



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA

**DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD
EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN.**

AUTORA

MUÑOZ VALAREZO HILLARY GHYSLAINE

TUTORA

MSC. GILMA TABLADA MARTÍNEZ

BABAHOYO – ECUADOR

2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA



AGRADECIMIENTO

A mí amado Dios, por haber permitido estar en todo el proceso, dándome sabiduría e inteligencia.

Agradezco a mis padres e hija, quienes han sido los que me han dado las fuerzas necesarias para lograr mis metas, inspirándome a ser mejor cada día, con mis estudios.

Además agradezco a mis docentes pilar y guía fundamental para el desarrollo de esta tesis

MUÑOZ VALAREZO HILLARY GHYSLAINE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA



DEDICATORIA

Dedico a Dios, por haberme dado luz para desarrollar este trabajo de grado.

A mi familia amada, quienes me brindaron su apoyo, en los momentos que más los necesitaba.

A la MSc, Gilma Tablada Martínez, asignada como tutora para el desarrollo del Trabajo de Integración, brindándome el apoyo, compartiendo sus conocimientos, experiencias, y el tiempo dedicado para la realización del trabajo.

MUÑOZ VALAREZO HILLARY GHYSLAINE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA



ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	7
1.1. Introducción	1
Idea o tema de la investigación	7
Marco Contextual	7
Contexto Internacional	7
Contexto Nacional	8
Contexto Local	8
Contexto Institucional.	9
Situación Problemática.....	9
Planteamiento del problema	10
Subproblemas o Derivados.....	11
Justificación.....	12
Objetivos de Investigación	13
Objetivo general	13
Objetivos específicos.....	13
Hipótesis	13
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	14
Marco Teórico	14
Marco conceptual.....	14
Marco Referencial Sobre la Problemática de Investigación.....	19
Antecedentes investigativos	19
Categorías de Análisis	20
Postura Teórica.....	21
Variables.....	22

Variable independiente:	22
Variable dependiente:	22
CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.....	23
Metodología de investigación.....	23
Tipo de Investigación	23
Población y muestra de la investigación	27
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	27
Técnicas	¡Error! Marcador no definido.
Instrumentos.....	27
Ficha de observación:	27
Cuestionario de encuesta:	¡Error! Marcador no definido.
Procesamiento de datos.....	28
Aspectos éticos	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO IV. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA	37
Cronograma del proyecto.....	37
Presupuesto	38
CAPÍTULO V.-	39
Conclusiones	39
Recomendaciones	40
Referencias	41



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA



RESUMEN

Los ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial son aquellos espacios físicos y sociales que propician la estimulación y el fomento de la creatividad en los niños de edades tempranas. Estos ambientes deben estar diseñados de manera que los niños puedan interactuar con diferentes materiales y objetos, experimentar con ellos y desarrollar su imaginación y creatividad.

Palabras claves: Ambientes de aprendizaje, desarrollo, creatividad, educación inicial



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA



SUMMARY

The learning environments for the development of creativity in early childhood education are those physical and social spaces that encourage the stimulation and promotion of creativity in children at an early age. These environments should be designed so that children can interact with different materials and objects, experiment with them and develop their imagination and creativity.

Keywords: Learning environments, development, creativity, early childhood education.

1.1. INTRODUCCIÓN

La existencia de nuevos ambientes de aprendizajes crea innovación y diferentes cambios en el ámbito educativo, puesto que al modernizar la práctica docente no sólo consiste en brindarles nuevos instrumentos didácticos sino más bien, aplicar en los estudiantes en el desarrollo general de las habilidades cognitivas que logren facilitar y estimulen la comprensión de información, fascinación de nuevos entornos caracterizados para el aprendizaje y desarrollo de la creatividad.

Con respecto a la educación de nivel inicial para niños y niñas es necesario poder contar con ambientes y recursos que respalden al estudiante el desarrollo en todos sus espacios, consiguiendo concienciar el desarrollo motriz, cognitivo y evolutivo en donde los niños y niñas utilicen de una manera correcta espacios de aprendizaje cuyo objetivo primordial es diseñar ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y que estos sean capaces para resolver problemas y ser autónomos.

En el presente proyecto de investigación analizaremos algunas temáticas las cuales ayuden al diseño de ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños. La investigación se realizara por medio de una revisión bibliográfica de las teorías y algunos conceptos básicos de las variables en base al tema planteado, además del análisis de la información obtenida mediante fuentes primarias, lo cual permite tener un aspecto mucho más realista del tema de a investigar.

Los ambientes de aprendizaje son entornos que facilitan el proceso de aprendizaje y estimulan el desarrollo de habilidades y conocimientos en los estudiantes. Estos ambientes pueden ser físicos o virtuales, y pueden variar dependiendo del tipo de aprendizaje que se esté promoviendo. Algunos ejemplos de ambientes de aprendizaje son:

Aulas tradicionales: Estos son los ambientes de aprendizaje más comunes, que incluyen aulas equipadas con escritorios, pizarras, materiales de enseñanza, entre otros.

Laboratorios: Los laboratorios son ambientes de aprendizaje especializados, que están diseñados para llevar a cabo experimentos y prácticas relacionadas con ciencias y tecnología.

Bibliotecas: Las bibliotecas son ambientes de aprendizaje que facilitan la investigación y el aprendizaje autónomo, ofreciendo recursos y materiales que los estudiantes pueden utilizar para expandir su conocimiento.

Ambientes virtuales: Los ambientes virtuales son entornos de aprendizaje en línea, que permiten a los estudiantes acceder a cursos, recursos educativos, foros de discusión, y otros materiales desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Espacios de trabajo en equipo: Estos son ambientes de aprendizaje que fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, permitiendo a los estudiantes interactuar y aprender de forma conjunta.

En resumen, los ambientes de aprendizaje son entornos que buscan promover y facilitar el aprendizaje en los estudiantes, y pueden variar dependiendo del tipo de aprendizaje y objetivos educativos que se quieran alcanzar.

Esto se refiere a entornos transformadores y dinámicos diseñados para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Estos ambientes pueden incluir tecnologías educativas, espacios físicos flexibles, didácticos, recursos digitales y una variedad de instrumentos y recursos que ayudan a los estudiantes a aprender de manera más efectiva. Estos nuevos ambientes estaban diseñados para mejorar el hábito de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes mediante varios ambientes de enseñanzas como son; las aulas tradicionales, laboratorios, bibliotecas, ambientes virtuales y espacios lúdicos, para que los estudiantes se sintieran en un lugar más seguro y familiar.

Capítulo I.- La situación problemática que se presenta en relación al ambiente de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad, es que muchos entornos educativos no promueven el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Los sistemas educativos tradicionales suelen centrarse en la transmisión de conocimientos y habilidades técnicas específicas, lo que deja poco espacio para la exploración, el descubrimiento y la expresión creativa.

Además, los ambientes de aprendizaje que no promueven la creatividad pueden desmotivar a los estudiantes y limitar su capacidad para desarrollar habilidades como la

resolución de problemas, la innovación y la capacidad de adaptación. Estos factores son cada vez más importantes en un mundo en constante cambio, donde la capacidad de pensar de manera creativa es una habilidad valiosa y necesaria para tener éxito en muchos ámbitos profesionales.

Otro factor que influye en esta situación problemática es la falta de capacitación y recursos para los docentes en cuanto a la promoción de la creatividad en el aula. Muchos docentes no han recibido la capacitación necesaria para fomentar el pensamiento creativo en sus estudiantes, y pueden sentirse limitados por las restricciones curriculares y los recursos limitados.

En resumen, la situación problemática que se presenta en relación al ambiente de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad es que muchos entornos educativos no promueven la creatividad en los estudiantes, lo que puede limitar su capacidad para desarrollar habilidades importantes y desmotivarlos en el proceso de aprendizaje. Es necesario abordar esta situación mediante la promoción de un enfoque educativo más centrado en la creatividad y la innovación, y proporcionando a los docentes los recursos y la capacitación necesaria para promover el pensamiento creativo en el aula.

Capítulo II.- Según “Wilson”, un ambiente de aprendizaje es un “lugar” o un “espacio” en donde ocurre el aprendizaje. Otra definición es: un conjunto del espacio físico y a las relaciones que en él se aparecen, es un todo de objetos, olores, formas, colores, sonidos, personas que habitan y se relacionan en un marco físico que lo contiene todo y al mismo tiempo es contenido por estos elementos que laten dentro de él, como si tuviesen vida.

Duarte concluye que el ambiente educativo son las interacciones producidas en el medio, son la organización y disposición espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura, las pautas de comportamiento que en él se desarrollan, el tipo de relaciones que mantiene las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre las personas, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen y las actividades que se realizan.

Según Gildardo Moreno y Adela Molina (1993), en las escuelas actuales el ambiente educativo se mantiene inalterado: en cuanto al ordenamiento sigue siendo prescriptivo, en cuanto a las relaciones interpersonales es dominado por consideraciones asimétricas de autoridad (autoritarismo). En cuanto a la relación con el conocimiento está inmerso en concepciones transmisioncitas y en lo referente a valores se halla sumido en una farsa, en donde lo que se hace está orientado más por la conveniencia que por consideraciones éticas, en donde se privilegia “el saber racionalista e instrumental” y se descuidan el arte y las diversas posibilidades de reconocimiento cultural y de otros saberes.

