



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLÓGICAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**"LA DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS
DE NIVEL INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL 457 "MAS
QUE VENCEDORES", PARROQUIA SICALPA, CANTON COLTA,
PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016"**

**Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la
Educación, profesora de Educación Parvularia e Inicial.**

Autoras

Rosa María Cepeda Fernández

María Magdalena Cepeda Fernández

Tutora:

Dra. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

2017

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

En calidad de tutora de tesis CERTIFICO:

QUE, las estudiantes, **ROSA MARÍA CEPEDA FERNÁNDEZ, MARÍA MAGDALENA CEPEDA FERNÁNDEZ**, han elaborado y ejecutado el trabajo de investigación con el tema: "LA DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL 457 "MAS QUE VENCEDORES", PARROQUIA SICALPA, CANTON COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016", cumpliendo con las disposiciones reglamentarias, normas establecidas por la Unidad de Formación Académica y Profesionalización de la facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnológicas de la Universidad nacional de Chimborazo, por lo que apruebo su presentación para que sea sometida a la defensa pública.



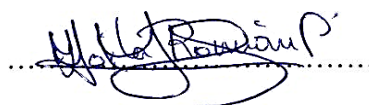
Dra. Dolores Berthila Gavilanes Capelo
TUTORA

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

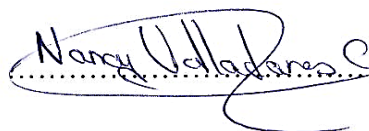
Los miembros del tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: "**LA DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL 457 "MAS QUE VENCEDORES", PARROQUIA SICALPA, CANTON COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016**", presentado por Rosa María Cepeda Fernández , María Magdalena Cepeda Fernández y dirigida por la Dra. Dolores Berthila Gavilanes Capelo, una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

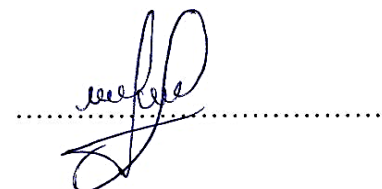
.....
Ms.c. Zoila Román
Presidente del Tribunal



.....
Ms.C. Nancy Valladares
Miembro del Tribunal



.....
Ms.c. Myrian Tapia
Miembro del Tribunal




Nota.....9.67.....


DERECHOS DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación presentado como requisito para la obtención de Título de Licenciatura en Ciencias de Educación es original y basada en el proceso de investigación previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y tecnológicas.

Todos los fundamentos teóricos y resultados de la investigación son de exclusiva responsabilidad de las autoras y los derechos de autoría pertenecen a la Universidad Nacional de Chimborazo.


Rosa María Cepeda Fernández
C.I.06043036-1


María Magdalena Cepeda Fernández
C.I.06042900-3


Dra. Dolores Berthila Gavilanes Capelo
TUTORA

AGRADECIMIENTO

Manifestamos nuestro agradecimiento profundo a la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, a sus autoridades y al cuerpo docente, por brindarnos su contingente profesional en el beneficio y superación de nuestra profesión docente.

Nuestra gratitud especial a la Dra. Dolores Berthila Gavilanes Capelo, quien con sus conocimientos sabios guió y orientó el presente trabajo investigativo hasta llegar a su culminación.

Rosa María Cepeda Fernández
María Magdalena Cepeda Fernández

DEDICATORIA

Con infinito amor dedico este trabajo investigativo primeramente a Dios Todopoderoso, por ser el ente más supremo, con eterna gratitud a mis Padres y familia cepeda Fernández, Avemañay cepeda, cepeda Cuvi quienes me condujeron por el camino del bien y la superación, en especial a mi amado esposo Luis por su apoyo incondicional y al ser que me da fuerzas para vivir mi hija Milca, para todos ellos dedico este trabajo muy especial con amor y mucho cariño

Rosa María Cepeda Fernández

Dedico con mucho cariño el presente trabajo a mi Dios por su infinito amor y gracia que dio a su único hijo y mercedamente a mis queridos padres y a toda mi familia Cepeda Fernández, Avemañaycepeda, cepeda Mullo. Quienes con nobleza y entusiasmo depositaron en mí su apoyo, moral y económico y por la confianza depositada en mi persona quienes sembraron la buena semilla del saber en todo momento, en especial a la familia cepeda Cuvi por su apoyo incondicional, ellos hicieron posible en la culminación de una etapa muy importante en mi vida.

