko (2018, pág. 12) como “un proceso natural factible en los diferentes aspectos que se manifiestan”; entendiendo que las personas construyen relaciones causales entorno a reuniones circunstanciales y difícilmente demostrables bajo la lupa de la sistematicidad. Para comprender lo que quiere decir esta definición, analice estos ejemplos. El niño o niña cree que si se porta mal en ropavejero lo secuestrará. También la danza del Inti Raymi (ritual festivo del sol y la cosecha) que buscan agradecer por la lluvia para la fertilidad de la tierra con una buena cosecha, a una deidad superior.

4.- Pensamiento deductivo. – Es el proceso de razonamiento que parte de lo general a lo particular, ya que, depende de enunciaciones basados en ideas abstractas y universales para aplicarlas a casos particulares. Entonces se determina que este pensamiento es estructuralmente lógico donde las ideas son organizadas en forma secuencial desde lo universal a lo particular, antes de llegar a un desenlace final, por tal motivo es necesario que el docente tenga en cuenta estos pasos: (Medina, 2017)

Argumentación: todo debe empezar con una idea teniendo aporte a la justificación o rectificación, es decir, afirmar su veracidad o no.

Formulación de premisas: en este punto, se diseñan las diferentes propuestas, desde las generales a las individuales, que llevarán al desenlace final.

Conclusión: una vez que sean evaluadas las propuestas se elige la que mejor represente el desenlace argumentativo.

5.- Pensamiento inductivo. – Este pensamiento, es lo contrario del deductivo ya que no parte de enunciados o afirmaciones generales, sino que se centra en cuestiones individuales o particulares; generando desde este punto de vista ideas generales. Como base este pensamiento se vincula a los procesos de un supuesto de una conclusión general, determinando antecedentes particulares o específicos. Siguiendo una metodología sistemática en cada fase: (Medina, 2017)

- Observar y registrar los hechos.
- Analizar lo observado
- Fijar definiciones claras de cada concepto obtenido
- Clasificar la información

- Plantear los enunciados universales inferidos del proceso de observación.

Para los docentes de educación inicial es necesario observar los detalles de las actividades realizadas por los niños del grupo de inicial dos “A”, con la finalidad de realizar un estudio esquematizado partiendo de cada etapa y así, describir una conclusión final, del desarrollo de las habilidades cognitivas planteadas. (Castro, 2015)

6.- Pensamiento analítico. - se define como la capacidad o habilidad de identificar, resolver situaciones de una forma sistemática. La descripción del proceso analítico es de interrogar el cuestionamiento del porqué de las cosas, obteniendo respuesta de forma detallada, metódica, precisa y clara; creando de esta manera segmentos de información a partir de un mecanismo complejo para llegar a conclusiones, distinguiendo la condición en el que se relacionan entre sí, estos “fragmentos”.

7.- Pensamiento suave. - Este tipo de pensamiento se caracteriza por utilizar metáforas o conceptos ambiguos. Se lo ha enmarcado a la corriente de la filosofía posmoderna o de psicoanálisis. Además de ser frecuente en personas creativas que recurren a metáforas para expresar ideas en ocasiones con sarcasmo y así llegar a una conclusión que mejor se adapte a la situación que se estudia. (Corte, 2010)

8.- Pensamiento duro. - este pensamiento ofrece conceptos e ideas concretas sin ambigüedades. Por ende, que el pensamiento duro se destaca por las siguientes características en la resolución de diferentes aspectos, siendo (exacto, coherente, preciso, lógico y específico), lo que significa que se requiere de desarrollar habilidades cognitivas para alcanzar un fin. (Corte, 2010)

9.- Pensamiento lateral o creativo. – este pensamiento se refiere crear soluciones originales y únicas, combinando habilidades que llena o cubre una necesidad original; estableciendo un resultado a través de una acción interna generada por el sujeto. (Bono, 1986)

Cabe indicar que este pensamiento es el que está en estudio, en que se demostrará el impacto que el pensamiento creativo influye sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”.

La Creatividad

La creatividad a través de la historia ha sido el pilar fundamental, en cierta manera, rebasar las propias posibilidades. Como condiciones previas podríamos mencionar la atención hacia uno mismo, el esfuerzo de introspección, la actualización de nuestras potencialidades y la voluntad de llegar hasta donde uno es capaz de llegar. Así es como cada uno realiza su propia existencia de manera más creativa, pero adaptarse a la creatividad, no quiere decir que todos los individuos desarrollen el mismo grado de creatividad y de comportamiento creativo.

Cada persona se conoce para construir su propia vida, en la que asume sus propias responsabilidades y sus propias dificultades y resolver los nuevos problemas. Abriéndose al mundo, utilizando sus propios recursos y encontrando su propio equilibrio, cada cual puede vivir de manera más autónoma e intensa.

Lev Vygotsky fue el primer psicólogo que plantea una vuelta a lo más sensible del ser humano, la imaginación. Acorde al autor, en la primera infancia, los niños expresan sus sentimientos y deseos a través de medios visuales ya sea el dibujo, la pintura, el collage, entre

otros (Vigotsky, 1978). En la creación de estos materiales está implícito el uso de la imaginación como una herramienta que configura un orden de los elementos. Si bien todo parte de las sensaciones provistas por los sentidos, la creatividad y la imaginación buscan o alteran la realidad para configurarla de manera que satisfaga a los deseos del niño.

Vigotsky en su planteamiento traza líneas en las que la creatividad pueda desarrollarse a plenitud. De esta manera, ejecuta un plan en donde lo primordial es el juego no guiado como un potenciador de experiencias interpersonales. Es necesario aclarar que la creatividad no puede ser cuantificada a través de un producto final que coloque en conjunto las variables a ser evaluadas en este proceso, lo que realmente importa es la creación por sí misma.

Características de la creatividad.

El docente debe reconocer las características que fundamenta a la creatividad como la cognición humana, haciendo que se diferencie de inteligencia artificial; presentándose en distintas medidas en numerosas personalidades (denominada personalidad creativa), encontrándose en estado puro y libre durante la infancia y niñez, detectados en los juegos interactivos; en donde los escritores, artistas, arquitectos, científicos e inventores han hechos grandes aportes a recursos y materiales didácticos favorables en el sistema educativo, aplicando los siguientes elementos: (Esquivias, 2004)

Espontaneidad. – es cuando la creatividad aparece de una manera espontánea, suele no ser planificada, muchos la definen “inspiración”, por generarse de una forma original.

Libertad. - es libre porque no se juzga por las reglas, ni parámetros, más bien las contradice y se ubica en perspectivas innovadoras, rompiendo en muchos casos paradigmas.

Sensibilidad. - esta tiene que ver con la capacidad adquirir nuevas representaciones vinculado con la comprensión de las actividades lúdicas establecidas.

Desarrollo de las habilidades cognitivas

En el sistema educativo del nivel inicial se debe discernir que desde que se nace, él bebe se expone a estímulos y aprendizajes continuos; la manera que el niño se desenvuelve en el entorno que lo rodea se adapta fácilmente. En este sentido al desarrollar las habilidades cognitivas se establece un proceso necesario en la resolución de situaciones u obstáculos diarios, al que se enfrenta el infante, por esta razón la etapa de la infancia es esencial en el avance de las competencias de cada ámbito de estudio. Una buena estimulación cognitiva es la clave. (Tiban, 2019)

Habilidades cognitivas

Rivas en su libro Procesos Cognitivos en el desarrollo de habilidades dice que:

“La habilidad es la experiencia o artes cognitivo que se ocupa del análisis, descripción, comprensión y explicación de los procesos conocedores por los que las personas adquieren, almacenan, recuperan y usan el discernimiento. Su objeto es el funcionamiento de la mente, las operaciones que realiza y resultados de las mismas; la conciencia y relaciones con la conducta” (2008)

Los niños desarrollan todo tipo de habilidades de la misma manera que los constructores construyen una casa; comienza con los cimientos, siguiendo base por base en distintos momentos de la etapa en que se desenvuelve. Este proceso de los estudiantes del nivel inicial es fundamental para su meta cognición.

Desarrollo de habilidades cognitivas en el subnivel de educación inicial

El (Ministerio De Educación, 2014), regula la educación formal donde se encuentra el nivel de Educación Inicial subnivel 2, el mismo que no es obligatorio y acoge a niños y niñas de la edad de 3 a 5 años y apunta a lograr el desarrollo de los infantes en el área social, cognitiva, física, emocional y psicomotriz.

Este subnivel educativo gira alrededor de tres ejes de desarrollo de aprendizajes:

- **Eje de desarrollo personal y social**, que engloba a los ámbitos de: Identidad y Autonomía y Convivencia.
- **Eje de descubrimiento del medio natural y cultural**, donde se incluyen los ámbitos de: descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural y relaciones lógico-matemáticas.
- **Eje de expresión y comunicación** que abarca los ámbitos de: comprensión y expresión oral y escrita, comprensión y expresión artística y expresión corporal.

La Organización Mundial para la Salud (OMS), siendo el ente rector han formulado las siguientes habilidades humanas.

Autoconocimiento. – capacidad de identificar cada aspecto de la personalidad ejemplo (la fortaleza, debilidad, expectativa, aspiración, etc.)

Empatía: capacidad de situarse en el lugar de la otra persona y desde esa óptica poder analizar y comprender sus emociones.

Toma de decisiones. - es la madurez racional y diligente al instante de tomar decisiones cotidianas; facilitando al sujeto analizar las distintas alternativas posibles, que se presente según las necesidades de la situación en cuestión.

Solución de problemas y conflictos. – este tipo de experiencia permite a la persona reconocer que las dificultades son parte de la vida y que depende de cada individuo crea o no tácticas que le permitan sobrellevar la situación de forma flexible y creativa.

Pensamiento creativo. - es la capacidad genuina de generar ideas innovadoras e interactivas usando la razón y la intuición.

Pensamiento crítico. – este permite analizar la realidad separada de las emociones y prejuicios para captar la información de forma objetiva y así establecer un criterio propio del sujeto en estudio.

Manejo de emociones y sentimientos. - es la capacidad de manejar y comprender la sintonía del mundo afectivo de las personas; siempre y cuando que aprendamos a entender lo que comunican sus emociones.

Manejo de la tensión y el estrés. - es la capacidad de reconocer las cosas que no se pueden cambiar, tomando suave o actuando de una forma positiva y así no perder el control.

Comunicación efectiva o asertiva. - es la capacidad humana que utiliza la inteligencia de las emociones para poder manifestar su opinión de una manera asertiva, respetando los derechos y valores de los demás.

Relaciones interpersonales. - es la capacidad de poder socializar con los demás de una manera positiva y así satisfacer sus necesidades.

Habilidades sociales. - Son las capacidades que influyen en el mejoramiento de la convivencia personal del individuo con los grupos o comunidades en donde se desenvuelve; el pilar fundamental es la empatía, escuchar a los demás, pedir ayuda, influir en la toma de decisiones, tener la capacidad de comunicarse de forma efectiva y ser asertivo al momento de emitir un criterio. Es por esa razón que el docente debe interiorizar la asertividad y la empatía; también debe distinguir los siguientes elementos en los estudiantes del grupo dos “A” del nivel inicial.