Capítulo III.- Con base en los resultados obtenidos en la investigación del ambiente de aprendizaje, se pueden formular las siguientes conclusiones y recomendaciones:

Conclusión:

La creatividad es un factor relevante en el proceso de aprendizaje y su desarrollo depende en gran medida del ambiente de aprendizaje.

El ambiente de aprendizaje influye en la motivación de los estudiantes y su capacidad para desarrollar su creatividad.

La flexibilidad y la diversidad en el ambiente de aprendizaje son elementos clave para fomentar la creatividad de los estudiantes.

Recomendaciones:

Aportar un ambiente de aprendizaje flexible y diverso, que incluya diferentes formas de aprendizaje, como el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en proyectos.

Fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y proporcionarles oportunidades para explorar y experimentar en un contexto seguro.

Proporcionar recursos y herramientas que estimulen la creatividad, como materiales artísticos, tecnológicos y de investigación.

Capacitar a los docentes en la creación y gestión de ambientes de aprendizaje que fomenten la creatividad de los estudiantes.

Realizar valoraciones periódicas del ambiente de aprendizaje para identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias de enseñanza en consecuencia.

En resumen, se puede concluir que el ambiente de aprendizaje es un factor clave para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Por lo tanto, es importante crear un ambiente de aprendizaje que fomente la creatividad, y para ello se pueden realizar diversas estrategias y recomendaciones, como proporcionar un ambiente flexible y diverso, fomentar la participación activa de los estudiantes y proporcionar herramientas que estimulen la creatividad.

Capítulo IV.- Exposición del presupuesto y cronograma

Capítulo V.- Los resultados de la investigación de ambientes de aprendizaje pueden transformar dependiendo del enfoque y la metodología utilizados. Sin embargo, en general, se pueden destacar algunas secuelas comunes que apuntan a la importancia de crear un ambiente de aprendizaje adecuado para el éxito académico de los estudiantes.

Algunos de los resultados más comunes son los siguientes:

Los ambientes de aprendizaje adecuados pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje adecuados pueden mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Los ambientes de aprendizaje adecuados pueden fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje activo.

Los ambientes de aprendizaje inadecuados pueden limitar la capacidad de los estudiantes para aprender y desarrollar su potencial.

En base a estos resultados, se pueden formular las siguientes recomendaciones para la creación de ambientes de aprendizaje adecuados:

Fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y proporcionarles oportunidades para explorar y experimentar.

Proporcionar recursos y herramientas que estimulen la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje activo.

Crear un ambiente de aprendizaje seguro y de sustento, donde los estudiantes se sientan cómodos para expresarse y hacer preguntas.

Proporcionar retroalimentación frecuente y constructiva para ayudar a los estudiantes a mejorar su desempeño.

Capacitar a los docentes para que puedan diseñar y gestionar ambientes de aprendizaje adecuados y para que puedan adaptar sus enseñanzas a las necesidades y habilidades de los estudiantes.

En recapitulación, los resultados de la investigación destacan la importancia de crear ambientes de aprendizaje adecuados para el éxito académico de los estudiantes. Las recomendaciones para lograr esto incluyen animar la participación activa de los estudiantes, proporcionar recursos y herramientas adecuados, crear un ambiente seguro y de apoyo, proporcionar retroalimentación constructiva y capacitar a los docentes.

CAPÍTULO I.-DEL PROBLEMA

1.1. Idea o tema de la investigación

Diseño de ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”.

1.2.Marco Contextual

1.2.1. Contexto Internacional

En España, la etapa de Educación Infantil se divide en dos periodos. El primero, desde los 0 a los 3 años, no es obligatorio; por lo tanto, las familias deben hacerse responsables de todo o de parte de la financiación del curso. En cambio, el segundo ciclo que dura desde los 3 hasta los 6 años sí que es obligatoria y, por lo tanto, hay opciones públicas o gratuitas disponibles. Es uno de los países con la mejor educación infantil en el mundo.

La Educación Primaria en España es lo que todo el mundo conoce por el colegio. Está dividida en 6 cursos académicos y tiene como objetivo que los alumnos españoles adquieran una educación básica común y sólida en cultura, expresión oral, lectura, escritura y cálculo.

Por lo general, sigue una metodología lúdica en la que el desarrollo cognitivo y social de los alumnos es el centro de la educación.

En cuanto a los horarios, lo más normal es que se distribuyan de dos maneras. Algunos centros imparten sus clases desde las 9.00 hasta las 17.00, dejando un descanso de dos horas entre las 13.00 y las 15.00. En cambio, otros prefieren una jornada intensiva que va desde las 8.00 hasta las 14.00, momento en el que salen todos para irse a comer. («La Educación en España – El Sistema Educativo Español | don Quijote», s. f.-b)

1.2.2. Contexto Nacional

En nuestro país desde algunos años las instituciones educativas vienen creando una nueva propuesta pedagógica denominada constructivismo, paradigma que promueve a los educandos hacer protagonistas de su propio aprendizaje y en donde el docente asume el rol de facilitador, orientador y motivador del aprendizaje creativo. En la provincia de Tungurahua el sistema evaluativo integra la formación de contextos de aprendizaje para el desarrollo del estudiante; sin embargo en el ambiente de aprendizaje la escasa integración de docente y educandos limita la asimilación y la creación del nuevo conocimiento desfavoreciendo en la imaginación y creatividad.

Pazmiño (2013) dice que al fomentar los docentes clases repetitivas que estimulan la obediencia, se ha desorientado la enseñanza y el aprendizaje, constituyéndose en un sistema rígido con escasa dinámica, limitando la comunicación existiendo desinterés de la comunidad educativa en la creación de aprendizajes que favorezcan en la creatividad mediante el trabajo cooperativo.

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio “Pueblo Kisapincha” parroquia Quisapincha cantón Ambato provincia del Tungurahua se considera el espacio elemento importante para la enseñanza y el aprendizaje al favorecer en la obtención del conocimiento y valores; sin embargo entre las dificultades que afronta el maestro se encuentran: insuficientes recursos y materiales para la construcción del ambiente, resistencia al mejoramiento de los métodos de trabajo y creatividad.

1.2.3. Contexto Local

En la ciudad de Babahoyo, las instituciones educativas aún tienen como tema de discusión ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños, no definen una estrategia que ayude al infante a estimular su desarrollo en el aprendizaje, siendo la creatividad un elemento primordial para el aprendizaje porque ayuda a crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, además ayuda a desarrollar distintas habilidades y destrezas que le ayudarán a integrarse con los restantes.

1.2.4. Contexto Institucional.

La Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendon” se encuentra ubicada en la provincia de Los Ríos, cantón Babahoyo, en la avenida Clemente Baquerizo, calle Juan E Verdezoto; cuenta con 100 estudiantes matriculados, de los cuales 50 se encuentran en subnivel inicial 1. En la institución laboran 15 docentes, de los cuales 4 corresponden al nivel inicial; además, una rectora que se encarga de las actividades administrativas de la institución. La labor del docente consiste en buscar nuevas estrategias para propiciar el progreso del aprendizaje y el desarrollo de la creatividad en los niños, porque a los infantes se les debe ofrecer un correcto aprendizaje por medio de la creatividad que les ayude en el refuerzo de sus destrezas y habilidades a edades tempranas ya es fundamental para el desarrollo cerebral ya que mediante este proceso el niño obtiene sus habilidades físicas, motrices, cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas básicas.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

La ejecución del presente estudio de investigación nace como consecuencia del inconveniente que hoy en día afrontan los docentes, en relación a los niños y niñas que se integran por primera vez a su etapa de educación inicial en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” en la Ciudad de Babahoyo provincia de Los Ríos, a través de las practicas que se ejecutaron se observó ciertos problemas en sus movimientos y desarrollo del aprendizaje es que desde temprana edad la creatividad es fundamental en **En niñas y niños entre 4 y 5 años.** Lograrlo significa potenciar la formación de las capacidades, habilidades, valores morales, convivencia democrática, el respeto y la tolerancia en los niños desde las primeras edades para que crezca como personalidad equilibrada y segura que sabe tomar decisiones.

En ese contexto la educación es el instrumento ideológico que por encargo social, tiene el compromiso de la formación integral del ser humano para la vida en su sentido unitario del potencial cognitivo y afectivo, motivacional del educando como instrumento de desarrollado del pensamiento analítico, independiente y creativo de los niños, adolescentes y jóvenes. El desarrollo de creatividad deviene como expresión de ese objetivo y del entrenamiento de un pensamiento analítico, activo e indagador que nace por el empuje de una enseñanza desarrolladora.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema General

El presente estudio hace correspondencia a uno de los temas vinculados con la educación infantil como lo es la creatividad en niñas y niños entre 4 y 5 años, considerando que el desarrollo integral de los niños y niñas incluye las habilidades, destrezas conocimientos la investigación fundamentada en los ambientes de aprendizaje y el desarrollo de la creatividad, el cual toma como población a niños y niñas de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”. Planteando conceptos propuestas por Guilford (1952), Thurstone (1952), Fromm (1959), Mac Kinnon (1960) entre más personajes, que han intervenido como exponentes importantes de la creatividad.