María Magdalena Cepeda Fernández

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
DERECHOS DE AUTORÍA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	xi
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I	1
1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1 El problema de investigación.	1
1.2 Planteamiento del problema	1
1.3. Formulación del problema	3
1.4. Preguntas directrices	3
1.5. Objetivos	3
1.5.1. Objetivo General	3
1.5.2. Objetivos Específicos	3
1.6. Justificación	4
CAPITULO II	6
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1 Antecedentes de la Investigación	6
2.2. Fundamentación teórica	7
2.2.1 Técnica de dactilopintura	7
2.2.1.1. Técnica	7
2.2.1.2 Dactilopintura	8
2.2.1.3 Características de la técnica de dactilopintura	9
2.2.2. Importancia del uso de dactilopintura	10
2.2.3 Actividades con la técnica de dactilopintura	11
2.2.4 Actitudes de los niños hacia la dactilopintura	16
	vii

2.2.5 Como realizar dactilopintura.	16
2.2.6 Maneras para realizar dactilopintura	16
2.2.7 La Creatividad	17
2.2.8 Proceso de la creatividad y de la inteligencia	17
2.2.9 Características de la creatividad e imaginación	18
2.2.10 Una concepción actualizada de la creatividad	19
2.2.11 Importancia de la creatividad en la educación	20
2.2.12 El desarrollo creativo	23
2.2.13 Recomendaciones teórico-metodológicas para el desarrollo creativo	24
2.2.14. Estrategias para fomentar la creatividad en los niños	29
2.3 Variables	36
2.3.1 Operacionalización De Las Variables	37
2.4 Definición de Términos Básicos	39
CAPITULO III	41
MARCO METODOLÓGICO	41
3.1 Diseño de la Investigación	41
3.2. Tipo de Investigación	41
3.3. Del Nivel de la Investigación	41
3.4 Población y muestra	42
3.5. Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos	42
3.6 Técnicas para procesamiento e interpretación de datos	43
CAPÍTULO IV	44
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	44
CAPÍTULO V	54
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	55
ANEXO	59

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1	Manipula la pintura para plasmar sus manos en hojas de papel	44
Cuadro N° 2	Utiliza sus dedos para pintar libremente en hojas de papel.	45
Cuadro N° 3	Pinta utilizando la esponja expresando su creatividad.	46
Cuadro N° 4	Plasma la pintura utilizando el pincel en imágenes	47
Cuadro N° 5	Garabatea pinturas utilizando cotonetes como implemento	48
Cuadro N° 6	Expresa su creatividad con libertad a través de diversas formas artísticas.	49
Cuadro N° 7	Es capaz de aportar con nuevas ideas y variedad de pensamientos creativos	50
Cuadro N° 8	Replantea problemas desde su opinión y encuentra la solución a los mismos	51
Cuadro N° 9	Demuestra actitud de respeto, comprensión y participación en tareas para su desarrollo creativo	52
Cuadro N° 10	Se integra con facilidad y alegría para realizar trabajo creativo en equipo	53

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Manipula la pintura para plasmar sus manos en hojas de papel	44
Gráfico N° 2	Utiliza sus dedos para pintar libremente en hojas de papel.	45
Gráfico N° 3	Pinta utilizando la esponja expresando su creatividad.	46
Gráfico N° 4	Plasma la pintura utilizando el pincel en imágenes	47
Gráfico N° 5	Garabatea pinturas utilizando cotonetes como implemento	48
Gráfico N° 6	Expresa su creatividad con libertad a través de diversas formas artísticas.	49
Gráfico N° 7	Es capaz de aportar con nuevas ideas y variedad de pensamientos creativos	50
Gráfico N° 8	Replantea problemas desde su opinión y encuentra la solución a los mismos	51
Gráfico N° 9	Demuestra actitud de respeto, comprensión y participación en tareas para su desarrollo creativo	52
Gráfico N° 10	Se integra con facilidad y alegría para realizar trabajo creativo en equipo	53