- **Percepción.** - permite, a través de los diferentes sentidos, recibir e interpretar los estímulos.
- **Atención.** permite concentrarnos en uno y descartar los demás; así, se enfoca en los diferentes estímulos conforme se manifiestan otros.
- **Memoria.** – a través de la memoria se puede recibir, registrar, almacenar y recuperar las experiencias y los aprendizajes previos.
- **Funciones ejecutivas.** - es la manera de llevar a cabo los procesos cognitivos superiores.
- **Lenguaje.** – es la base tanto verbal como no verbal, es fundamental para la comunicación con otras personas.

- **Orientación espaciotemporal.** – es la capacidad que tienen las personas al desenvolverse en un espacio y tiempo determinado para poder integrarse con sus pares.
- **Esquema personal.** – es la capacidad que se tiene para conocer nuestro cuerpo y nuestra mente, así como nuestras fortalezas y debilidades.

Diseño del juego interactivo

Para (Bonilla González, 2015); los juegos, en la educación, hay que tener en cuenta sin duda que el juego-aprendizaje no se trata de una novedad; ya que:

“en la década de 1960 Piaget hacían referencia a la relación entre juego y aprendizaje (1966), y Vigotsky la reforzó en la década de 1990 (1995). Bruner (1966) comenzó a estudiar la interactividad de los juegos y su aplicación desde el punto de vista de la psicología del aprendizaje, y cómo podría ser su adaptación a los programas educativos”.

En este sentido, el juego en la educación inicial de niño y niña, se basa en las actividades lúdicas donde los estudiantes asumen papeles de adultos imitando aspectos de la vida cotidiana; el avance de los niños con el juego está ligado, con los rincones o espacios que el docente diseña. Siendo estos espacios la medición del desarrollo de las habilidades cognitivas, inmerso en los siete ámbitos de aprendizajes; ya que, el juego se da o aparece de una actividad creativa, espontánea o natural, los juegos surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo el docente como propósito promover el desarrollo de las habilidades cognitivas, planteadas en las actividades creativas e interactivas. Así como el ser humano y los animales, el juego es una función necesaria y vital.

Las actividades elaboradas en la ficha creativa por el docente deben estar diseñada por destrezas de acuerdo a los ámbitos de aprendizajes; se les debe entregar a los padres de familias semanalmente y de esta manera los niños de educación inicial puedan avanzar con el desarrollo de las habilidades cognitiva.

Es importante que los representantes legales respeten el orden secuencial según el día de cada actividad de acuerdo como el docente avanza con la clase online, para los estudiantes que no tienen conectividad, también ellos deben respetar el día que le corresponde cada actividad y no hacer que el niño realice todo en solo día, ya que estaría saturándolo y frutando el juego creativo e interactivo que se desea evaluar. La evaluación para el nivel inicial es de forma cualitativa con la siguiente escala:

Escala de evaluación del nivel inicial

Escala	Significado	Características de los procesos por ámbitos de aprendizajes
A	Adquirida	El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
EP	En proceso	El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
I	Inicio	El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencias dificultades para el desarrollo de estos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con sus ritmo y estilo de aprendizaje.
N/E	No Evaluado	Este indicador no ha sido evaluado en el quimestre.

Tabla1: escala cuantitativa para la evaluación de los ámbitos de aprendizajes del nivel inicial.

Es necesario que el docente de educación inicial debe abordar la estructura del currículo, ya que, este busca el desarrollo integral de las habilidades cognitivas de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2014).

La labor del docente es establecer vínculo de confianza para guiar al niño de tal manera que ordene objetos según la característica (por tamaño, color, forma y tipo); comparar dos objetos para resolver (que es más pesado, quien es más alto y más pequeño); considerando que a esta edad no es todavía capaz de organizar las cosas (en orden de menor a mayor), pero si puede (copiar su nombre; dibujar a una persona con cabeza, cuerpo, piernas y brazos); así como (diferenciar entre mañana y tarde); puede decir números hasta 20 y comienza a contar algunos objetos tocándolos. Además, puede comprender el significado de:

- Sostén bien un lápiz.
- Cortar en una línea.
- Nombrar y combinar 4 colores.
- Reconocer algunas palabras que ven mucho como: “detenerse” en las señales de alto.
- Decir su nombre, edad y dirección, así como nombres de los padres.
- A los 4 años el niño muestra sentimientos más complejos como molestia y vergüenza.
- Maneja de una manera más apropiada las emociones fuertes como la ira, la frustración.
- Puede controlarse después de algo emocionante o molesto.
- Tiene la capacidad de centrarse en una tarea.
- Es capaz de re direccionar su atención a una nueva tarea.

Es importante que el docente enfatice a los padres de familias, sobre el desarrollo integral y la crianza de los niños, que además de la alimentación incluye (el cuidado, la preservación de la salud, la protección a su integridad, el apropiado estímulo cognitivo emocional, el afecto), sin vulnerar el derecho a una educación de calidad acorde a su edad y sus capacidades.

Cabe recalcar que actualmente se conoce que el desarrollo de las funciones inmediatas del cerebro del niño depende en gran medida de las circunstancias, ejercicio y estímulos que absorba para su evolución (Erazo, 2012).

Lo que quiere decir que se puede relacionar las experiencias vividas del niño o niña en su entorno familiar y escolar, todo esto es imprescindible para el desarrollo de las habilidades y competencias tanto cognitivas como socioemocional. En base a esto hoy en día las instituciones educativas han tenido que unificarse convirtiéndose en unidades educativas (con escolaridad desde inicial uno hasta tercero de bachillerato) establecido en la malla curricular, por tal motivo es que la educación inicial tiene un rol importante, en el avance y proceso continuo en el desarrollo de habilidades cognitivas correspondientes a los ámbitos de aprendizajes, permitiendo que el niño mantenga la atención y auto controlar las actividades que realiza a través del juego.

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática

2.1.2.1. Antecedentes

Después de haber indagado sobre la presente investigación encontramos que:

Para (Martinez, 2019) los factores que influyen en el pensamiento creativo en el proceso de actividades cognitivas con respecto a los ámbitos de aprendizaje en los niños de inicial son los siguientes:

Factores Ambientales. – estos se asocian en el lugar donde reside y crece el niño o niña, adquiriendo influencia significativa en las actividades creativa e interactivas; teniendo en algunos estudiantes acceso a dispositivos electrónicos como (teléfonos inteligentes, tablets, video juegos, y computadoras), fortaleciendo las habilidades tecnológicas a diferencia de otro estudiantes que reside en sitios rural, pero la ventaja de este grupo de estudiantes tendrá más posibilidades de favorecer competencias y habilidades físicas. Sin embargo, es importante aclarar que esto no implica que un niño o niña sea más inteligente que otro, sino que cada uno desarrollará adecuadamente sus habilidades cognitivas acorde a sus experiencias (Johnston, 2010).

Factores Culturales. - el docente de educación inicial debe fortalecer este vínculo de convivencia, ya que, a esta edad de los estudiantes es idónea para la integración de costumbres con sus pares; así como la especificación de colores como características de los mismos, es importante para el nivel inicial que el docente haga representaciones dramatizada mediante videos o pictográficas según el ámbito de aprendizaje de la situación geográfica en cuestión, (Consejo de educación empresarial y tecnología, 2019).

Factores distancias geográficas. – la distancia se vuelve una dificultad o limitante para los representantes, a pesar de buscar la forma que sus representados gocen del derecho a la educación, el agotamiento de sacarlos y esperarlo a los estudiantes hace que los representantes terminan desertando el proceso educativo, vulnerando de esta forma el derecho a la educación inicial (Consejo de educación empresarial y tecnología, 2019).

Factores socio-económicos. – los bajos recursos económicos que tiene o presentan los representantes legales, se vuelve una limitante, en esto dos periodo lectivo debido a la emergencia sanitaria; ya que el aprendo desde casa (muchos no cuentan con equipos tecnológicos inteligente para recibir clases online) además de no contar con el servicio de internet, muchos representantes apenas recargan un dólar; por tal motivo es que el docente elaborar fichas interactivas que evidencie el impacto del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de inicial (Consejo de educación empresarial y tecnología, 2019).

Violencia contra los niños y niñas.- La violencia afecta de una u otra manera el estado físico y psicológico del niño, por ende es necesario aplicar lo que indica Vygosky); pero sobre todo el docente es él llamado a socializar a los padres, la base de la teoría de Vygotsky, ya que, al dejar pasar cualquier violencia el estudiante perennizan sentimientos negativos por el maltrato como (el miedo, odio, resentimiento, rabia o incluso el denominado bullying) evitando que el niño o niña desarrollo el pensamiento creativo y se concentre en las actividades que el docente imparte en la sala de clase (Corte, 2010).

Factores hereditarios. - se reflejan en ocasiones a la salud de una manera congénita que pueden presentar los estudiantes, impidiendo el desarrollo idóneo de las capacidades

intelectuales, sobre todo el alcance de competencias físicas necesarias en el desarrollo de las habilidades cognitivas, ya que este tipo de factor es invisible o poco detectable para el docente (Martinez, 2019).

Además, su relación con el juego y las actividades físicas se limita a períodos de tiempo escasos. En esta etapa, según (Freire, 1988) no se da un correcto proceso de desarrollo de habilidades cognitivas pues únicamente se realiza una instrucción monótona sin ningún impacto en los procesos de los ámbitos (pág. 52) ya que el docente expone las destrezas de casa ámbito volviendo al niño en un ente receptor pasivo, donde solo recibe la información y no construye su propio conocimiento. Por esta razón, el estudio de esta investigación es ayudar al docente a que aplique actividades interactivas según el pensamiento creativo.

Mientras que la obra de Paulo Freire se presenta como un hito por estar orientado a una realidad latinoamericana, despoja a la creatividad como un don innato y la coloca al alcance de todas las personas. Pasa de ser una cualidad innata a una construcción que se da en la sociedad para el mejoramiento de la calidad de vida. En el proceso de las habilidades cognitivas donde el sujeto de estudio establece que desde el punto de vista educativo es idealizadora; por lo tanto “en esta visión distorsionada de la educación, no existe creatividad alguna, no existe transformación, ni saber. Sólo existe saber en la invención, en la reinención, en la búsqueda inquieta, impaciente, permanente que los hombre realizan en el mundo” (Freire, 1988).

En este fragmento, Freire va contra las creencias educativas presentes hasta su época, la creatividad es un don que es patrimonio exclusivo de algunas personas. Es por esto que

trasciende a lo que anteriormente fue planteado por autores deslindados del contexto Latinoamericano. La creatividad es un proceso de perseverancias en el que se inmiscuye el individuo y la sociedad que lo rodea según la necesidad que enfrenta.