En el periodo de estas actuaciones, el concepto de la creatividad como tal ha sufrido cambios y variaciones, el término cuenta actualmente con un número muy elevado de seguidores dentro de los cuales podemos distinguir: psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, políticos, empresarios, publicistas, docentes, etc., que indagan más a fondo y se apasionan con su estudio, tanto en debates nacionales como internacionales.

Para partir sobre lo que es la creatividad primero habrá que dar un concepto sobre ella, al respecto Barron (1955), integra su propuesta de definición, cuando comenta que la creatividad “Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”, al igual que otros autores como Davis y Scott (1992), López y Recio (1998), entre otros que dieron su aporte sobre el tema.

Según los aportes de otros autores como Esquivias (1997), manifiestan a la creatividad como un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía.

De tal forma, se puede estimar que los maestros hacen el uso de las diferentes estrategias para poder estimular el aprendizaje cognitivo, el cual en ocasiones ya sea sin darse cuenta o teniendo un plan de estrategia , aplican actividades para que los niños y

niñas manifiesten su creatividad, sin embargo, al parecer se enfocan únicamente a áreas consideradas por el Ministerio de Educación Nacional, sobre las cuales son necesarias para el aprendizaje del estudiante como son las matemáticas, ciencias, sociales, lengua, competencias ciudadanas e inglés.

El arte al igual que el juego hace posible las habilidades creativas en la medida que permite integrar las experiencias de vida con lo que sucede tanto en el entorno educativo como en los otros espacios en los que transcurre la vida de las niñas y los niños. De esta manera, las experiencias artísticas se convierten en formas orgánicas y vitales de habitar el mundo y contribuyen a evidenciar, por medio de diversas formas de comunicación y expresión, la necesidad simbólica que hace disfrutar la vida, contemplarla, transformarla y llenarla de sentido. Los lenguajes artísticos que se vivencian en la educación preescolar son: La expresión dramática, la expresión musical, las artes plásticas y visuales.

La potencia de ser creativos va a depender en gran parte al incentivo que se destina, al dormir la mente se queda en blanco y no produce nada, se fija con lo que se tiene, al constituir gran variedad de nuevas y diversas situaciones el cerebro tomará todos sus conocimientos anticipados y generará respuestas nuevas .

1.4.2. Subproblemas o Derivados

¿Cómo diseñar ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”?

1.5. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se enfocará en el estudio y creación de ambientes de aprendizajes para el desarrollo de la creatividad en niños entre 4 y 5 años de edad y que estos les permita tener un excelente aprendizaje, los ambientes deben ser sitios en donde los niños y niñas puedan, interpretar, observar y desarrollar habilidades definidas y usuales mediante juegos y recursos basados en la libertad, curiosidad e innovación con el empleo de la lectura infantil, además de la atención y captación de la clase. La implementación de ambientes de aprendizaje como lo son la lectura ayudaran a que los niños y niñas tengan una mejor organización y tengan consigo estrategias pedagógicas que los motiven tanto al trabajo individual como grupal, que permita mejorar sus destrezas y habilidades así como su lenguaje.

Es de suma importancia que el desarrollo de estas actividades involucre a los niños y niñas ya que estas los ayudan a tener un mejor cambio de manera que sean dinámicos, participativos y reflexivos de sus propias responsabilidades de interactuar para aprender a formarse.

La parte beneficiada en esta investigación son los niños y niñas ya que mediante los ambientes de aprendizaje y la ejecución de la creatividad, desarrollarán su integridad propia, sus conocimientos y se sentirán más determinados en realizar las tareas, fortaleciendo sus cualidades y perfeccionando su manejo de relaciones sociales.

Por medio de la creatividad las niñas y niños entre 4 y 5 años crean, transforman y organizan lo que ya conocen y crean algo nuevo tomando en cuenta dicha ventaja, el docente asocia lo que el niño conoce con lo nuevo a través de la lectura infantil.

1.6. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.6.1. Objetivo general

¿Cómo Diseñar de ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”?

1.6.2. Objetivos específicos:

Establecer correctamente espacios adecuados para que los estudiantes puedan aprender de manera constructiva y sin distracciones en los ambientes de aprendizaje.

Evaluar la creatividad como resultado del uso de los ambientes de aprendizajes en niños de educación inicial.

Elaborar el diseño de ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.

CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2. Marco Teórico

2.1. Marco conceptual

2.1.1. Ambientes de aprendizaje

El ambiente es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación (Ospina 1999). La expresión ambiente educativo induce a pensar el ambiente como sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. De allí se deriva que educa la ciudad (la ciudad educadora) (Naranjo, Torres 1996), la calle, la escuela, la familia, el barrio y los grupos de pares, entre otros. Reflexionar sobre ambientes educativos para el sano desarrollo de los sujetos convoca a concebir un gran tejido construido con el fin específico de aprender y educarse.

El entorno es entendido como una construcción cotidiana, es un reflejo cotidiano, una singularidad continua que asegura la diversidad y con ella la riqueza de la vida en las relaciones (Ospina, 1999). La expresión educación ambiente invita a pensar el ambiente como un sujeto que obra junto al hombre y lo transforma. Así, la ciudad educativa (Naranjo y Torres 1996), las calles, las escuelas, las familias, los barrios y grupos de iguales, etc. Pensar en ambientes de aprendizaje para el sano desarrollo de los sujetos requiere crear una gran estructura construida con fines didácticos y educativos específicos.

Ambiente educativo y estética social

La escuela plantea procesos de construcción y reconstrucción de identidades subjetivas dentro de la empresa, sus objetivos son altamente éticos: "Lo que (para Restrepo) define nuestra posición ética en última instancia son nuestras emociones sensibles, nuestra tendencia carnal a vivir en ese mecanismo oculto e indecible que caracteriza a la espacio humano Considere, gestos más que palabras y frases: esto es lo que dejamos atrás después de años ocupados en el aula y la academia, como un remanente de

experiencia y capacitación. Según Restrepo, estos mandamientos y posiciones delicadas se elaboran en las interacciones cotidianas, en la dinámica del aula, en los intercambios afectivos y expresiones de poder que se dan tanto en el mundo como en el hogar y en la escuela.

2.1.2. Concepto de creatividad

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad con la que cuenta el ser humano y, por lo tanto, conecta a su propia naturaleza. Sin embargo, a pesar de los años el tema de la creatividad no había sido abordado ni mucho menos estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se centran a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

De esta forma, desde el punto de vista de las teorías psicológicas se conceptualiza a la creatividad desde diferentes ángulos: conductismo, asociacionismo, la escuela de la gestalt, los psicoanalíticos, los humanistas y los cognoscitivistas. Cabe mencionar que Piaget usó el término “constructivismo” para definir una forma de aprender la cual requiere necesariamente de la reinvención de los conocimientos. Para la mayoría de los psicólogos, la creatividad es considerada como un factor multidimensional que implica la interacción o concatenación entre múltiples dimensiones.

La creatividad es una herramienta que tiene mucho valor en el ámbito laboral. Encontrar soluciones a problemas en corto, mediano o largo plazo, es un valor agregado único tanto para empresas, como para emprendedores.

Como lo dijimos antes, todos somos creativos y tenemos la capacidad de resolver acertijos. Sin embargo, no todos lo hacemos de la misma manera y para darnos cuenta de ello es muy valioso el reconocer los 5 diferentes tipos de creatividad:

- ✓ Creatividad mimética
- ✓ Creatividad bisociativa
- ✓ Creatividad analógica

- ✓ Creatividad narrativa
- ✓ Creatividad intuitiva

1. Creatividad mimética: A.K “la creatividad del actor”

El trabajo de los actores se basa en reconocer la humanidad de los personajes, detallar las características, comportamientos, actitudes y habilidades, para componer una figura única y muy llamativa. La creatividad mimética imita ideas existentes para dar como resultado una idea única, tal y como lo hace un actor.

A un diseñador, por ejemplo, un cliente le presenta un referente para una idea y de ahí compone una propuesta. No se trata de copiar, sino de buscar inspiración en las creaciones de los demás.

2. Creatividad Bisociativa: A.K “la creatividad del némesis”

En la actualidad los antihéroes tienen mucha relevancia en el cine y en general, dentro de la cultura pop, ¿por qué? Sus visiones y propuestas son muy atractivas ya que, en el fondo sus posturas tienen algo de razón, caso de las últimas versiones del “Joker”.

Lo más interesante, es que estos personajes tienen valor por su contraste. El héroe y el antihéroe al juntarse se dan cuenta de que tienen más en común de lo que piensan. Los dos luchan de alguna manera por lo mismo, pero desde diferentes orillas.

3. Creatividad Analógica: A.K “la creatividad del pulpo”

Los pulpos son considerados unos de los animales más inteligentes del mundo, de hecho, esta posición se le ha sido otorgada gracias a que son capaces de aprender de sus errores y los errores no son otra cosa que experiencia.

Las analogías se refieren a elementos que gozan de semejanza, pero que son halladas en cosas diferentes que se comparan. Para hacer más sencilla la explicación, las analogías nos ayudan a explicar nuestras experiencias con otras situaciones que pueden ser parecidas.

La creatividad analógica lo que pretende es unir ideas que vienen de nuestra experiencia, con otras nuevas que provienen de otro tipo de contexto.