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLÓGICAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACION CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA E INICIAL

RESUMEN

La presente investigación con el temala Técnica de la Dáctilopintura en el Desarrollo Creativo de los niños y niñas de Nivel Inicial del Centro de desarrollo integral 457 "Más que Vencedores" parroquia Sicalpa, cantón Colta, Provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016", fue elaborada sobre la base de una efectiva investigación científica, es decir sobre los propios hechos que motivo su estudio, el marco referencial contiene el planteamiento del problema su formulación y las preguntas directrices que se trazan para el estudio, para ello se tomó como objeto de estudio los 30 niños y niñas del nivel inicial del Centro Educativo. El objetivo es determinar la incidencia de la Técnica de Dactilopintura en el desarrollo creativo de los niños. Seguidamente se fundamentó el marco teórico con bibliografía científica sobre las dos variables del tema de estudio como son la Técnica de dactilopintura y el desarrollo Creativo para luego conceptualizar términos básicos para un mejor entendimiento de lo específico, a continuación se expone en el marco metodológico el diseño de la investigación como no experimental y de tipo documental, de campo y transversal con un nivel de diagnóstico y exploratorio sin considerar muestra alguna ya que el estudio se realizó con toda la población, se utilizó la observación como técnica y ficha de observación como instrumento para la recolección de datos respectivamente. Se analizó y se interpretó los resultados obtenidos con su respectivo porcentajes, finalmente se estableció las conclusiones y recomendaciones que confirmaron el estudio investigativo.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

THEME: FINGERPAINT IN THE CREATIVE DEVELOPMENT IN CHILDREN OF INITIAL LEVEL OF BASIC EDUCATION AT INTEGRAL CENTER OF DEVELOPMENT 457 "MÁS QUE VENCEDEDORES", SICALPA PARISH, COLTA COUNTY, CHIMBORAZO PROVINCE, 2015-2016 SCHOOL YEAR "

NAME: Rosa María Cepeda Fernández, María Magdalena Cepeda Fernández.

SUMMARY

The present investigation with the topic the Technique of the Finger-paint in the Creative Development in children of Initial Level of Basic Education at Integral Center of Development 457 "Más que Vencedores", Sicalpa Parish, Colta County, Chimborazo Province, 2015-2016 school year "has been elaborated on the base of an effective scientific investigation, that is to say on the own facts that motivate its study, its investigated reality allowed us to align the present work, of there that the gathered and processed information reflects the reality that exists in the educational institution, for it took as an object of study 30 children of Initial Level of Basic Education. Being the aim to determine the incident of Technique of the Finger-paint in the Creative Development in children of a referential way it appeared and the problem was formulated and the aims were fixed to reach. Immediately afterwards the theoretical frame was based by scientific bibliography on both variables of the topic of study that are the Technology of finger-paint and the Creative Development then to conceptualize basic terms for a better understanding of the specific thing, later the design of the investigation is exposed in the methodological frame as not experimentally and of documentary type, of field and cross street with a level of diagnosis and exploratory without considering any sample since the study was realized by the whole population, using the observation and card of observation. It was analyzed and the obtained results were interpreted and there was verified the hypothesis raised with a percentage of 72 % with which there were formulated the summary, the conclusions and the final recommendations of this investigative work. Since the results demonstrated that the children are in a level acquired inside their interlearning process.

Mgs. Myriam Trujillo B.
DELEGADA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

La dactilopintura es la técnica grafoplástica que utiliza un lenguaje en el proceso creador en los niños y niñas, para llegar a representar, informar de manera creativa con una imagen, las percepciones, las vivencias, este lenguaje debe escoger por la necesidad de conseguir un equilibrio entre lo que se vive y lo que se expresa, entre acción y lenguaje, y es ineludible además, encontrar una forma de decir en este caso una forma práctica de pintar con creatividad.