El estudio de la creatividad aún resulta imperceptible para las necesidades imperante del sistema globalizado. En años anteriores se han realizado varios estudios como el desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar en el año 2010, en los que únicamente se han diferenciado las diversas propuestas metodológicas ya conocidas. Este abordaje resulta mínimo dado que no se asienta sobre un corpus vivo; es decir, es carente de prácticas educativas y por lo mismo, se aleja de los contextos del país.

Sin embargo, al detallar más la búsqueda en medios digitales, no se puede pasar por alto aportaciones importantes como la del texto *Expresión Lúdica y Creatividad*, en el cual, a través de la investigación en centro infantil, se elabora fichas didácticas con actividades creativa interactivas, que el docente de educación inicial plasmará el impacto del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas en que el concepto de juegos interactivos se puede desvincular del simple juego como relax y convertirse en actividades lúdicas evaluadas cualitativamente por quien la realiza” (Esquivias, 2004).

Según el (Consejo de Educación Empresarial y Tecnología, 2019), determina que la ciudad de Babahoyo no se establece como un núcleo, donde las actividades de entretenimiento, artísticas y culturales no representen una fuerza económica; esto se traduce en que la educación se centra en enseñar conocimiento científico y verificable, por lo tanto, no existe demanda hacia el desarrollo de las habilidades creatividad representativas.

En el caso educativo, no fue hasta el año 2016 en que, respondiendo a necesidades estructurales, se dio apertura al Centro Infantil del Buen Vivir; dado que las instituciones se enfocaban en los infantes a partir de la primaria sin tener en cuenta las edades anteriores a esta. Si bien es un centro educativo que ya posee una metodología en educación inicial, no ha podido establecer los nexos necesarios entre teoría y praxis educativa. Es decir, los procesos se encuentran en una etapa de reconocimiento y ajuste para que puedan ser optimizados a la medida de las necesidades. Mucho más en estos dos años de confinamiento. Que muchos centros han tenido que cerrar específicamente los CIBV.

Los diversos estudios con respecto al impacto de pensamiento creativo, así como el estudio del desarrollo de habilidades cognitivas, estando tan compenetradas estas dos variable de la investigación, en donde el docente elaborará actividades creativa e interactivas con la finalidad que el estudiantes adquieran los contenidos según cada ámbito Si bien no se aleja demasiado de lo propuesto, el proceso creativo entraña un valor fundamental para la resolución de problemas a nivel inter e intrapersonal. Se ha tomado en cuenta las investigaciones realizadas por varios catedráticos que son los que piensan, conciben y retratan las prácticas educativas que se ejercen.

2.1.2.2. Categorías de análisis

Las categorías de esta investigación son cuatro, establecidas por las variables; la variable independiente pensamiento creativo la componen (tipo de pensamiento y característica de la creatividad); mientras la dependiente desarrollo de las habilidades cognitivas la conforma (habilidades cognitivas y diseño del juego interactivo), teniendo cada una valides teórica.

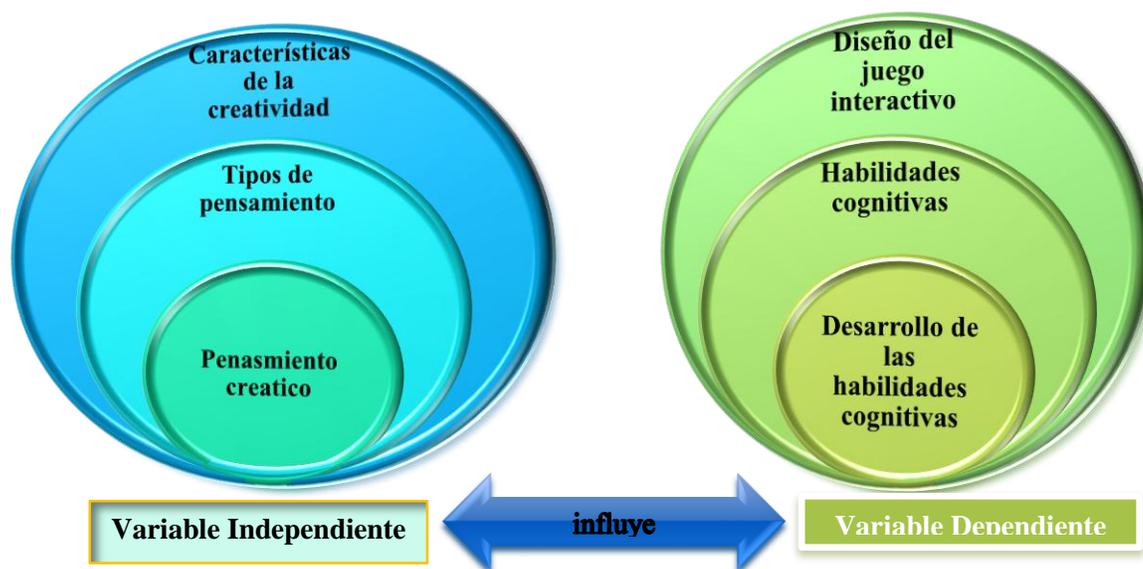


Gráfico 2: categorías de análisis

El modelo que establece el sistema educativo ecuatoriano para la educación inicial, consiste en organizar, diseñar diferentes espacios o ambientes para el proceso de aprendizaje, categorizados en rincones donde los niños juegan de una manera creativa e interactiva formando pequeños grupos en la que se establece vínculos con sus pares, ya que la principal característica del juego es el goce y disfrute de sí mismo. Es importante para el docente y representante legal, que niño se involucre con cada una de las actividades lúdicas según los ámbitos de aprendizaje que tienen las fichas creativas (García, 2014).

2.1.3. Postura Teórica

Actualmente encontramos varias posturas con respecto al pensamiento creativo; por lo que la creatividad para el autor (Martínez, 2019) analiza el tema desde la perspectiva psicológica y epistemológica aportando evidencias de los objetivos alcanzado en las observaciones de las fases que tiene la creatividad, donde se integra la visión científica del

término desde el enfoque etimológicamente humanista y los aportes de la neurociencia que no es más que el aporte estructural del sistema nervioso. Mientras que (Medina, 2017) resalta que ejercitar el hemisferio cerebral derecho a temprana edad es muy importante para estimular la creatividad en los niños.

(Lozano, 2003) especificó que la creatividad “es la predisposición genética, volviéndose la responsable que surge un interés base de lo que se desea lograr a través de emociones y sentimientos presente en cada ser humano” (p. 9). Este tipo de enunciado debe tener presente el docente de educación inicial al momento de diseñar las fichas, debido a la conceptualización que define a la creatividad; como una particularidad del ser humano, siendo una espontaneidad natural, manifestándose en capacidad interactiva en la realización de las actividades según el ámbito de estudio.

(Cortéz, 2012), afirmar que, la creatividad se vuelve un proceso de descubrimiento o creación de algo diferente, que desempeña requerimientos de un determinado ambiente social, expresando relación sobre los aspectos cognitivos y expresivos de la personalidad. Cabe indicar la coincidencia que tienen estos autores sobre la creatividad en el desarrollo de las habilidades cognitivas radica en que la creatividad se desarrolla internamente como proceso de realización o creación de algo diferente, siempre que el niño reciba estimulación por parte de las personas que lo rodea.

2.2. HIPOTESIS

2.2.1. Hipótesis general

Si se analiza el impacto del pensamiento creativo, mejorará el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, Babahoyo.

2.2.2. Subhipótesis o derivado

- Si al determinar el impacto que tienen los tipos de pensamientos, mejorará el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, Babahoyo.
- Si al identificar el impacto que tiene la característica creativa, mejorará el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, Babahoyo.
- Si se diseña una propuesta de juegos creativos, mejorará el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, Babahoyo.

2.2.3. Variables

- **Variable Independiente:** Pensamiento creativo.
- **Variable Dependiente:** Desarrollo de habilidades cognitivas.

CAPÍTULO III

3.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El marco metodológico responde, cómo se ha realizado la investigación para cumplir con los objetivos trazados, por un lado, estableciendo un marco conceptual que permita analizar y deducir los criterios en torno al pensamiento creativo, tipos de pensamientos, características creativas, habilidades, cognitivas y diseños de juegos interactivos. Esta investigación es de carácter **cuantitativo**, ya que es un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo perceptible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones, porque conlleva a recoger información sobre procesos, experiencias y percepciones personales alrededor del entorno que el niño percibe, el impacto del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas mediante actividades lúdicas.

Además, se seleccionó la metodología bibliográfica, por contener las bases teóricas de diferentes fuentes.

Para (Garcia, 2014), la investigación documental es considerada: “una técnica que consiste en la selección y recopilación de información por medio de la lectura, crítica de documentos y materiales bibliográficos”. En donde el investigador obtendrá información de libros, sitios web, artículos, revistas, tesis, que proporcionan datos científicos y brindan validez a la investigación del pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas.

3.2. MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN.

Se ha empleado una investigación estructurada documental descriptiva en base a las distintas fuentes existentes sobre el tema con la finalidad de interpretarlas y analizarlas en este trabajo de tesis. Dicha recopilación de información se adquiere de (libros, documentales, tesis, entre otros). Además, se empleó la investigación científica, tecnológica para la realización de la técnica que fue la encuesta a los padres de familia; utilizando como instrumento el cuestionario diseñando en la herramienta google forms para el análisis de los resultados y así poder describir o interpretar el impacto que tiene el pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas de la investigación.

El diseño de la investigación posee un exhaustivo respaldo documental y tecnológico, comprende una investigación en línea, debido a la emergencia sanitaria, el mismo que permitirá la recolección de información de una forma digital a los representantes legales, sin que exista la manipulación de ninguna de las variables (Arias, 2016).

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque cualitativo es quien rige esta investigación, tomando en cuenta los siguientes parámetros de acción: bibliográfico documental, investigación online para la aplicación de los instrumentos. También se enmarca en la investigación descriptiva, porque especifica propiedades, características y rasgos importantes, mostrando los parámetros observados.

El investigador describir de acuerdo lo observado porque las experiencias y percepciones recogidas de cada representante, se conocerá las situaciones de participación de los niños en el desarrollo de actividades mediante el juego, es exploratoria, porque la información no está disponible en los textos, ya que cada niño es un mundo distinto.

3.4. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.4.1 Métodos

El método aplicado es mixto porque se implementa preguntas objetivas, de una forma organizada y sistemática para alcanzar un determinado objetivo, permitiendo obtener información al momento de tabular los datos y estos graficarlos en pasteles indicando los porcentajes de cada pregunta, que fueron respondidas según la escala de Likert.

- **Método descriptivo:** es concluyente en la evaluación de características de una población en cuestión, que se pueden analizar con fines estadísticos, ya que las preguntas de los cuestionarios son cerradas, lo que limita las posibilidades de obtener información exclusiva.
- **Método explicativo:** se caracteriza para entender y establecer el fundamento o consecuencias de un fenómeno en particular, mediante datos estadísticos. Asimismo, busca el por qué suceden las cosas en cuestión.