4. Creatividad Narrativa: A.K “la creatividad del cuentero”

Los seres humanos nos hemos contado historias por milenios, hace parte de nuestra tradición, no solo como especie, sino como individuos. Todos contamos, lo hacemos al comunicar cómo nos fue en el trabajo, en una comida o durante un fin de semana.

La creatividad narrativa se construye a partir de esta tradición del lenguaje y se enfoca en la posibilidad de contar una historia de diferentes maneras.

5. Creatividad Intuitiva: A.K “la creatividad zen”

Hay ideas que llegan de la nada, como un ventarrón que arrastra con todo sin dar espera. Este tipo de ideas son complejas de recolectar y más de recibir. No son tan cotidianas y menos si no son estimuladas.

La creatividad intuitiva se construye a partir de dos puntos: la recepción y la generación. El primer paso surge a partir de un proceso de liberación en donde la mente se abstrae del mundo exterior, para posteriormente y al recibir la idea, materializarla.

La intuición lo es todo en este tipo de creatividad; sin embargo, construir una mente intuitiva requiere de varios procesos y actividades como:

- ✓ Meditar
- ✓ Practicar yoga

- ✓ Escribir sin tener un hilo conductor claro desde el comienzo
- ✓ Realizar ejercicios de respiración
- ✓ Liberar la mente
- ✓ Caminar y contar los pasos que das

Concepto de ambientes de aprendizaje

Es un entorno de aprendizaje virtual, presencial o híbrido donde se diseña una experiencia de intercambio de conocimiento con un enfoque pedagógico definido según el área o disciplina de estudio. Se denomina híbrido cuando se desarrollan actividades virtuales a través de las tecnologías y presenciales es decir encuentros cara a cara entre los participantes, según Osorio (2010) “permite una posibilidad de ‘continuo’ en el proceso enseñanza aprendizaje, puesto que puede verse como la expansión y continuidad espacio temporal (presencial y no presencial, sincrónico y asincrónico) en el ambiente de aprendizaje”. En el marco global del ambiente educativo, este asume que los fenómenos de aprendizaje en las Instituciones de Educación Superior no se pueden aislar de los medios que las culturas y los grupos sociales organizan y estructuran para la formación profesional, para la investigación y producción de nuevos conocimientos para la reflexión y transformaciones de las sociedades.

En síntesis, el ambiente es: lugar, concepto vivo, resultado, e instrumento dinamizador, para que fenómenos del aprendizaje ocurran en una población específica. Es decir permite crear condiciones para la participación activa y permanente de los estudiantes desde un ejercicio interactivo para la co-construcción del conocimiento.

2.1.2. Marco Referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

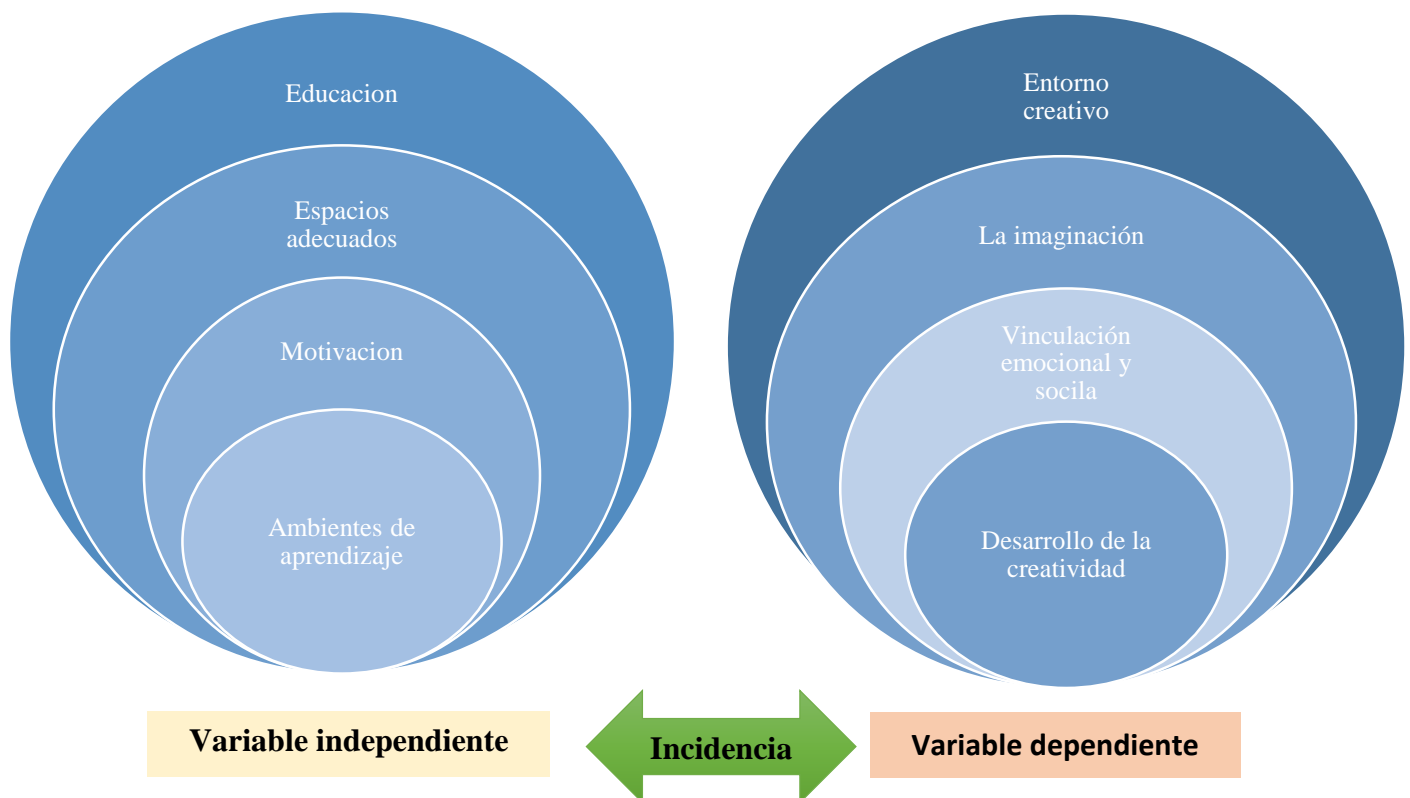
Esta investigación cuenta con diferentes estudios algo similares los cuales se citaran a continuación como antecedentes de estudio para respaldar este proyecto de investigación.

Según la autora (Quiranza, 2020) su trabajo de investigación con el tema “Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II, del Centro Infantil “Abejitas Laboriosas” ubicada en Conocoto, año lectivo 2019- 2020.” La presente investigación abordó como objetivo analizar el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II del Centro Infantil “Abejitas Laboriosas”, mediante la aplicación de tres instrumentos; determinando un nivel medio-alto de potencial creativo en los infantes, apoyado en el Test de Creatividad para pre-escolares basado en el Test de Torrance, además de un cuestionario diseñado por las investigadoras que arrojaron resultados sobre el nivel de conocimiento que los docentes poseen sobre este tema y las estrategias que utilizan para potencializar dicha capacidad, finalmente se creó una ficha de observación áulica la cual permitió valorar el proceso de enseñanza aprendizaje que proporcionan a los infantes, ya que los docentes son encargados de guiar y brindar todos los recursos necesarios para el desarrollo de habilidades y destrezas en la etapa infantil, que consolidara su vida académica, profesional y personal. Para sustentar la investigación se tomó teorías planteadas por autores clásicos con gran trayectoria en el campo del pensamiento creativo los cuales son: Joy Paul Guilford, Sternberg, Vigotsky, Paul Torrance. Por lo tanto, se creó un canal en la plataforma YouTube y una página en Wix dirigida a docentes que contiene información relevante y clases demostrativas para fortalecer y estimular el potencial creativo en los infantes a través de sus sentidos.

También tenemos como referencia la tesis de (Elizabeth, 2013) la cual tiene como tema “El presente trabajo es de carácter psicopedagógico por que se ha desarrollado en base a la comunicación producida durante la investigación realizada con estudiantes, docentes y padres de familia; siendo un indicador directo para la recopilación de información. El problema que ocasiona la limitada utilización de la literatura infantil ha

sido determinante en esta investigación por su relación directa en el aprendizaje de los niños por la falta de creatividad que demuestran durante la clase. Es importante recordar que los niños son muy importantes dentro del desarrollo de la sociedad en la que vivimos, ya que su educación depende de docentes innovadores que ayuden al niño en su desarrollo; y las implicaciones que esto conlleve. El enseñar a los niños a conocer, comprender y crear los ayudara a desenvolverse de mejor manera ante una sociedad cambiante, pues sin estos principios básicos no podrán comprender y formar parte del fenómeno de la comunicación lineal de manera fácil y positiva durante su largo vivir. Por lo tanto es necesaria la realización de esta investigación para conocer los posibles problemas que afectan el desarrollo de los niños que se han producido por la falta de utilización de estrategias metodológicas actualizadas por parte de los docentes.

2.1.2.2. Categorías de Análisis



2.1.3.3. Postura Teórica

La postura en la cual está basada mi investigación tiene que ver con El desarrollo de la creatividad la cual impacta de una forma positiva al cerebro de los niños, ya que puede crear múltiples conexiones neuronales, las cuales se irán formando desde los primeros años de vida.