El desarrollo creativo es aquel que permite al niño crear, encontrar, inventar, descubrir y genera ideas que son nuevas y son valiosas. Esto es un segmento trascendental de la enunciación de la creatividad: la validez y originalidad, tiene suficiente valor social, define a la creatividad como la reproducción de procesos de información, efectivos procedimientos relevantes para un contexto de destreza o comprensión caso.

Enlazando las dos variables la aplicación de la dactilopintura en el desarrollo creativo de los niños ayuda a mejorar el conocimiento, desarrollo motriz y control corporal. Su aplicación se muestra y es percibido en varios niveles simultáneos, obteniendo en todos los aspectos físicos, afectivos y cognoscitivos. El papel de la dactilopintura es determinante en tanto ayudan a tomar conciencia emocional y corporal para aceptar el cuerpo tal y como es y no sólo a través de las impresiones que el niño tiene de sí mismo. Además que el desarrollo creativo es la primicia básica para la mejora de la inteligencia personal y del adelanto de la sociedad y es también, una de las destrezas esenciales de la perfeccionamiento natural.

En la educación actual es necesario motivar a los docentes en el manejo de estrategias para desarrollar la creatividad y una de ellas es precisamente la Técnica de la Dactilopintura, con ello se está tomando en cuenta que uno de los pilares fundamentales de la Educación a la Reforma Curricular y el Mejoramiento Profesional de los educadores de Ecuador, es pretender estimular para ejercer un trabajo serio, renovado, competente, en la exploración de vías que lleven a niños y niñas de inicial a una educación científica.

La importancia de esta investigación es que se pretende que los niños de nivel inicial conozcan y desarrollen sus valores además que adquieran conocimientos básicos de todas las asignaturas especialmente de las cuatro áreas básicas como son de matemáticas, lengua y literatura, ciencias sociales y ciencias naturales, también adquieran en el aula conocimientos para que formen sus pensamientos y que sean capaces de experimentar y formular otros conocimientos, todo esto junto al desarrollo de su creatividad a través de la aplicación de la técnica de la dactilopintura.

Este trabajo contiene los siguientes capítulos:

El **Capítulo I** contiene el **Marco Referencial**, aquí se plantea el problema y su formulación justificando el porqué del estudio del tema, consta también preguntas directrices que proponen los objetivos que deseamos conseguir con la investigación.

En el **Capítulo II** se detalla el **Marco Teórico**, que es el fundamento científico y esencial de los conceptos de las dos variables de estudio. Dentro de este capítulo exponemos de manera clara y precisa conceptualizaciones puntuales sobre la aplicación de la dactilopintura y el desarrollo creativo de los niños, la definición de Términos Básicos y la Hipótesis para la investigación.

El **Capítulo III** puntualiza el **Marco Metodológico**, en este se manifiesta el diseño, tipo y el nivel de la investigación, también especifica la población, con que técnicas y que los instrumentos se van a obtener los datos y las técnicas de procedimiento para el análisis e interpretación de resultados del estudio investigativo.

Para el **Capítulo IV** se realiza el **Análisis e Interpretación de Resultados**, con la aplicación de la ficha de observación a los niños y los resultados se presentan a través de pasteles gráficos para luego concretar la comprobación de la hipótesis.

En el **Capítulo V** se determina las **Conclusiones y Recomendaciones** con las que se llegó a culminar este trabajo, para finalmente exponer la bibliografía y adjuntar los anexos respectivos.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