3.4.2. Técnicas.

Para la recolección de información se utilizó la técnica de encuesta; ya que describe con precisión el registro de datos que consiste en almacenar y asegurar la información; mediante el instrumento cuestionario compuesto de 10 preguntas; diseñado en un formulario de google drive; los datos obtenidos del formulario digital, proporciona al investigador la facilidad y comodidad de su registro en forma casi instantánea y automática mientras los datos van surgiendo, pues basta con hacer un par de «clic» para lograrlo. Además, se utilizó la observación, durante la practica realizada en la institución permitiendo palpar la situación problemática que tiene la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón” sobre el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial.

3.4.3. Instrumentos.

Como instrumento de esta investigación se aplicó el cuestionario compuesto por diez ítems, diseñado en google forms. El formulario fue dividido en tres categorías pensamiento creativo con las preguntas (1, 2 y 3) característica de la modalidad de clase con las preguntas (4, 5 y 6) actividades con juegos creativos con las preguntas (7, 8, 9 y 10) a los padres de familias del nivel inicial dos “A” de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón (Anexo 1); utilizando la escala de Likert (Anexo 2), para padres y profesores, así como otros aspectos relativos a la gestión y conocimiento de los docentes.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.5.1. Población

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón perteneciente a la parroquia Clemente Baquerizo del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos está conformada por 25 estudiantes, 25 padres de familia en el área de inicial las cuales se tomará en cuenta una muestra, para la realización de este proyecto investigativo.

Tabla 2: Población y muestra de la investigación

Involucrados	Población	%
Padres de Familia	25	50%
Niños de Educación Inicial	25	50%
Total	50	100%

Fuente: Los datos fueron proporcionados por la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Para el procesamiento de esta recolección de datos se utiliza Microsoft Excel, entrelazado con Word y Google Forms, donde se realizó la tabulación estadística con sus respectivas tablas y gráficos resaltando la frecuencia y porcentaje de cada ítem recolectado.

3.5.2. Muestra.

La población utilizada en esta investigación es inferior a 100, por ende, se considerará como una muestra directamente, sin necesidad de la utilización de la fórmula establecida. La muestra de estudio es de 25 padres de familias y 25 estudiantes.

3.5.3. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.5.4. Prueba estadística aplicada

Una vez realizada la encuesta a los padres de familias de la inicial dos “A” de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, perteneciente a la parroquia Clemente Baquerizo del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos. Los datos fueron tabulados como indica la tabla

Tabla 3: Tabulación de la encuesta.

Tabulación de los datos											
Encuestados padres de familias	Pensamiento creativo			Características de la modalidad de clases			Juegos con actividades interactivas				Total
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
2	3	5	3	4	5	4	4	4	4	4	40
3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	44
4	3	5	3	4	5	4	4	4	4	4	40
5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	44
6	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28
7	5	5	3	3	3	3	2	2	2	2	30
8	3	2	2	2	2	2	2	5	1	2	23
9	4	4	4	4	5	4	3	4	3	3	38
10	4	5	3	4	4	4	4	4	3	3	38
11	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3	34
12	4	4	4	3	3	3	5	3	4	5	38
13	3	3	3	3	3	4	5	4	4	5	37
14	3	3	3	3	3	3	5	3	4	5	35
15	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	42
16	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32
17	3	4	4	3	4	5	5	3	3	3	37
18	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	27
19	4	3	4	3	3	4	4	4	4	5	38
20	4	4	4	3	3	4	5	3	4	4	38
21	3	4	5	4	4	3	4	3	4	5	39
22	3	4	4	3	4	3	4	3	4	5	37
23	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	40
24	4	4	4	4	4	3	5	3	4	5	40
25	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	44
Varianza	0,33	0,67	0,52	0,41	0,74	0,41	0,99	0,73	0,79	1,31	
Suma Total de la varianza	6,89										
Varianza de la suma de los ítems	30,17										

$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$	α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	0,86
	K: El número de ítems	10
	$\sum S_i^2$: Sumatoria de las Varianzas de los Ítems	6,89
	S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems	30,17

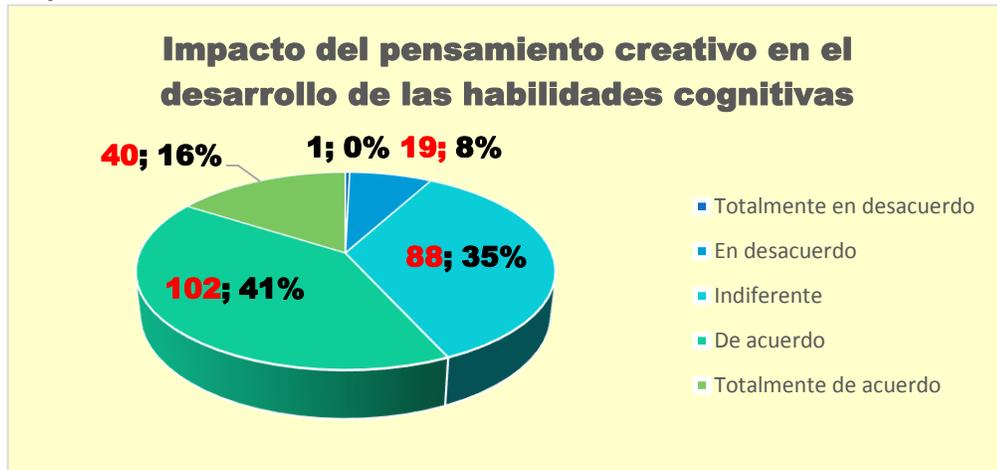
La confiabilidad que arroja el alfa de cronbach es de 0.86; resultando ser un coeficiente excelentemente confiable, como muestra la tabla de valor de confiabilidad.

Tabla 4: nivel de significancia pensamiento creativo y desarrollo de habilidades cognitivas.

Impacto del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas												Valor de confiabilidad	
Escala de likert	11	12	13	14	15	16	17	18	19	110	Total	Rango	Confiabilidad
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0,53 a menos	Confiabilidad nula
En desacuerdo	0	1	1	1	1	1	3	3	4	4	19	0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
Indiferente	13	7	8	12	10	12	5	10	5	6	88	0,60 a 0,65	Confiable
De acuerdo	11	11	13	11	8	11	9	9	15	4	102	0,66 a 0,71	Muy confiable
Totalmente de acuerdo	1	6	3	1	6	1	8	3	0	11	40	0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
TOTAL	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	250	1.0	Confiabilidad perfecta

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 3



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis e interpretación de la tabla general.

La tabla 3 de totales: sobre el nivel de significancia del pensamiento creativo obtuvo 102 puntos correspondiente al 41%; lo que significa que si hay impacto entre el pensamiento creativo y el desarrollo de las habilidades cognitiva en los niños de educación inicial.

3.5.5. Análisis e interpretación de datos

Pregunta uno: Usted está de acuerdo con el trato ¿Qué recibe su representado por parte de la docente?

Tabla 5: grado de empatía en desarrollo del pensamiento creativo

Escala	Pregunta 1	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	13	52%
De acuerdo	11	44%
Totalmente de acuerdo	1	4%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 4



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 52% han sido indiferentes en fijarse como el docente es empático, en el desarrollo del pensamiento creativo a través de las actividades, el 44% si está de acuerdo y el 4% está totalmente de acuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 4, se concluye que un poco más de la mitad de los padres de familias, son indiferente en detectar el desarrollo del pensamiento creativo en las actividades que realiza el niño, debido a que ha sido el padre quien ha tenido ese contacto con el niño y no el docente, por el modelo aprendo en casa.

Pregunta dos: Usted está de acuerdo con los lineamientos y normas ¿Qué la docente ha establecido en el salón de clase?

Tabla 6: lineamientos y normas en desarrollo del pensamiento creativo

Escala	Pregunta 2	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Indiferente	7	28%
De acuerdo	11	44%
Totalmente de acuerdo	6	24%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 5



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 44% está de acuerdo que, en las normas y lineamientos, el docente debe aplicar el desarrollo del pensamiento creativo en los niños, el 28% es indiferente si lo hacen o no y el 24% está totalmente de acuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 5, se concluye que el cuarenta y cuatro por ciento de los padres de familias, están de acuerdo que el docente aplique el desarrollo del pensamiento creativo en las actividades que realiza el niño, los acuerdo y compromisos en el salón de clase presencial o virtual.

Pregunta 3.- Usted está de acuerdo en los talleres o socializaciones ¿Qué realice el docente sobre la contención emocional que debe tener su representado en el desenvolvimiento de pensamiento creativo?

Tabla 7: taller de contención emocional en el desarrollo del pensamiento creativo

Escala	Pregunta 3	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Indiferente	8	32%
De acuerdo	13	52%
Totalmente de acuerdo	3	12%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 6



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 52% está de acuerdo que se debe realizar taller de socialización con respecto a la contención emocional afianzando el desarrollo del pensamiento creativo en las actividades que realiza el niño, el 32% es indiferente si lo hacen o no, el 12% está totalmente de acuerdo y el 4% en desacuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 6, se concluye que el cincuenta y dos por ciento de los padres de familias, están de acuerdo que el docente realice talleres de contención emocional como actividades creativas en donde el niño se identifique con el entorno que lo rodea.

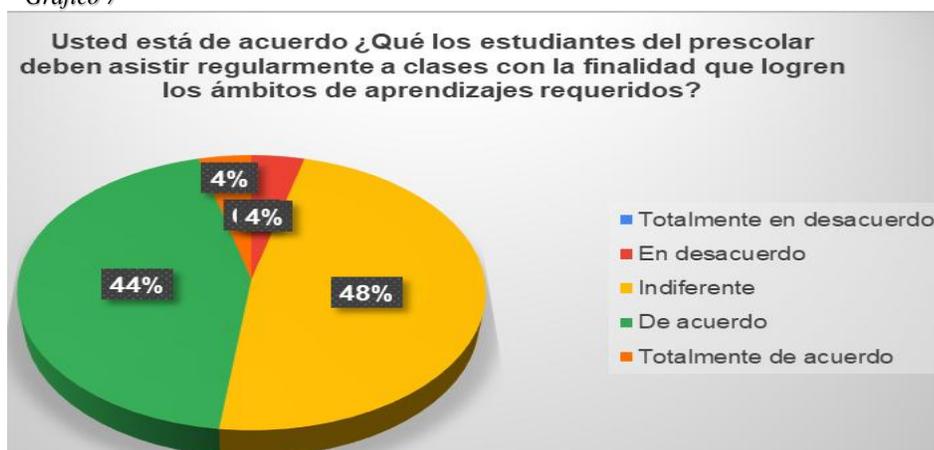
Pregunta 4.- Usted está de acuerdo ¿Qué los estudiantes del precolar deben asistir regularmente a clase con la finalidad que logren los ámbitos de aprendizajes requeridos?