Las cualidades que benefician el despliegue de la creatividad en la vida de los niños y que los adultos requerimos aceptar y promover son las siguientes:

- Curiosidad por querer comprender cómo funciona el mundo que le rodea.
- Flexibilidad cuando es el momento de cambiar una idea por otra o modificarla.
- Confianza en sí mismos para poner en práctica distintas maneras de resolver retos, creadas desde su imaginación.
- Sensibilidad al manifestar una conexión y apertura hacia las situaciones que ocurren a su alrededor.
- Fluidez en sus pensamientos, al desarrollar una gran capacidad para evocar distintas ideas, palabras y respuestas.
- Originalidad para buscar soluciones nuevas a lo que requieren enfrentar.

Torrance (1976) “Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; definir las dificultades e identificar el elemento no válido; buscar soluciones; hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”

Según Fredereick Bartlett “La creatividad equivale a un espíritu emprendedor, que se aparta del camino principal, rompe el molde, está abierto a la experiencia y permite que una cosa lleve a otra”.

2.2. HIPOTESIS

2.2.1. Hipótesis general

Si diseñamos ambientes de aprendizaje, entonces se logrará el desarrollo de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”

2.2.3. Variables

2.2.3.1. Variable independiente:

Ambientes de aprendizaje

2.2.3.2. Variable dependiente:

Desarrollo de la creatividad

CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para la ejecución de este estudio se propone una metodología cuantitativa la cual busca una manera de resolver las incógnitas del problema al igual que los objetivos propuestos, se toma en cuenta las distintas variables que ayudan a reconocer las posibles respuestas que resulten al mediar los criterios de la creatividad. Además, se ejecutará el análisis e interpretación de los datos que se consiguieron por medio de herramientas aplicadas anteriormente para dar a conocer lo que ocurre en la muestra de estudio.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación cualitativa, inferencial, no experimental

3.2.1. Investigación cualitativa

La investigación cualitativa de ambientes de aprendizaje es un enfoque metodológico que se utiliza para comprender y explorar los ambientes de aprendizaje desde una perspectiva holística y detallada. Este tipo de investigación se centra en el significado y la experiencia subjetiva de los participantes en el ambiente de aprendizaje, así como en las relaciones sociales y las dinámicas que ocurren en ese contexto.

Para realizar una investigación cualitativa de ambientes de aprendizaje, se pueden seguir los siguientes pasos:

Definir la pregunta de investigación: Se debe definir la pregunta que se desea responder a través de la investigación. Esta pregunta debe ser abierta y permitir explorar en profundidad el ambiente de aprendizaje.

Selección de participantes: Seleccionar a los participantes adecuados para el estudio, es decir, aquellos que puedan aportar información valiosa para responder la pregunta de investigación.

Recopilación de datos: Se puede utilizar una variedad de técnicas de recopilación de datos, como entrevistas, observación participante, grupos de discusión, diarios de campo, entre otras. Es importante asegurarse de que los participantes se sientan cómodos y seguros para compartir su experiencia y opinión.

Análisis de datos: El análisis de datos debe ser cuidadoso y sistemático. Se pueden utilizar técnicas de codificación, categorización, análisis temático y comparación constante para explorar los datos.

Interpretación de resultados: Los resultados de la investigación deben ser interpretados en el contexto del ambiente de aprendizaje. Es importante destacar los hallazgos relevantes para responder la pregunta de investigación.

Conclusiones y recomendaciones: Finalmente, se deben elaborar conclusiones y recomendaciones que se puedan aplicar al ambiente de aprendizaje. Estas conclusiones pueden ayudar a mejorar la comprensión de los participantes y los profesionales de la educación sobre las dinámicas y necesidades de los estudiantes en el ambiente de aprendizaje.

En resumen, la investigación cualitativa de ambientes de aprendizaje es una herramienta valiosa para explorar y comprender los ambientes de aprendizaje desde una perspectiva más completa y detallada. Esta metodología puede proporcionar información valiosa para mejorar la calidad de la educación y adaptarse a las necesidades y expectativas de los estudiantes.

3.2.2. Investigación inferencial

La investigación inferencial sobre ambientes de aprendizaje es un enfoque metodológico que se utiliza para examinar y evaluar las relaciones entre variables en un ambiente de aprendizaje. Este tipo de investigación busca establecer relaciones causales entre diferentes factores y las experiencias de los estudiantes en un ambiente de aprendizaje.

Para realizar una investigación inferencial sobre ambientes de aprendizaje, se pueden seguir los siguientes pasos:

Definir la hipótesis: Se debe definir la hipótesis que se desea probar a través de la investigación. La hipótesis debe ser clara y específica para permitir la recopilación y el análisis de datos adecuados.

Selección de participantes y variables: Seleccionar a los participantes adecuados y las variables que se utilizarán en el estudio. Las variables pueden ser independientes (por ejemplo, la tecnología en el aula) o dependientes (por ejemplo, el rendimiento académico de los estudiantes). Es importante asegurarse de que las variables seleccionadas sean relevantes para la hipótesis.

Recopilación de datos: Se pueden utilizar técnicas de recopilación de datos como encuestas, cuestionarios, pruebas, entre otras. Es importante asegurarse de que los datos recopilados sean precisos y relevantes para las variables seleccionadas.

Análisis de datos: El análisis de datos debe ser cuidadoso y sistemático. Se pueden utilizar técnicas de estadística inferencial, como la regresión lineal, para evaluar la relación entre las variables.

Interpretación de resultados: Los resultados de la investigación deben ser interpretados en el contexto de la hipótesis. Es importante destacar los hallazgos relevantes para evaluar la hipótesis.

Conclusiones y recomendaciones: Finalmente, se deben elaborar conclusiones y recomendaciones que se puedan aplicar al ambiente de aprendizaje. Estas conclusiones pueden ayudar a los profesionales de la educación a mejorar el ambiente de aprendizaje y a adaptarse mejor a las necesidades y expectativas de los estudiantes.

En resumen, la investigación inferencial sobre ambientes de aprendizaje es un enfoque metodológico que se utiliza para establecer relaciones causales entre diferentes factores y las experiencias de los estudiantes en un ambiente de aprendizaje. Esta metodología puede proporcionar información valiosa para mejorar la calidad de la educación y adaptarse a las necesidades y expectativas de los estudiantes.

3.2.3. Investigación no experimental

La investigación no experimental de ambientes de aprendizaje se centra en la observación y descripción de los ambientes de aprendizaje existentes. Este tipo de investigación no manipula las variables y no implica la asignación aleatoria de los participantes a los grupos.

En este tipo de investigación se pueden utilizar diferentes métodos de recopilación de datos, como la observación directa, las entrevistas, los cuestionarios o la revisión de documentos. La recopilación de datos se utiliza para describir los diferentes aspectos del ambiente de aprendizaje, como la disposición del aula, la organización del plan de estudios, la interacción entre estudiantes y docentes, entre otros.

Una vez recopilados los datos, se analizan y se presentan las conclusiones y recomendaciones en función de los hallazgos obtenidos. Por ejemplo, se pueden presentar sugerencias para mejorar el ambiente de aprendizaje y para adaptarlo a las necesidades de los estudiantes.

Este tipo de investigación puede ser útil para comprender mejor los ambientes de aprendizaje y para identificar problemas y oportunidades de mejora en la enseñanza. Además, este tipo de investigación puede ayudar a los docentes y educadores a ajustar sus enfoques de enseñanza y a diseñar ambientes de aprendizaje más efectivos y adecuados.

3.3. METODOS, TECNICAS E INSTRUMENTOS

3.3.1. Técnicas

3.3.1.1. Observación

Esta técnica será aplicada para los niños y niñas del inicial para poder estar al corriente y tener conocimiento de su progreso llevando acabo registros los cuales serán examinados de forma muy detallada.

3.3.1.2. Encuesta

La encuesta será propuesta para los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, con la finalidad de tener conocimiento de los métodos y técnicas aplicadas a los alumnos, la cual se lograra tener información importante que se relacionaran con los resultados de la observación obtenidos.

3.3.2. Instrumentos

3.3.2.1.1. Ficha de observación:

La presente ficha de observación sobre los ambientes de aprendizaje, fue realizada a algunos de los docentes de la institución educativa “Francisco Huerta Rendón”

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

La población está conformada por 37 estudiantes de primero de básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, los que conformarán la muestra pues será a quienes se les aplicó los instrumentos de investigación detallados previamente. Como se ejemplifica en las siguientes tablas:

3.5.1. Población:

ELEMENTOS	TOTAL	PORCENTAJE
Estudiantes	37	90%
Docentes	4	10%
Total	41	100%

3.5.2. Muestra:

ELEMENTOS	TOTAL	PORCENTAJE
Estudiantes	37	90%
Docentes	4	10%
Total	41	100%

Procesamiento de Datos

Datos obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa

"Francisco Huerta Rendón" del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

Pregunta 1: ¿Cuántos programas educativos se administran en su centro educativo?