“LA DÁCTILOPINTURA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL 457 "MAS QUE VENCEDORES" PARROQUIA SICALPA, CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO LECTIVO 2015-2016”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel Mundial el primordial objetivo de la educación y en especial de todos los docentes de educación inicial es introducir nuevas metodologías activas para mejorar el desarrollo motriz de los niños dentro de sus aulas y se ha podido investigar que la técnica de la dactilopintura no se está aplicando como herramienta de interaprendizaje, por lo tanto se limita la oportunidad a los niños para que tengan contacto directo con los objetos, que puedan manipular y experimentar plasmando sus ideas, transformándose en seres creativos, críticos y reflexivos frente a los diversos fenómenos de la vida, de tal manera que ayuden a consolidar en la práctica cotidiana el proceso de enseñanza aprendizaje específicamente en su desarrollo creativo a través de la técnica de dactilopintura para alcanzar los fines educativos deseados. El desarrollo creativo se ha convertido en un tema de estudio de psicólogos, pedagogos y administradores. En los centros de estudios los problemas educativos son cada día más diversos y su complejidad aumenta constantemente.

El problema de la creatividad en educación es que no es aplicada con la intención de apuntar a un objetivo. En su materialización debe adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, si bien, no es exclusiva de ningún área en exclusividad. La creatividad debe ser el principio básico para el progreso de la inteligencia personal y del progreso de la sociedad y debe ser también, una de las estrategias primordiales de la evolución natural.

En nuestra comunidad educativa es preciso motivar a los docentes en el manejo de estrategias para desarrollar la creatividad y una de ellas es precisamente la Técnica de la Dactilopintura, con ello se está tomando en cuenta que uno de los cimientos fundamentales de la Educación a la Reforma Curricular y el Mejoramiento Profesional de los educadores de Ecuador, es procurar estimular para ejercer un trabajo serio, renovado, competente, en la búsqueda de vías que conduzcan a niños de 3 a 4 años de edad a una educación científica.

La práctica de la habilidad de dactilopintura será exitosa si es que el párvulo siente el deseo de explorar, de crear cosas nuevas, desarrollar habilidades y destrezas escondidas, actividades que no lo realizaron antes por falta de motivación para su desarrollo creativo. La práctica de la técnica dactilopintura debe desplegar el proceso para conseguir la comprensión mediante una relación prolongada con el arte en sus variadas expresiones, coopera al desarrollo integral del individuo. El desarrollo integral del ser humano necesita de la permanente interacción con la sociedad, primero de la madre, luego la familia, para después dar paso a más personas fuera del círculo familiar. Puesto que es un ser integrante, el ser humano necesita de una o de otra forma, de los demás en cada etapa de su vida.

El problema que se diagnostica en el Centro de Desarrollo Integral .457 "Más que Vencedores" es que no se cumple con una de las finalidades de la Educación Inicial que es coadyuvar a la integración del niño a la sociedad como entes creativos, participativos, imaginativos y capaces de resolver sus propios problemas por eso se considera que este trabajo investigativo sea un aporte pedagógico que ofrezca todas las ventajas y beneficios para su estudio. También se observa un limitado desarrollo creativo del docente, lo que permite una expresión creativa no estimulada en el niño, sin imaginarnos que todos llevamos intrínsecamente un virtual creativo oculto que podemos intentar descubrir.

Por tal razón se presenta este tema de investigación para el desarrollo creativo a través de la aplicación de la técnica de la dactilopintura en los niños de Nivel Inicial del Centro del desarrollo integral 457 "Más que Vencedores", parroquia Sicalpa, cantón Colta, provincia de Chimborazo, periodo lectivo 2015-2016".

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿CÓMO INCIDE LA DÁCTILOPINTURA EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL 457 "MAS QUE VENCEDORES", PARROQUIA SICALPA, CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO LECTIVO 2015-2016?

1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Qué técnicas de dactilopintura se aplican como estrategias para el proceso creativo de los niños y niñas del Nivel Inicial?
- ¿Existe resultado de aplicación de la técnica de la dactilopintura para el proceso creativo de los niños y niñas del Nivel Inicial?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo creativo de los niños del Nivel Inicial con la aplicación de la técnica de dactilopintura?

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

Determinar cómo incide la Técnica de la Dactilopintura en el Proceso Creativo de los niños y niñas de Nivel Inicial del Centro de desarrollo integral 457 "Más que Vencedores" parroquia Sicalpa, cantón Colta, Provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016?