Tabla 8: criterio sobre la modalidad de clase

Escala	Pregunta 4	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Indiferente	12	48%
De acuerdo	11	44%
Totalmente de acuerdo	1	4%
TOTAL		100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 7



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 48% han sido indiferente con respecto a la regularidad de las clase presencial o virtual, limitando al niño en el desarrollo de las habilidades cognitivas a través de las actividades diarias, el 44% si está de acuerdo, un 4% dice estar totalmente de acuerdo y totalmente en desacuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 7, se concluye que el cuarenta y ocho por ciento de los padres de familias, son indiferente a que el niño asista regularmente a la clase presenciales o virtuales, limitando el desarrollo de las habilidades cognitivas en las actividades que aplica el docente en el salón de clase.

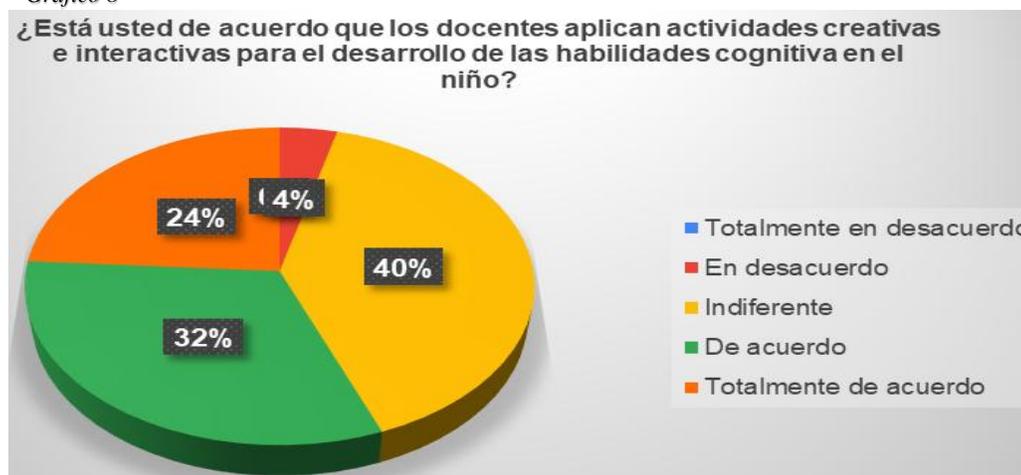
Pregunta 5.- ¿Está usted de acuerdo que los docentes aplican actividades creativas e interactivas para el desarrollo de las habilidades cognitivas en el niño?

Tabla 9: criterio del uso de materiales y recursos interactivos

Escala	Pregunta 5	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Indiferente	10	40%
De acuerdo	8	32%
Totalmente de acuerdo	6	24%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 8



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 40% han sido indiferente con respecto a la aplicabilidad de materiales y recursos interactivos, que el docente aplique en las actividades para el desarrollo de las habilidades cognitivas, el 32% si está de acuerdo, el 24% totalmente de acuerdo y el 4% totalmente en desacuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 8, se concluye que el cuarenta por ciento de los padres de familias, son indiferentes en el uso de materiales y recursos interactivos que aplica el docente, en las actividades que realiza el niño para el desarrollo de las habilidades cognitivas.

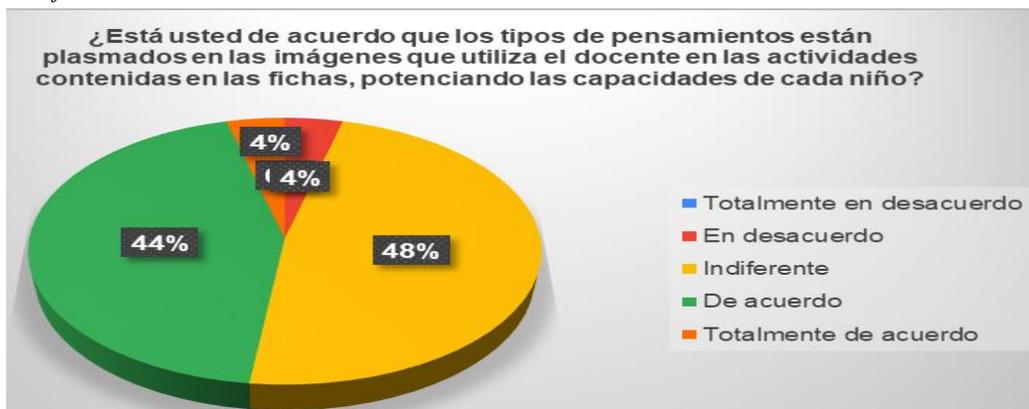
Pregunta 6.- ¿Está usted de acuerdo que los tipos de pensamientos están plasmados en las imágenes que utiliza el docente en las actividades contenidas en las fichas, potenciando las capacidades de cada niño?

Tabla 10: criterio sobre los tipos de pensamientos

Escala	Pregunta 6	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	4%
Indiferente	12	48%
De acuerdo	11	44%
Totalmente de acuerdo	1	4%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 9



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 48% han sido indiferente con respecto a las actividades que está en cada ficha para valorar las capacidades y competencias en base a los tipos de pensamientos que utiliza el niño en la realización de cada actividad, el 44% si está de acuerdo, un 4% está totalmente de acuerdo y totalmente en desacuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 9, se concluye que el cuarenta y ocho por ciento de los padres de familias, son indiferentes en identificar si el docente que aplica los tipos de pensamiento, en las actividades que realiza el niño en cada una de las fichas.

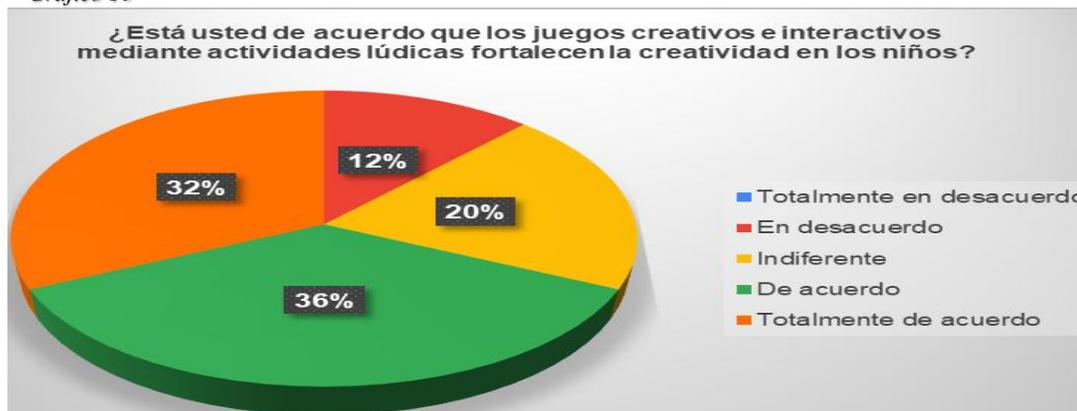
Pregunta 7.- ¿Está usted de acuerdo que los juegos creativos e interactivos mediante actividades lúdicas fortalecen la creatividad en los niños?

Tabla 11: guía sobre los juegos con actividades interactivas

Escala	Pregunta 7	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	3	12%
Indiferente	5	20%
De acuerdo	9	36%
Totalmente de acuerdo	8	32%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 10



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 36% están de acuerdo que las actividades con juegos interactivos desarrollan la autonomía y seguridad del niño, el 32% está totalmente de acuerdo, el 20% es indiferente y el 12% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 10, se concluye que el treinta y seis por ciento de los padres de familias, están de acuerdo que las actividades que aplica el docente a los niños, con juegos interactivos desarrollan la autonomía y seguridad, logrando expresar sus emociones y sentimientos en cada una de ellas.

Pregunta 8.- ¿Está usted de acuerdo que la modalidad aprendo desde casa, ha sido un limitante con respecto a las actividades de juegos en los rincones didácticos que se adecuan en el salón de clase?

Tabla 12: guía sobre juegos con actividades interactivas en rincones

Escala	Pregunta 8	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	3	12%
Indiferente	10	40%
De acuerdo	9	36%
Totalmente de acuerdo	3	12%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 11



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 40% ha sido indiferente con respecto a las actividades que realiza el docente con juegos interactivos en los rincones de aprendizaje, el 36% están de acuerdo, un 12 % están totalmente de acuerdo y totalmente en desacuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 11, se concluye que el cuarenta por ciento de los padres de familias, son indiferente en las actividades que el docente realiza mediante juegos interactivos en los rincones de aprendizajes, teniendo que adecuarlos con materiales y recursos del entorno para lograr la interactividad de las diferentes capacidades que posee a esta edad el niño.

Pregunta 9.- ¿Está usted de acuerdo de la manera que se relaciona su representado con otros niños, o ha observado tiene poco interés en relacionarse con los demás niños de su edad?

Tabla 13: guía sobre juegos con actividades interactivas relacionada con sus pares

Escala	Pregunta 9	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	4	16%
Indiferente	5	20%
De acuerdo	15	60%
Totalmente de acuerdo	0	0%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 12



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 60% están de acuerdo que los niños se relacionan mejor cuando realizan las actividades con juegos interactivos con otros niños, el 20% son indiferente, el 16% está en desacuerdo y el 4% totalmente en desacuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 12, se concluye que el sesenta por ciento de los padres de familias, están de acuerdo que los niños se relacionan mejor cuando realizan las actividades con juegos interactivos con sus pares, en donde el docente identifica las capacidades y competencia que tienen cada uno, en el desarrollo del pensamiento creativo mediante el trabajo colaborativo.

Pregunta 10.- Usted considera ¿Qué es importante, que el docente este actualizado con las corrientes tecnológicas en el proceso de aprendizaje del niño?

Tabla 14: guía sobre juegos con actividades interactivas relacionada a la tecnología

Escala	Pregunta 10	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	4	16%
Indiferente	6	24%
De acuerdo	4	16%
Totalmente de acuerdo	11	44%
TOTAL	25	100%

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Gráfico 13



Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

Análisis: De los 25 padres de familias encuestados 44% están totalmente de acuerdo que utilicen aplicaciones interactivas tecnológicas en la realización de las actividades con juegos interactivos en la clase que el docente elabora en las fichas, el 24% son indiferente, el 16% están de acuerdo y en desacuerdo.

Interpretación: En base a los resultados obtenidos del gráfico 13, se concluye que el cuarenta y cuatro por ciento de los padres de familias, están totalmente de acuerdo que los niños utilicen aplicaciones interactivas como recursos didácticos en el desarrollo de las actividades con juegos interactivos, que el docente indican en las fichas, con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo y habilidades cognitiva según el ámbito de aprendizaje.

3.6. CRONOGRAMA DEL PROYECTO

Tabla 15: Cronograma del proyecto

ACTIVIDADES	ENERO				FEBRERO			
	Sem. 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4
Asignación de tutor		X						
Propuesta del tema del perfil			X					
Elaboración del perfil del proyecto				X				
Presentación del perfil para revisión						X		
Subir los componentes del perfil						X		
Elaboración del capítulo I.							X	
Elaboración del capítulo II.							X	
Elaboración del capítulo III.							X	
Presentación de los capítulos I, II, III							X	
Subir los componentes del proyecto							X	
Aplicación de resultados							X	
Análisis e interpretación de datos							X	
Redacción del informe final								X
Presentación del informe final								X
Sustentación								25/02/2022

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

3.7. PRESUPUESTO

En la siguiente tabla se presenta el presupuesto de la investigación.