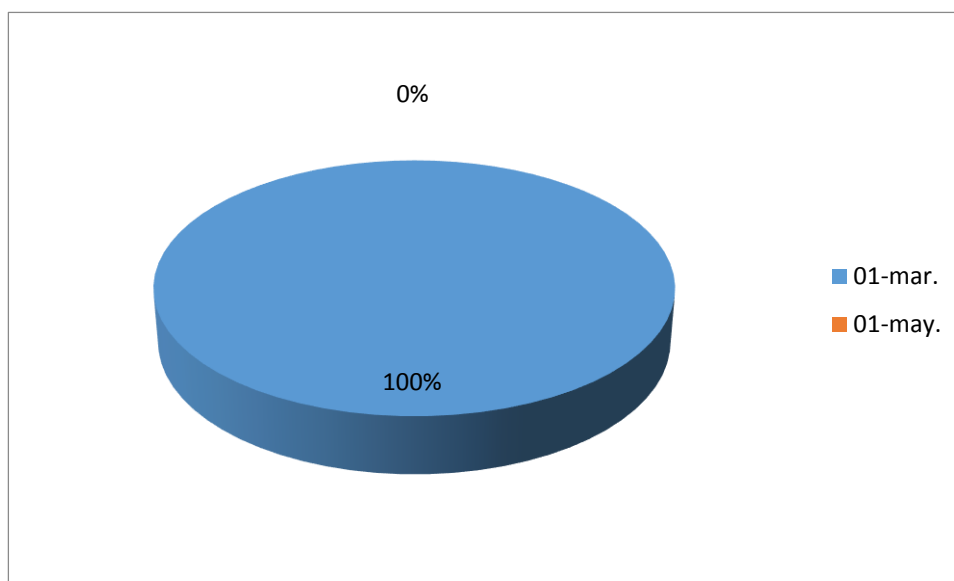
Tabla N° 1. Programas educativos que se administran en el centro educativo

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
1	1-3	1	100 %
	1-5	0	0 %

Fuente: Escuela de Educación Básica "Francisco Huerta Rendón"

Elaborado por: Muñoz Valarezo Hillary Ghyslaine

Gráfico N° 1: Utiliza estrategias didácticas para reforzar aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica "Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez"

Elaborado por: Jacqueline Yajaira Avilez Velasco.

Análisis e interpretación de resultados: La docente en un 100% manifiesta que si se dan programas educativos en los cuales se administran en los centros educativos.

Pregunta 2: ¿Cómo está el ambiente de aprendizaje dentro de su aula?

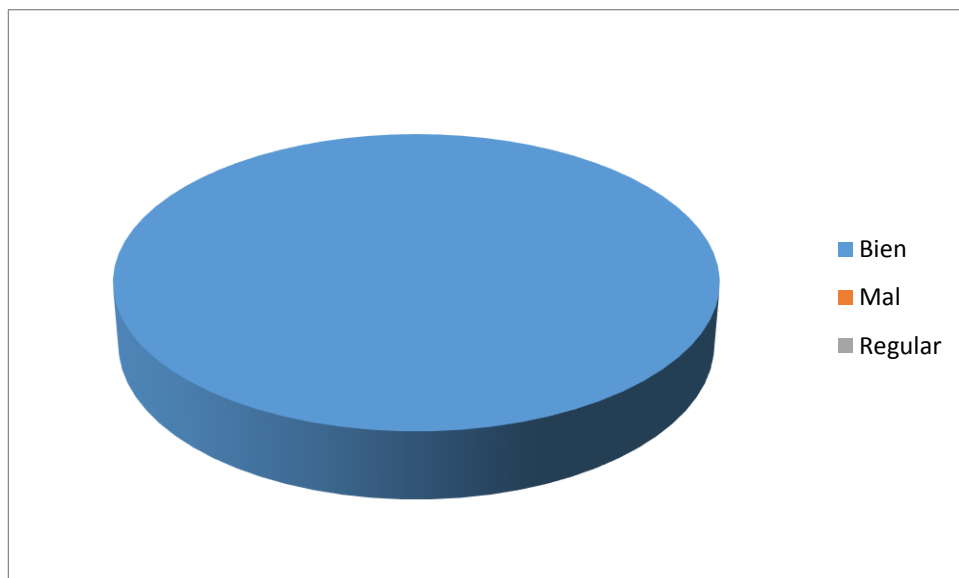
Tabla N° 2. Aprendizaje dentro del aula

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
2	Bien	1	100 %
	Mal	0	0 %
	Regular	0	0%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: Muñoz Valarezo Hillary Ghyslaine

Gráfico N° 2: Aprendizaje dentro del aula



Fuente: Escuela de Educación Básica “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”

Elaborado por: Jacqueline Yajaira Avilez Velasco.

Análisis e interpretación de resultados: La docente en un 100% manifiesta que el ambiente de aprendizaje dentro de su aula está bien.

Pregunta 3: ¿Cómo determina la convivencia con sus alumnos?

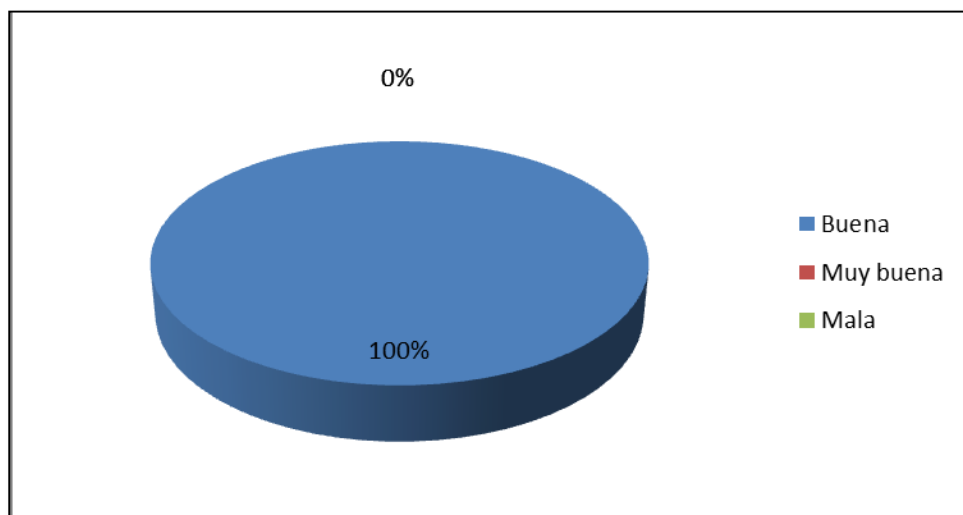
Tabla N° 3. Convivencia con sus alumnos

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
3	Buena	1	100 %
	Muy buena	0	0 %
	Mala	0	0%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: Muñoz Valarezo Hillary Ghyslaine

Gráfico N° 3: Convivencia con sus alumnos.



Fuente: Escuela de Educación Básica “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”

Elaborado por: Jacqueline Yajaira Avilez Velasco.

Análisis e interpretación de resultados: La docente en un 100% manifiesta que determina la convivencia con sus alumnos buena.

Pregunta 4: **¿Qué función cumple en el establecimiento educativo?**

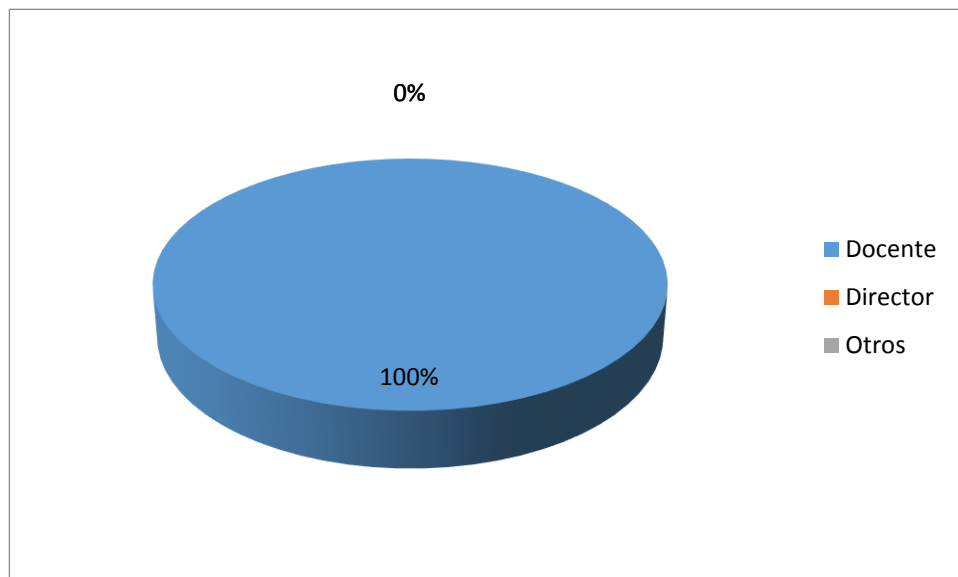
Tabla N° 4. **Establecimiento educativo**

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
4	Docente	1	100 %
	Director	0	0 %
	Otros	0	0%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: Muñoz Valarezo Hillary Ghyslaine

Gráfico N° 4: Establecimiento educativo



Fuente: Escuela de Educación Básica “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”

Elaborado por: Jacqueline Yajaira Avilez Velasco.

Análisis e interpretación de resultados: La docente manifiesta que su función es de cumplir en el establecimiento educativo.