1.5.2. Objetivos Específicos

- Verificar que técnicas de dactilopintura se aplican como estrategias para el desarrollo creativo de los niños las niñas de 3 a 4 años de edad del Nivel Inicial.

- Analizar e interpretar los resultados obtenidos en la ficha de observación sobre la aplicación de la técnica de Dactilopintura para el desarrollo creativo de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Nivel Inicial en el Centro de desarrollo integral .457 "Más que Vencedores"
- Comprobar el nivel de desarrollo creativo de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Nivel Inicial con la aplicación de la técnica de dactilopintura.

1.6. JUSTIFICACIÓN

La **importancia** de este estudio investigativo se afianza en la pretensión de que los niños de nivel inicial aprendan desde lo integral, es decir con la relación que realicen los niños con su entorno social y educativo, los conocimientos que adquieran los niños deben estar de acuerdo con sus necesidades e intereses y especialmente basados en la realidad de su comunidad y familia, todo esto junto al desarrollo de su creatividad a través de la aplicación de la técnica de la dactilopintura.

Es **relevante** efectuar esta investigación porque los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del nivel inicial del centro de desarrollo integral 457 "Más que Vencedores" parroquia Sicalpa desarrollarán su creatividad como debería ser, debido a que obtendrán las orientaciones adecuadas e indispensables para la aplicación de la técnica de dactilopintura con actividades que les permitirá sacar a flote habilidades y destrezas acompañadas de la expresión de sentimientos y emociones.

El presente trabajo investigativo es **factible** porque cuenta con el apoyo de las autoridades, además se cuenta con los recursos necesarios para su ejecución en el tiempo estimado. Además se constituye en un aporte práctico, para quienes están inmersos en el que hacer educativo, la misma que servirá como fuente de consulta inicial para posteriores procesos.

Es **pertinente** porque la técnica de dactilopintura, a través de sus diversas expresiones, permite a los niños ser creativos, estimula en ellos la capacidad de concentración, fortalece la perspicacia de observación y juicio, desarrolla las habilidades manuales y emocionales.

La práctica de la manipulación con pintura permite a los niños y niñas construir su propio conocimiento ya que de manera espontánea forman diferentes figuras y mientras van realizando observan sus destrezas.

Los **beneficiarios** de este aporte investigativo serán los actores educativos del centro de desarrollo integral 457 "Más que Vencedores" parroquia Sicalpa .Se considera que por sus valiosos conocimientos tiene una relevancia científica que se ampara en una bibliografía especializada en las dos variables objeto de estudio. El desarrollo de la creatividad depende de la habilidad que tiene el maestro para fomentar a los niños y niñas el interés por aprender. La aplicación de la dactilopintura en la planificación diaria de la maestra ayudará a los niños a desarrollar también su psicomotricidad.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Después de haber explorado en la Biblioteca de la Universidad nacional de Chimborazo todos los temas inherentes al presente problemas se prioriza los siguientes estudios investigativos

“LA CARENCIA DE APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS GRAFOPLÁSTICA DE LA DÁCTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL DEL JARDÍN DE INFANTES “JUDITH M. MUÑOZ” DE LA PARROQUIA ACHUPALLAS, EN EL PERIODO OCTUBRE 2010 A MARZO 2011. Autora: Marcela Nieto”. Tutora. Msc. Tatiana Fonseca

CONCLUSIÓN: Es necesario que el docente seleccione adecuadamente las técnicas evaluativas, priorizando en este nivel la observación del desempeño de los estudiantes en las diversas situaciones cotidianas, tomando como referente los indicadores esenciales de evaluación que son pruebas puntuales de los aprendizajes adquiridos durante el año escolar.

“APLICACIÓN DE LA TÉCNICA GRAFOPLÁSTICA DE LA DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR RINCONCITO DE AMOR, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO .PERIODO 2012-2013. Autora: Elizabeth Márquez.