Tabla 15: Cronograma del proyecto

PRESUPUESTO			
Descripción	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Alquiler de Pc	1	\$50.00	\$50
Pago de Internet	10	\$ 5.00	\$50
Impresiones	1	\$10.00	\$10
Cartilla De Bosquejo	2	\$ 5.00	\$10
Lápiz	1	\$ 1.00	\$1
Calculadora	1	\$20.00	\$20
Cartulinas	12	\$ 0.25	\$3
Marcadores	2	\$ 0.75	\$1,50
Borrador	1	\$ 0.50	\$0.50

Realizado: Adela Betzabeth Piguave Marín

3.8. CONCLUSIONES GENERAL Y ESPECÍFICAS

3.8.1. General

- Se determinó que el pensamiento creativo tiene un impacto adecuado con respecto al desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, Babahoyo; ya que la creatividad del niño hará que las habilidades aumenten progresivamente y estas coinciden con los aportes teóricos de Vygotsky y Edward De Bono, con respecto a generación del conocimiento a través del pensamiento

3.8.2. Específicas

- En cuanto a las actividades elaboradas por el docente del nivel inicial de la unidad educativa “Francisco Hurta Rendón” los padres de familias fueron indiferentes con un 52% a la metodología que utiliza el profesor al momento de dar la clase, dejando prever la poca motivación en el uso del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas.
- Con respecto a los materiales y recursos que el docente aplica en las actividades cognitivas con los niños de inicial, el 48% de los padres de familias son indiferentes, por la sencilla razón, de no adecuar los rincones para que los niños realicen las actividades y así identificar los tipos de pensamiento en cada uno de los ámbitos de aprendizaje.
- Con respecto a las actividades con juegos interactivos que realiza el docente el 60% de la pregunta 9, los padres de familias están de acuerdo que los niños se relacionan mejor con sus pares mediante el trabajo colaborativo, dándole seguridad y autonomía en expresar las capacidades y competencia mediante el juego.

3.9. RECOMENDACIONES GENERAL Y ESPECÍFICAS

3.9.1. General

Se recomienda a los directivos de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón” que den seguimiento a los docentes de la educación inicial; el uso del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas, ya que este es un motor fundamental de motivación en la generación de ideas; retroalimentando los ámbitos de aprendizaje mediante actividades de juegos interactivos.

3.9.2. Específicas

- A los docentes se recomienda ser un poco más creativos e interactivos utilizando materiales y recursos del entorno, mostrando al niño que con actividades simples y sencillas se puede crear o diseñar algo creativo, innovador y novedoso, siendo ellos mismo sin perder esa espontaneidad en el desarrollo de las habilidades cognitivas de acuerdo a los ámbitos de aprendizaje, esto se puede lograrse siempre y cuando los padres de familias colaboren adecentando rincones específicos en el hogar.
- Se recomienda a los padres de familia que la regularidad del niño en la clase presencial o virtual es importante para que el niño tenga un ritmo de adaptación continuo y no esporádico, ya que esto ayuda a la autonomía receptiva de los contenidos establecidos en los ámbitos de aprendizajes, mostrando entusiasmo por estar en clase.
- Se recomienda al docente, padres de familias de inicial dos “A” de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón” el uso de la **“Guía de juegos de actividades interactivas en el desarrollo del pensamiento creativo”** que esta con formada por cinco componentes actividades lúdicos.

CAPITULO IV

4. PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1.PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

Este tipo de alternativa se enmarca en la observación de campo durante el tiempo de la practicas realizada en la unidad educativa “Francisco huerta Rendón”, detectando que las actividades que realizaban los niños en el salón de clase presencial y virtual carecían del uso de pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitiva; en base a esta problemática se determinaron las siguientes causas escasez de materiales y recursos concretos (en la creatividad de la decoración de rincones, en recolectar materiales del entorno como recursos didácticos); escasez de recursos tecnológicos y aplicaciones interactivas (deficiencia de conectividad en el aula presencial o virtual, algunos padres de familia no cuentan con equipos inteligentes); diseño de fichas con actividades creativas e interactivas (actividades con poca creatividad por parte del docente, los padres de familias no colaboran en muchos caso con el niño en la realización de las actividades de las fichas según el ámbito de aprendizaje por desconocer ciertas capacidades y competencias que tienen los niños en esa edad). En base a esas causas se identificó estudiantes monótonos en el desarrollo de las actividades, sin creatividad al momento de realizar juegos lúdicos en cada uno de los rincones. Para dar solución a esta problemática detectada se ha elaborado una guía donde se describen juegos con actividades interactivos aplicando el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitiva a los niños de inicial. Con la finalidad de que cada niño logre su autonomía siendo competente en el medio que se desenvuelve de acuerdo a la edad cronológica que desarrolla.

4.1.2. Alcance de la alternativa

En este punto el docente del nivel inicial, una vez que ha identificado las capacidades y competencias que tiene el niño a través del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas mediante el juego con actividades interactivas en cada ficha realizadas según el ámbito de aprendizaje; es indispensable que la guía sea socializada a los representantes legales con la finalidad de dar a conocer la modalidad de aplicabilidad que está compuesta la guía; agrupadas en fichas cada ficha contendrá cinco actividades por día. Estableciendo en cada actividad los ámbitos de aprendizajes según en currículo, dichas fichas serán entregadas a los padres de familia para que los niños la realicen en casa y así el docente pueda verificar el avance del estudiante de manera presencial o virtual.

En este sentido es importante que al momento de planificar una clase el docente deba considerar que la motivación, la creatividad y los juegos interactivos, son los pasos a seguir en la elaboración de las actividades. Corroborando que la metodología del nivel inicial es a través del juego y la autonomía, desarrollando capacidades y competencias que van hacer base para futuros aprendizajes al momento que el niño muestre el interés, la intención y la necesidad de aprender.

Las actividades con juegos interactivos en la guía deben utilizar recursos didácticos novedosos, despertando la curiosidad y la imaginación, en donde el niño será capaz de identificar elementos, distinguirlos y compararlos; en este punto el pensamiento del niño es esencialmente natural (a lo que salga), aunque su elaboración es más imparcial, mostrando en ocasiones interés por los temas al aire libre (las plantas, animales, el suelo, etc.)

Los niños del nivel inicial disfrutan de un pensamiento neutral, concreto; son entusiastas de la realidad: (pueden agrupar objetos, enumerar y clasificar) desarrollando en pensamiento

matemático; le gustan hacer experimentos (mezclar colores, armar, desarmar, imitar y dramatizar) mejorando sus inteligencias. El niño en esta etapa disfruta trabajando en grupo. Por tal motivo es necesario que los padres de familias en estos momentos que la educación es aprendo desde casa, acompañe a su niño a realizar las actividades.

4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA

4.1.3.1. Antecedentes

Una vez culminado con los tres primeros capítulos sobre el pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitiva de los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”, Babahoyo. Los resultados de la encuesta digital a padres de familias; se determinó que la aplicabilidad del pensamiento creativo en los juegos con actividades interactivas mejorará el desarrollo de habilidades cognitivas en el nivel inicial. Entre las consecuencias detectadas en el proceso investigativo se determina que las actividades planificada por el docente carecen de creatividad e interactividad; haciendo que los niños se vuelvan monótonos y repetitivos al momento de realizar las actividades; limitando la competitividad de creatividad en expresar sus emociones de acuerdo a la necesidad.

En base a lo establecido en las consecuencias se presentó el desarrollo de una guía de juegos con creatividades interactivas en el desarrollo del pensamiento creativo inicial dos “A”. Esta guía se pretende dar a conocer a las autoridades de la institución educativa como un recurso didáctico para el docente de educación inicial, con la finalidad de facilitar las actividades al momento de planificarla incluyendo el pensamiento creativo en los ámbitos de aprendizajes.

4.1.3.2. Justificación

Esta propuesta es importante porque va ayudar al docente a tener una perspectiva clara de cómo elaborar juegos con actividades interactivas en el desarrollo del pensamiento creativo a los niños de educación inicial de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”.

Se plantea algunas fichas interactivas mediante una guía acorde a la edad, ámbitos de aprendizajes y sobre todo la creatividad, que el docente debe aplicar en cada actividad que realiza el niño desde la clase presencial o virtual con la modalidad aprendo en casa, ya que las redes sociales juegan un papel fundamental desde el punto de vista educativo.

Además es importante que los representantes legales sigan secuencialmente los ejercicios y no dejar para un solo día la realización de las actividades; recordando que las tareas lúdicas en la ficha, que contiene la guía, (son una por día) y así lograr que el niño se acostumbre a tener una rutina practica de clase diaria afianzando la autonomía, seguridad y responsabilidad sobre los deberes de escolaridad; teniendo como beneficiarios en la aplicabilidad de esta propuesta los estudiantes de educación inicial dos “A”, por ende al docente y la unidad educativa.

4.2. Objetivos

4.2.1. General

- Promover mediante una guía de juegos con actividades interactivas, el desarrollo del pensamiento creativo y habilidades cognitivas de los niños de educación inicial dos “A”.

4.2.2. Específicos

- Desarrollar actividades con materiales del entorno para afianzar las habilidades cognitivas mediante juegos interactivos.
- Detallar mediante pictogramas actividades que expresen sus emociones y sentimientos.
- Capacitar a docentes y padres de familias en uso de la guía para facilitar la aplicabilidad de las actividades en el desarrollo del pensamiento creativo, así como las habilidades cognitivas.

4.3. Estructura general de la propuesta

4.3.1. Título

- Guía de juegos con actividades interactivas en el desarrollo del pensamiento creativo y habilidades cognitivas de los niños de educación inicial dos “A”.

4.3.2. Componentes

Los componentes que estructura esta guía son los siguientes:

- Esta propuesta tiene como **fin** incentivar el pensamiento creativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de inicial dos “A”, por medio de una guía de actividades con juegos interactivos.
- Teniendo como **propósito** promover el desarrollo de los ámbitos de aprendizaje en donde el docente y padres de familias se comprometan en aplicar las actividades con juegos interactivos diseñadas con materiales y recursos del entorno.
- Como **actividades** dar a conocer las actividades de la guía al docente de educación inicial dos “A”; realizar las actividades con materiales y recurso interactivo del entorno.



Actividad número 1: Expreso mis emociones y sentimientos.



Actividad número 2: Soy un artista con mis manos.



Actividad número 3: Mi portarretrato con palito de helado.



Actividad número 4: Juego de fiesta de pirata.



Actividad número 5: Lectura con pictogramas.

Por último, verificar los resultados mediante enlaces interactivos, en este punto tanto docentes como padres de familias pueden ingresar a los siguientes links para que los niños realicen actividades.