Pregunta 5: ¿Qué modalidad de enseñanza que ofrece a sus estudiantes?

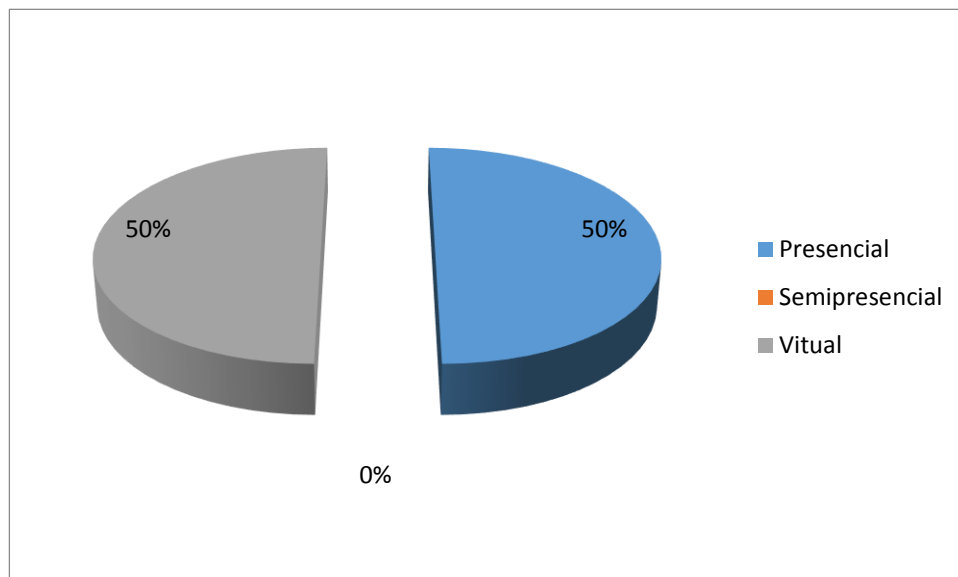
Tabla N° 5. Modalidad de enseñanza que ofrece a sus estudiantes

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
5	Presencial	1	100 %
	Semipresencial	0	0 %
	Vitual	0	0%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: Muñoz Valarezo Hillary Ghyslaine

Gráfico N° 5: Modalidad de enseñanza que ofrece a sus estudiantes



Fuente: Escuela de Educación Básica “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”

Elaborado por: Jacqueline Yajaira Avilez Velasco.

Análisis e interpretación de resultados: La docente manifiesta que su modalidad de enseñanza fue tanto virtual como presencial.

Pregunta 6: ¿En el área que se desempeña existe la educación inclusiva?

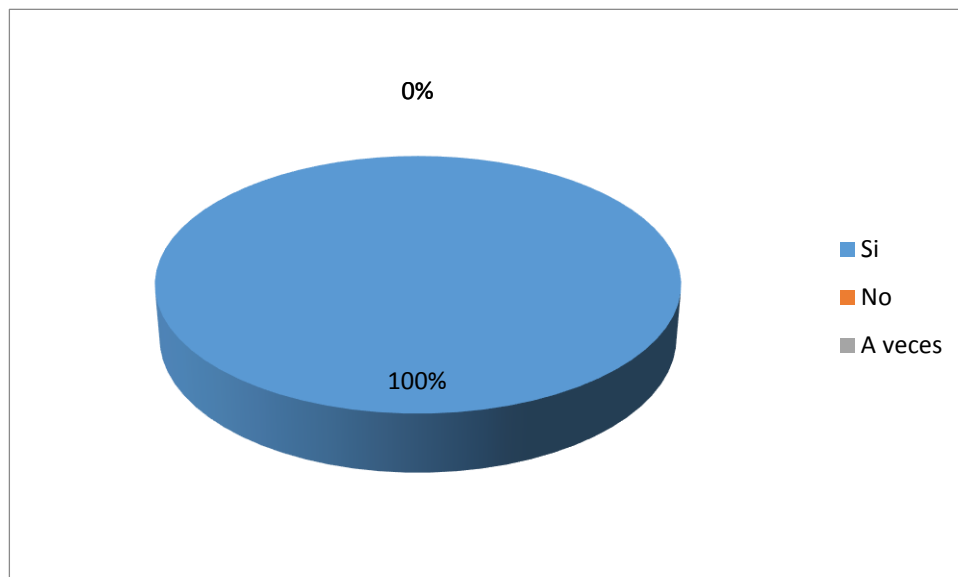
Tabla N° 6. Educación Inclusiva

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
6	Si	1	100 %
	No	0	0 %
	A veces	0	0%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: Muñoz Valarezo Hillary Ghyslaine

Gráfico N° 6: Educación Inclusiva



Fuente: Escuela de Educación Básica “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”

Elaborado por: Jacqueline Yajaira Avilez Velasco.

Análisis e interpretación de resultados: La docente manifiesta en un 100% que en el área que se desempeña existe la educación inclusiva.

Pregunta 7: **¿De qué tipo y con qué frecuencia se realiza la movilidad de los estudiantes en el periodo escolar?**

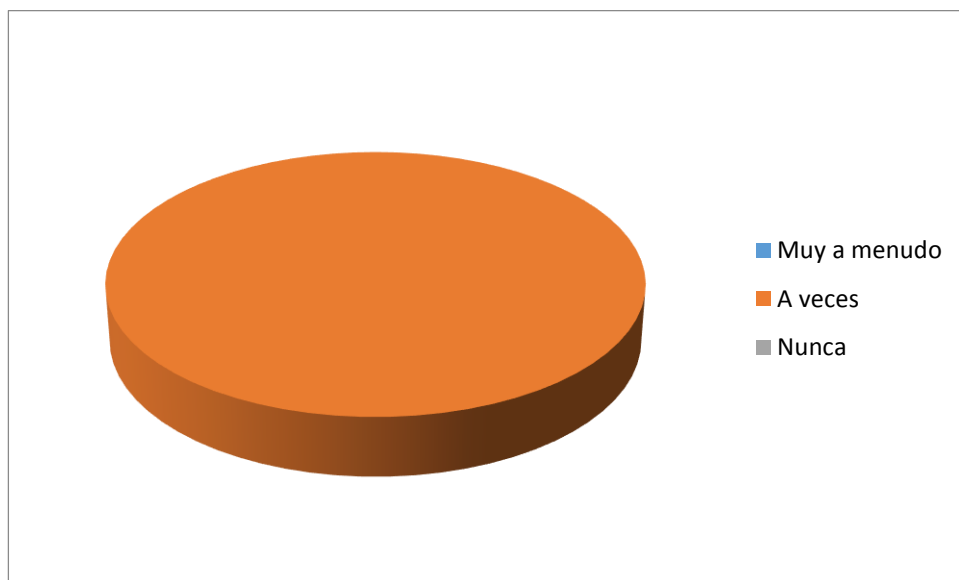
Tabla N° 7. **Frecuencia se realiza la movilidad de los estudiantes**

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
7	Muy a menudo	0	0 %
	A veces	1	100 %
	Nunca	0	0%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: Muñoz Valarezo Hillary Ghyslaine

Gráfico N° 7: Frecuencia se realiza la movilidad de los estudiantes



Fuente: Escuela de Educación Básica “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”

Elaborado por: Jacqueline Yajaira Avilez Velasco.

Análisis e interpretación de resultados: La docente manifiesta en un 100% A veces sus representantes realizan la movilidad de los estudiantes, durante el periodo escolar.

Pregunta 8: **¿Considera usted qué se deban implementar más áreas de aprendizaje?**

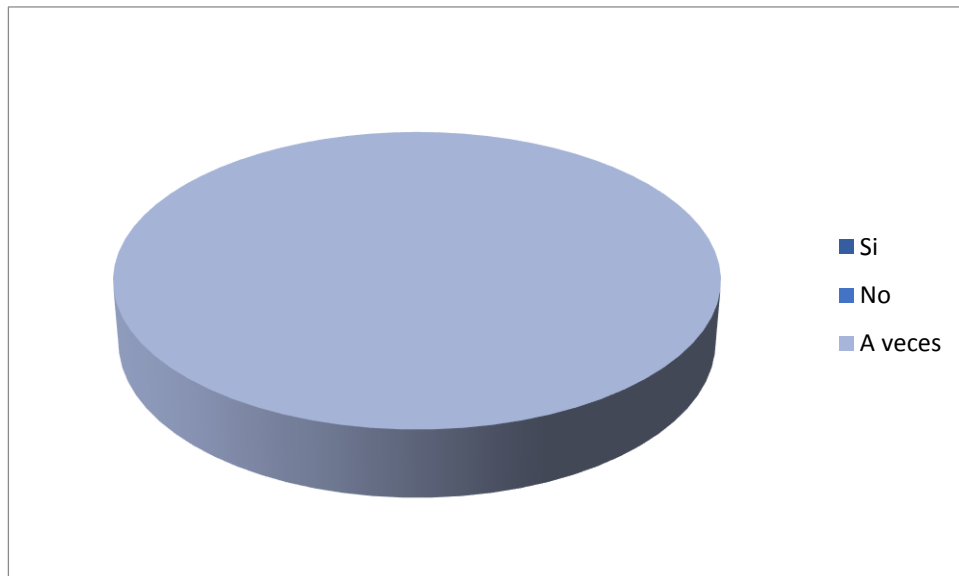
Tabla N° 8. Implementar áreas de aprendizaje

N°	Opción	Frecuencia	Porcentaje
8	Si	0	0 %
	No	0	0%
	A veces	1	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón”

Elaborado por: Muñoz Valarezo Hillary Ghyslaine

Gráfico N° 8: Implementar áreas de aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”

Elaborado por: Jacqueline Yajaira Avilez Velasco.