CONCLUSIÓN: Es conveniente incentivar la autonomía de los educandos. Para ello, los maestros debemos realizar situaciones en las que los estudiantes se sientan seguros para dar sus opiniones, resolver problemas, valorar los trabajos propios y los de sus compañeros, lograr hábitos, trabajar solos y tomar decisiones y es aquí cuando el maestro debe aprovechar para aplicar la habilidad de la dactilo pintura y conseguir el desarrollo de la creatividad.

“LA DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “CARLOS GUIDO CATTONI”, DEL CANTÓN ALAUSÍ, PROVINCIA DE CHIMBORAZO” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016. Autor: Diego Guevara.

CONCLUSIÓN: La Dactilopintura no es solo una técnica que sirve para el desarrollo de la motricidad fina sino desarrollo la motricidad gruesa del niño. Después de indagar ejercicios de dactilopintura se concluye que existen diferentes métodos generales de esta técnica que ayudada a potencias las destrezas y también coadyuvan al desarrollo integral de proyectos educativos específicos.

Cómo conclusión personal se puede manifestar que si sabemos que los niños son creativos quizá podamos facilitarles a ellos experiencias que les permitan potenciar su creatividad.

Se sugiere que las personas creativas, con inteligencia exitosa, buscan para sí mismas y para los demás tareas que permitan la creatividad.

Pareciera que fuera creatividad por creatividad misma, lo cual no es mala idea. Luego de todo decimos que algo es creativo cuando es algo nuevo y útil.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 TÉCNICA DE DACTILOPINTURA

2.2.1.1. Técnica

“La técnica es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado. Una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito humano: ciencias, arte, educación etc. Aunque no es privativa del hombre, sus habilidades a veces son más complejas que la de los animales, que sólo responden a su necesidad de supervivencia”(Aguirre Zabaleta, 2005)

2.2.1.2 Dactilopintura

“El término dactilopintura deriva del griego dáctilos, que significa dedos. Aquí pintas con las manos y los dedos. Esta técnica permitirá familiarizarse con el cuerpo el niño y las expresiones que se desprenden de la actividad”.(Aguirre Zabaleta, 2005)

“Es la técnica vital de habilidad para que el niño comience el conducción de la pintura. Asimismo permite el desarrollo de la coordinación visomotora (ojo - mano) y desarrolla la creatividad”.(Amastal, 2000)

Esta técnica permite a los niños la manipulación directa con varios elementos donde pueden explorar y sentir. Por su etapa evolutiva, los pequeños, tienden a llevarse todo a la boca, es por ello que debemos seleccionar muy bien los materiales a utilizar en esta técnica. Los niños podrán jugar aplicando los materiales sobre nylon, hojas grandes, ubicadas encima del piso o la mesa.

Lograrán pintar con los deditos o pintarse el rostro, a un compañero o a la señorita. Una experiencia motivadora para los niños es realizar dactilopintura sobre un espejo. Se puede utilizar pinturas para el rostro que podrán limpiarse fácilmente con una servilleta de papel.

La dactilopintura es una maravillosa técnica, apta para iniciar al niño y la niña en el manejo de la pintura; además permite el desarrollo de la coordinación viso motora "ojo-mano", y de la motricidad fina. La palabra dactilopintura viene del griego dáctilos, que significa dedos. Es por ello que quienes la practican se familiarizan con el cuerpo u con las expresiones que desprenden de la actividad.(Cornelios, 2009)

La dactilopintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación. Asimismo la dactilopintura es un recurso eficaz para suprimir las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil.

Esta técnica de arte es apta para que el niño se inicie en el manejo de la pintura. Además permite el desarrollo de la coordinación visomotora y desarrolla la motricidad fina.(Berruelo, 2007)

Es una acción que produce una complacencia infinita y actúa como agente de liberación, provee la evolución y expresión de la personalidad infantil.

Su empleo envuelve una variedad de sensaciones visuales, táctiles y Cinestésica, favorecen destrezas motoras aún no consolidadas en los niños y niñas más pequeños, como la destreza manual y la coordinación ojo-mano. Estas actividades favorecen la educación de la mano para la expresión gráfica.(Amastal, 2000)

Esta técnica de arte es apta para que el niño se inicie en el manejo de la pintura. Además permite el desarrollo de la coordinación viso motora (ojo - mano) y desarrolla la motricidad fina.