Coloca cada objeto con su letra inicial correcta.

a	e
i	o
u	

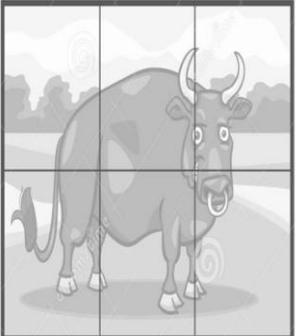
				
				

<https://es.liveworksheets.com/vf515879b>









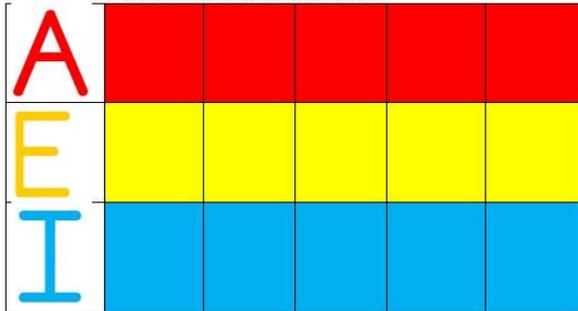
<https://es.liveworksheets.com/co2952057r>



ESCUELA DE LENGUAJE AMANCAY

CURSO: TRANSICION "A"

1. UBICA CADA IMAGEN DE ACUERDO A SU SONIDO INICIAL.



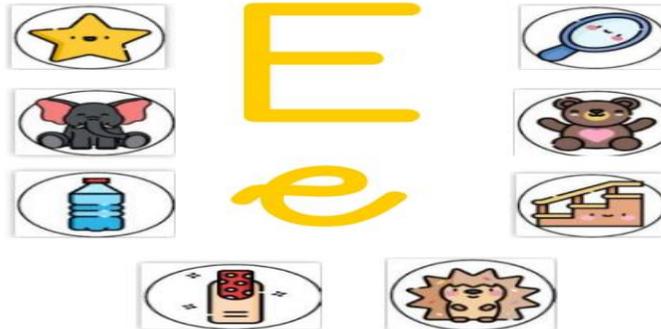
<https://es.liveworksheets.com/nv1995328as>

Seleccione las imágenes que corresponde para cada vocal inicial.



<https://es.liveworksheets.com/fu1097>

Selecciona los dibujos que empiezan por e



<https://es.liveworksheets.com/pj766012jz>

DESARROLLO DEL COMPONENTE ADAPTACIÓN

Ficha número 1

Nivel: inicial 2 “A”

Tiempo estimado: dos semanas (adaptación)

Ámbito de desarrollo y Aprendizaje:

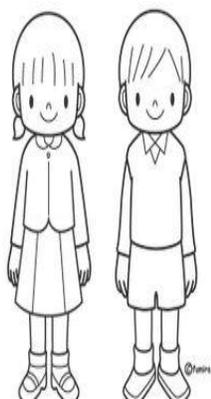
- Identidad y Autonomía

Objetivo del subnivel:

- Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.

Objetivo de aprendizaje:

- Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

ADAPTACIÓN			
Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación
			Indicadores
Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.	<p>Primer día: Saludos y bienvenida afectuosa: Utilizando una canción ¿Buenos días niños? Es un saludo de bienvenida. (¡Buenos días, niños! ¿cómo están? ¡Qué lindos es poderlos saludar! Hoy será un día especial. Le deseo gran felicidad) se repite</p> <p>El docente invita al niño a observar y nombrar el mayor número de elementos que existen el cada uno de los rincones dentro del aula.</p> <p>El docente entrega una hoja con la imagen de un niño y una niña y le solicita a los niños que se identifique según su género y lo pinte sin salirse; mientras los estudiantes están realizando la actividad el docente explica el género de cada uno verbalmente mientras supervisa la actividad.</p>	Pandereta, Objetos del aula Papelotes Fotografías Goma Radiograbadora Hoja	<p>Menciona su nombre, apellido Edad y nombres de sus padres, Respondiendo preguntas planteada por el docente o compañero. Entrega la hoja soy un niño o una niña.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>

Ámbito de desarrollo y Aprendizaje:

- Convivencia

Objetivo del subnivel:

- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

Objetivo de aprendizaje:

- Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación
			Indicadores
<p>Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.</p>	<p>Segundo día Saludos</p> <p>El docente entrega al estudiante en pedazo de fomix las tres emociones para que las corten, ya que ellas regirán el estado en que se encuentra el niño en el aula, después que están cortadas debe entregar una cartulina con lo círculo pintados de acuerdo a los coles de las emociones para que las peguen, una vez pegados los círculos, debe retirar la cartulina con las emociones.</p> <p>Para entregar otro pedazo de fomix con rectángulos para que los corten una vez cortados los rectángulos.</p> <p>Volver a entregar la cartulina para que peguen los rectángulos de acuerdo al color de cada emoción expresando lo que significa cada una de ellas.</p> <p>Los palos de helados es para indicar como se han sentido ese día recuerde que cada palito representa un día se pegará en el casillero si está en la escuela y en casa en el espacio de estudio.</p>	<p>Pandereta, Cartulina color opcional Fomix: verde, piel, rojo Palos de helado con los colores de las emociones Tijera goma</p>	<p>Menciona el significado de cada emoción, tipo de color, figuras geométricas y tipo de material y recursos utilizados</p> <p>Respondiendo preguntas planteada por la docente o compañero.</p> <p>Entrega la actividad expreso mis emociones.</p>
	<p>Es importante que el docente haga sentir al estudiante bien y después de una actividad larga se debe realizar una dinámica en donde el niño se recree.</p> <p>Pedir a los niños que realicen la dinámica todos aplaudimos ver el link</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ZH2BuVMq9Z8</p>		

Ámbito de desarrollo y Aprendizaje:

- Expresión artística

Objetivo del subnivel:

- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Objetivo de aprendizaje:

- Desarrollar habilidades sensoriales y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.

Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación
			Indicadores
<p>Experimentar a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos utilizando las técnicas grafoplásticas</p>	<p>Tercer día Saludos</p> <p>El docente debe dar las directrices de la actividad, motivando a los niños e indicándoles que van hacer unos artistas con sus manos.</p> <p>Ubicar a los estudiantes en pareja. Si faltará, la maestra será la pareja del niño. Sino la docente debe ir haciendo también las directrices porque los niños imitan lo que ven. Luego pedir a los niños que saquen la camiseta que la mamá envió y la ubiquen sobre la mesa de trabajo. Pedirle que cada grupo lleve a la mesa los colores.</p> <p>La consiga consiste que el primer niño pinte las manos de su compañero y las pegue en la camiseta depende el diseño que ellos deseen o seguir el patrón de la imagen.</p> <p>Una vez que el primer niño realizó ahora el otro realiza lo mismo. Es importante en este punto que los niños aprendan a respetar el turno y valorar la capacidad y competencia sobre el trabajo colaborativo que desarrolla el niño. Pedir a los niños que por turno se laven las manos la camiseta debe quedar sobre la mesa hasta que se oren y cuelgue para que se seque.</p> <p>Hacer una dinámica al aire libre como aeróbicos.</p>	<p>Pandereta Camiseta Colores Escarcha Goma Recipiente o bandeja Grabadora Patio</p>	<p>Menciona que la mano tiene cinco dedos, los tipos de colores con que pintarán cada mano</p> <p>Respondiendo preguntas planteada por la docente o compañero.</p> <p>Entrega la actividad soy un artista.</p>



Ámbito de desarrollo y Aprendizaje:

- Relaciones lógico-matemáticas

Objetivo del subnivel:

- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

Objetivo de aprendizaje:

- Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación
			Indicadores
Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.	<p>Cuarto día Saludos</p> <p>El docente da las normativas de cómo se llevará a cabo la actividad comenzará mostrando un palito de helado y preguntando, en que no más lo utilizan, en ese momento el docente debe motivar a los niños que con varios palitos de helados podemos formar diferente tipo de figuras rectar, una vez explicado el tipo de material con que está hecho el palito de helado se empieza a entregar la funda de palito de helado que tienen como materiales. Esta actividad es individual.</p> <p>Una vez que los niños tienen la funda abierta, solicitar que ubique 11 palitos junto contando uno por uno, luego que todos tenga una plancha de palitos comenzar a pegarlos, después ubicar dos arriba y dos abajo, se debe hacer que los niños comuniquen la cantidad de palitos tanto arriba como abajo, así mismo dos a la derecha y dos a la izquierda, recuerde hablar con propiedad izquierda y derecha es importante que el docente tenga bien clara estas nociones; luego pegar adornos de niño y niña.</p>	<p>Pandereta</p> <p>Palos de helados de colores</p> <p>Goma</p> <p>Adornos pequeños de fomix</p> <p>Foto</p> <p>Pistola de silicón</p>	<p>Menciona en que no más usan los palos de helados, que figura podemos armar, de material están hecho.</p> <p>Respondiendo preguntas planteada por la docente o compañero.</p> <p>Entrega la actividad elaboro mi porta retrato</p>
	<p>Realizar una rutina de baile como dinámica (puede ser los cinco sentidos).</p>		

Ámbito de desarrollo y Aprendizaje:

- Comprensión y expresión del lenguaje

Objetivo del subnivel:

- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

Objetivo de aprendizaje:

- Mejorar su capacidad de discriminación visual en la asociación de imágenes y signos como proceso inicial de la lectura partiendo del disfrute y gusto por la misma.

Destreza	Actividades	Recursos	Evaluación
			Indicadores
Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda de un adulto y las asocia con el objeto o lugar que los representa	<p>Quinto día: Saludo</p> <p>El docente empieza contando misteriosamente aventuras de piratas para motivar a los niños a realizar la actividad, antes de empezar pregunta si les gustarían ser un pirata como diseñarían un barco pirata, después de esto el docente despeja el espacio para que cada niño coja los materiales y empezar diseñar el barco siguiendo las indicaciones del docente, mientras los niños realizan las partes del barco la docente indica el significado de cada cosa empezando con los elementos grandes, los estudiantes deben adornar la caja con figuras previamente elaborada por el docente, luego ubicar el timón en la caja, pegado al velero con la bandera de pirata y desde la punta del velero se sujeta una cuerda con velas pequeñas, el docente debe imitar el un sonido agudo de pirata para que los estudiantes sigan motivado en la actividad.</p>	<p>Pandereta Caja de cartón Tubo de plástico Cinta negra, pegamento, goma Timón, figuras cuerda pinzas</p>	<p>Menciona en que no mas usan los palos de helados, que figura podemos armar, de material están hecho. Respondiendo preguntas planteada por la docente o compañero. Entrega la actividad elaboro mi porta retrato</p>
	<p>Recuerde que después de armar el barco los estudiantes deben salir al patio a buscar objetos que represente a los tesoros que guardan los piratas, así como una hoja que represente el mapa.</p>		

4.4. Resultados esperados de la alternativa

Una vez identificados los resultados de la alternativa de esta propuesta se diseñó una guía metodológica de acuerdo a los requerimientos establecidos, con la finalidad de promover el pensamiento creativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas, a través de actividades con juegos interactivos a los niños de educación inicial dos “A”.