Análisis e interpretación de resultados: La docente manifiesta en un 100% A veces que se debería implementar más áreas de aprendizaje por el motivo que en muchas ocasiones no existe por parte del Director la ejecución de la incrementación de materiales que sirvan de apoyo para los estudiantes, quedando en completo abandono.

3.6. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

Cronograma del proyecto

Descripción de actividades	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tutoría del proceso de titulación.				X												
Asignación de tutor.					X											
Propuesta del tema del perfil.						X										
Elaboración del perfil.						X										
Subir los componentes del perfil.							X									
Corrección del perfil.							X									
Elaboración del proyecto de tesis.							X									
Subir los componentes del proyecto.								X								
Corrección del proyecto.									X							
Elaboración y subida del informe final.									X							
Corrección del informe.									X							
Aprobación del informe.															X	
Sustentación del informe.																X

Presupuesto

Presupuesto de Proyecto de Investigación acerca de los ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad				
Concepto	Unidad	Cantidad	Precio Unitario	Subtotal
Transporte	Unidad	30	\$4	\$120
Internet	Mes	1	\$25	\$25
Alimentación	Unidad	30	\$35	\$150
Impresiones	Unidad	50	\$0.25	\$12.50
Asesorías Particulares	Unidad	2	\$25	\$50
Total				\$357.50

CAPÍTULO IV.-

3.7. CONCLUSIONES

En conclusión los ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad, son lugares o entornos físicos los cuales tienen como finalidad llevar a cabo los procesos de aprendizajes, estas zonas son seguras y diseñadas para apoyar el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje de los estudiantes, y se enfocan en que el aprendizaje sea efectivo y significativo, los ambientes de aprendizaje son recursos tan necesarios como positivos a la hora de adquirir conocimientos, ya que estos nos ayudan tanto a los docentes como a los alumnos a tener una mejor disposición para aprender y enseñar, los ambientes de aprendizaje tiene varios factores positivos los cuales no solo ayudan a la creatividad, si no también beneficia a los estudiantes a sentirse más cómodos y seguros , ya que estos ambientes suelen ser acogedores y flexibles, el objetivo es crear un ambiente que estimule la curiosidad, la exploración, la creatividad y la resolución de problemas, y que facilite la colaboración, la interacción y el diálogo constructivo entre estudiantes y profesores.

3.8. RECOMENDACIONES

Discurriendo la importancia que tiene la presente investigación y en función de los resultados obtenidos, se formulan algunas sugerencias tanto para el personal directivo como para los docentes y estudiantes de esta institución educativa, esto con la propósito de lograr, de esta unidad educativa una estructura exitosa dentro del contexto educativo; para ello se hace llegar las consiguientes recomendaciones.

1. Tecnología y multimedia: Las tecnologías y herramientas multimedia pueden ser muy útiles para fomentar la creatividad. Pueden ser utilizadas para crear proyectos multimedia, juegos educativos, simulaciones y otras actividades que estimulan la creatividad.
2. Espacios inspiradores: Es importante contar con un ambiente atractivo y que estimule la creatividad. Un espacio colorido, con materiales y herramientas a disposición y decorado con elementos que inspiren a los estudiantes puede ser un gran motivador para desarrollar la creatividad.
3. Trabajo en equipo: El trabajo en equipo puede fomentar la creatividad, ya que permite compartir ideas, recibir retroalimentación y ver diferentes perspectivas sobre un mismo tema. Es importante fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes.
4. Tolerancia al error: La creatividad implica asumir riesgos y cometer errores en el proceso de aprendizaje. Es importante crear un ambiente donde los estudiantes se sientan seguros para experimentar y aprender de los errores.
5. Fomentar la curiosidad: Los estudiantes deben estar motivados para explorar, descubrir y experimentar. Por ello, es importante plantear desafíos interesantes, hacer preguntas provocadoras y ofrecer oportunidades para investigar y descubrir nuevos conocimientos.

3.9. REFERENCIAS

- Educación Infantil, U. E. R. C. M. y. E. (n.d.). Perspectivas sobre la creatividad y sus vinculaciones con la educación escolar. Retrieved February 1, 2023, from Tdx.cat website:
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/671537/AMM_TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De, F., Humanas, C., De, Y., & Educación, L. A. (n.d.). UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Retrieved February 1, 2023, from Edu.ec website:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5828/1/TESIS%20Sandra%20Sigcho.pdf>
- de La Población Afrodescendiente, E. L. M. D. E. N. L. A. G. D. E. D. C. E. N. E. L. E. (n.d.). UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE TRABAJO SOCIAL. Retrieved February 1, 2023, from Edu.ec website:
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12258/1/ECUACS%20DE0008.pdf>
- De Pedagogía, C., Susana, J., Castro, V., De, L. M., & Carrillo, J. (n.d.). UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA. Retrieved February 1, 2023, from Edu.ec website:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>
- La creatividad de los niños. (2020, December 18). Retrieved February 1, 2023, from Educacion Inicial website: <https://educacioninicial.mx/infografias/la-creatividad-de-los-ninos/>
- La Educación en España – El Sistema Educativo Español | don Quijote. (s. f.-b). Recuperado de <https://www.donquijote.org/es/cultura-espanola/tradiciones/educacion/>
- Licenciada, D., Soledad, L., Alfonso, M., & Constante, M. (n.d.). UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Retrieved February 1, 2023, from Edu.ec website:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27398/1/1804522504%20Dina%20Soledad%20Lagua%20Chango.pdf>

Método Inductivo según autores. (2019, July 1). Retrieved February 1, 2023, from Tesis plus website: <https://tesisplus.com/metodo-inductivo/metodo-inductivo-segun-autores/>

Patino, J. D. P., & Arbelaz, I. C. L. (2016). GESTIÓN HUMANA DE ORIENTACIÓN ANALÍTICA: UN CAMINO PARA LA RESPONSABILIZACIÓN. *RAE*, 56(1), 101–113. doi:10.1590/s0034-759020160109

Quiranza, G., Alexandra y Mosquera Haro, G., & Natasha, K. (n.d.). Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II, del Centro Infantil “Abejitas Laboriosas” ubicada en Conocoto, año lectivo 2019-. Retrieved February 1, 2023, from Edu.ec website: <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/24844/1/T-ESPE-044543.pdf>

Serrano, M. T. E., & Psicología, L. en. (n.d.). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES. Retrieved February 1, 2023, from Unam.mx website: https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

StackPath. (n.d.). Retrieved February 1, 2023, from Hacerfamilia.com website: <https://www.hacerfamilia.com/ninos/importancia-creatividad-infancia-20171106122712.html>

(N.d.-a). Retrieved February 1, 2023, from Acacia.red website: https://acacia.red/udfjc/wp-content/uploads/sites/5/2018/07/Fundamento_conceptual_Ambientes_de_aprendizaje_para_la_Metodolog%C3%AD_a_AAAA.pdf

(N.d.-b). Retrieved February 1, 2023, from Redalyc.org website: <https://www.redalyc.org/journal/853/85352029005/html/#:~:text=La%20creatividad%20en%20los%20primeros,la%20elaboraci%C3%B3n%20de%20las%20respuestas%20>

(N.d.-c). Retrieved February 1, 2023, from <http://file:///C:/Users/usuario/Downloads/1478-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3730-1-10-20190724.pdf>

(N.d.-d). Retrieved February 1, 2023, from Edu.co website:

https://www.intep.edu.co/Es/Usuarios/Institucional/CIPS/2018_1/Documentos/INVESTIGACION_NO_EXPERIMENTAL.pdf

ANEXOS

ANEXO 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL



Objetivo: Analizar el diseño de ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y seleccione la respuesta de su preferencia.

ENCUESTA

1. ¿Cuántos programas educativos se administran en su centro educativo?

- a. 1-3
- b. 2-5

2. ¿Cómo está el ambiente de aprendizaje dentro de su aula?

- a. bien
- b. mal

3. ¿Cómo determina la convivencia con sus alumnos?

- a. buena
- b. muy buena
- c. mala

4. ¿Qué función cumple en el establecimiento educativo?

- a. Docente
- b. Director
- c. otros

5. ¿Qué modalidad de enseñanza le ofrece a sus estudiantes?

- a. Presencial
- b. Semipresencial
- c. Virtual

6. ¿En el área que se desempeña existe la educación inclusiva?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

7. ¿De qué tipo y con qué frecuencia se realiza la movilidad de los estudiantes en el periodo escolar?

- a. muy a menudo
- b. nunca

8. ¿Considera usted que se deban implementar más áreas de aprendizaje?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

9. ¿Cuenta con el perfil para cubrir el área de ambientes de aprendizaje?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

10. ¿Cuenta con las clases de ambiente de aprendizaje adecuada en su área?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

ANEXO 1