Es importante que las autoridades, docentes y padres de familias se comprometan en aplicar esta guía en el proceso escolarizado. Ya que, en la guía, están diseñadas sus actividades con materiales y recursos simples, sencillos e interactivos en el desarrollo de los ámbitos de aprendizajes, definitivos en las bases teóricas de acuerdo al enfoque curricular.

Los docentes comprometidos con la educación inicial, deben captar las diferentes capacidades y competencias que manifiesta el niño en cada la actividad. Además, el docente debe motivarlo a que trabaje en grupo, logrando que explore, experimente y realice actividades genuinas con sus padres. Cuando el niño invita a jugar al docente, este debe hacerlo, dejando salir ese niño interior, detectando el disfrute del niño en el juego. Recuerde que el verdadero docente es por vocación no por remuneración.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, L. (2011). *La Recreacion: Una estrategia para el aprendizaje*. Santa Fe de Bogota, Colombia: Editorial Kinesis.

Chadwick. (1979).

Clavijo, T. (2016). *La educación según Francesco Tonucci y Frato. Hacia un nuevo modelo pedagogico*. Granada, España: Universidad de Granada.

Consejo de Educación Empresarial y Tecnología. (2019). Comprender el desarrollo de los niños. *Person School Sandfe Colleges*. Recuperado el 15 de Enero de 2022, de <https://www.pearsonschoolsandfecolleges.co.uk/FEAndVocational/Childcare/BTEC/BTECFirstChildrensCareLearningandDevelop/Samples/SampleMaterial/UCD%20Unit%201.pdf>

Corte, M. (2010). *Inteligencia Creador: Arte y Creatividad en la Educación*. Ciudad de México: Epla.

Cortéz, S. (2012). *Pedagogía General*. Quito: PROPAD.

Erazo, O. (2012). El Rendimiento Academico, Un Fenomeno de Multiples Relaciones y Complejidades. *Revista Vanguardia Psicologica Clinica Teorica y Practica*, 144-173.

Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5-18.

Feito, R. (2010). *El Sentido Del Aprendizaje Basado En La Enseñanza*. Madrid: Morata.

- Freire, P. (1988). *Pedagogia del Oprimido*. Madrid: Koinonia. Obtenido de <http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadeloOprimido.pdf>
- Gagné & Glaser, R. (2003). *Foundations in learning research, en Instructional technology foundations*. Florida: Lawrence Erlbaum Associates Inc. Publishers.
- García, F. J. (2014). *El Proceso de Enseñar y Aprender: Modelos Didácticos*. Bogotá: Prime.
- Hilgard, E. (2000). *Teoría del Aprendizaje*. México: Trillas.
- Johnston, J. (2010). *Factores que afectan el desarrollo del lenguaje*. Bogotá: COHS. Recuperado el 4 de Febrero de 2022, de <http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/textes-experts/es/2468/factores-que-afectan-el-desarrollo-del-lenguaje.pdf>
- Klimenko, O. (2018). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. Medellín, Colombia: Sablem. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v11n2/v11n2a12.pdf>
- Lozano, A. (2003). *La importancia de la educación inicial; la creatividad en la actividad*. Bogotá: Colombia.
- Martínez, C. (2019). *Factores que influyen en el aprendizaje de niños*. Recuperado el 28 de Enero de 2022, de Lider: <https://www.lifeder.com/factores-influyen-aprendizaje/>
- Medina, N. (2017). La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 155.

- Ministerio De Educación. (2014). *Curriculo Educación Inicial*. Quito: Actas del Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Morales, L. (2016). Rendimiento Escolar. *Revista Electronica Humanidades, Tecnologia y Ciencia del Instituto Politecnico Nacional*, 1-5.
- Rodrigues, R. (2011). *Comunidades de Aprendizaje: Democratizacion de los centros educativos*. Barcelona: Octaedro.
- Sandin, C. (2010). *Los Rincones En El Aula De Educación*. Bogota: Revi Digital.
- Saucedo, C. (2009). Entre la teoría y la práctica: el psicólogo social ante los problemas. *Revista de Enseñanza e Investigación en Psicología*, 379-402.
- Tiban, R. (2019). *Métodos lúdicos en el desarrollo de habilidades cognitivas a través del aprendizaje*. Guayaquil: Ares.
- Vigotsky, L. (1978). *Mind in Society*. Barcelona: Taurus.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL REDISEÑADA

Encuesta a los padres de familia de inicial dos "A"

“Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”

 saidgustavohc@gmail.com (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)



Con el siguiente cuestionario se busca identificar el impacto del pensamiento creativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas, a través de los datos observados y recopilados, los mismos que nos darán un panorama de como los niños realizan las actividades mediante juegos interactivos por medio de las fichas elaboradas por el docentes y entregadas a los padres de familias..

Por favor lea las siguientes preguntas y seleccione con lo que esté de acuerdo.

Pensamiento creativo

1.- Usted está de acuerdo con el trato ¿Qué recibe su representado por parte de la docente?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

2.- Usted está de acuerdo con los lineamientos y normas ¿Qué la docente ha establecido en el salón de clase?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3.- Usted está de acuerdo en los talleres o socializaciones ¿Qué realice el docente sobre la contención emocional que debe tener su representado en el desenvolvimiento de pensamiento creativo ?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Características de la modalidad de clases

4.- Usted está de acuerdo ¿Qué los estudiantes del preescolar deben asistir regularmente a clase con la finalidad que logren los ámbitos de aprendizajes requeridos?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5.- ¿Está usted de acuerdo que los docentes aplican actividades creativas e interactivas para el desarrollo de las habilidades cognitivas en el niño?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

6.- ¿Está usted de acuerdo que los tipos de pensamientos están plasmados en las imágenes que utiliza el docente en las actividades contenidas en las fichas, potenciando las capacidades de cada niño?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Juegos con actividades interactivas

7.- ¿Está usted de acuerdo que los juegos creativos e interactivos mediante actividades lúdicas fortalecen la creatividad en los niños?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

8.- ¿Está usted de acuerdo que la modalidad aprendo desde casa, ha sido un limitante con respecto a las actividades de juegos en los rincones didácticos que se adecuan en el salón de clase?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9.- ¿Está usted de acuerdo de la manera que se relaciona su representado con otros niños, o ha observado tiene poco interés en relacionarse con los demás niños de su edad?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

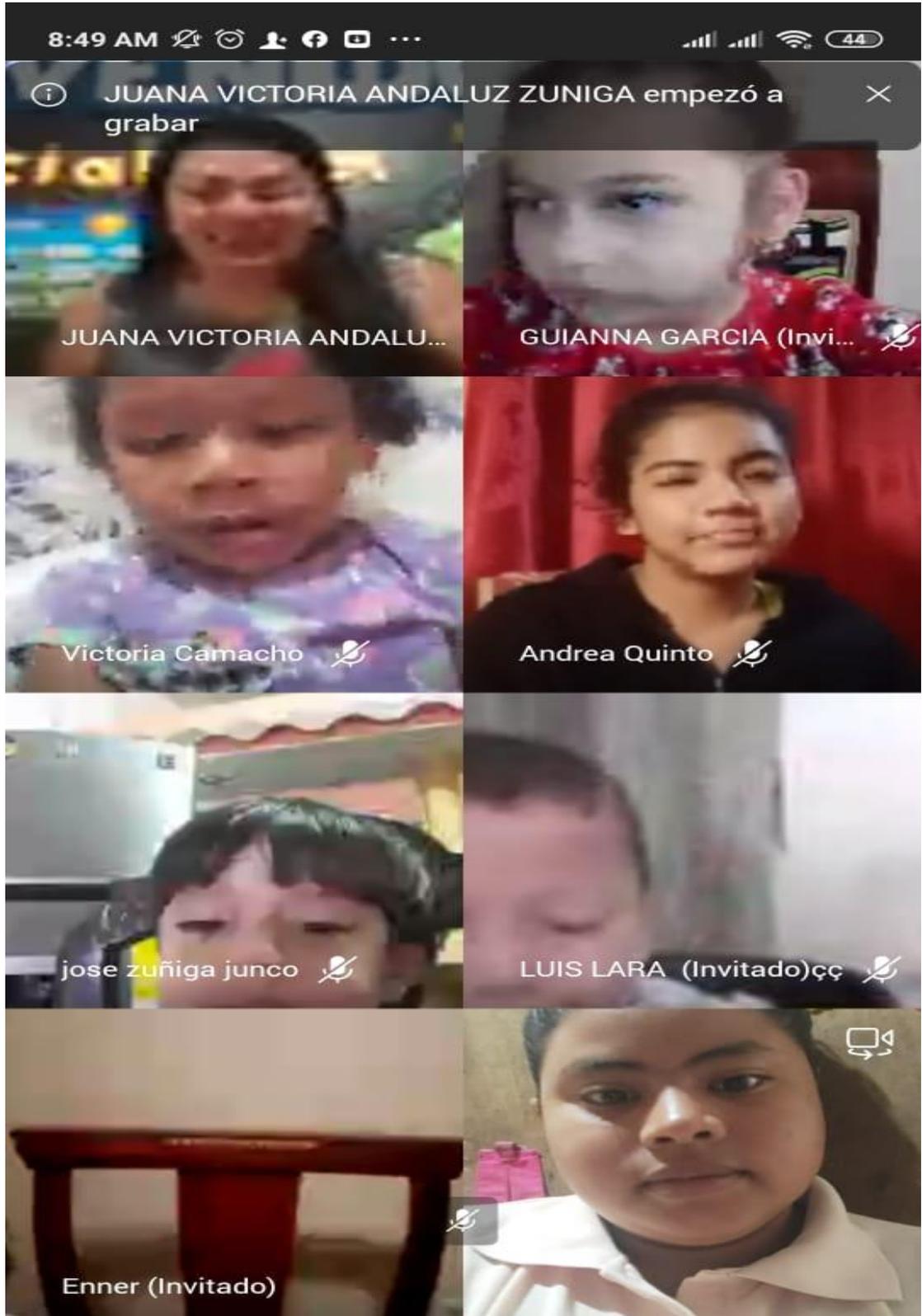
10.- Usted considera ¿Qué es importante, que el docente este actualizado con las corrientes tecnológicas en el proceso de aprendizaje del niño?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Enviar

Borrar formulario

ANEXOS N° 2



Alguien empezó a grabar



Video call control bar with icons for video, microphone, speaker, menu, and end call.

JUANA VICTORIA ANDALUZ ZUNIGA

← Reunión con JUANA VIC... 33:26 15 asistentes

Alguien empezó a grabar



JUANA VICTORIA ANDALUZ ZUNIGA

90

● **Reunión con JUANA VICTORIA A...** 15:52 9 asistentes

ⓘ JUANA VICTORIA ANDALUZ ZUNIGA empezó a grabar



JUANA VICTORIA ANDALUZ ZUNIGA