2.2.1.3 Características de la técnica de dactilopintura:

La dactilopintura permite a los niños la manipulación directa con distintos elementos donde poder explorar y sentir. Por su etapa evolutiva, los pequeños, tienden a llevarse todo a la boca, es por ello que debemos seleccionar muy bien los materiales a utilizar en esta técnica.

Los niños podrán jugar aplicando los materiales sobre nylon, hojas grandes, colocadas sobre el piso o sobre la mesa.(Berruelo, 2007)

Conseguirán pintarse con los deditos o pintarse la cara, a un compañero o a la señorita. Una experiencia motivadora para los niños es realizar dactilopintura sobre un espejo. Se puede utilizar pinturas para el rostro que podrán limpiarse fácilmente con una servilleta de papel.

Es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil.

Su empleo envuelve una variedad de sensaciones visuales, táctiles y Cenestésica, ayudana conseguir destrezas motoras aún no fortalecidas en los niños y niñas más pequeños, como la destreza manual y la coordinación ojo-mano. Estas actividades benefician la educación de la mano para la expresión gráfica.

La palabra dátilo pintura descende del griego dátilos, que significa dedos. Aquí pintas con las manos y los dedos. Con esta técnica se acostumbra el bebé con el cuerpo y las expresiones que se desprenden de la actividad.

Esta técnica de arte es apta para que el niño se inicie en el manejo de la pintura. Además permite el desarrollo de la coordinación viso motora (ojo - mano) y desarrolla la motricidad fina”

Ejecución

Para la ejecución de la pintura dactilar es recomendable que el niño use toda la mano y la práctica de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas formas y líneas.

Forma de aplicar esta técnica

Se entrega a los niños en cartulina de formato A4 sin o con un gráfico y se le solicita que impregnen toda la mano, los muslos, las yemas de los dedos con diferentes colores.(Berruelo, 2007)

2.2.2. Importancia del uso de dactilopintura

Si se anhelara explicar todas las propiedades de estas técnicas tendríamos que dedicarle muchas hojas de esta serie por lo tanto referiremoslas más significativas. Si iniciamos de la base que el primer elemento de expresión del hombre es y será su propio cuerpo, el empleo de los dedos, sus manos y a veces otras parte del mismo, el uso del dátilo pintura lo pone en contacto con todo un campo sensitivo por demás favorable.

- Desarrolla el sentido del tacto.
- Estimula y favorece la motricidad.
- Funciona como elemento desinhibido
- Es de fácil aplicación.

- Permite distintas tipologías de soportes y sobre todo los relacionados con papeles, cartones, bandejitas, etc.

En el trabajo es aconsejable que se lo realice en el piso, en la pared para que el niño tenga mayor libertad, se sienta con confianza, al principio las actividades son dirigidas por el maestro, es opcional la participación de los niños, luego se va aumentando el grado de creatividad, la maestra dirige a través de la estimulación que le proporcione al niño como: Si el niño entra en contacto con este tipo de material descarga toda su agresividad, su mundo interior y es capaz de crear y desarrollar configuraciones muy interesantes para la evaluación psicológica.(Berruelo, 2007)

2.2.3 Actividades con la técnica de dactilopintura

Pintar con dedos y manos, como cualquier otra manualidad, es una acción que encanta a los más pequeños del hogar, porque dan rienda suelta a su imaginación, a su energía, a su creatividad. Es una actividad divertida y, con el material y el contexto apropiado, no hemos de temer por manchas imborrables, sólo disfrutar junto a ellos.

Mediante la manipulación de la pasta o pintura con dedos se estimula la sensibilidad y perfecciona la expresión artística, verbal y el sentido emocional, sobre todo si es una actividad llevada a cabo en grupo, con amigos o con la familia.

También se favorecen destrezas motoras aún no consolidadas en los niños y niñas más pequeños, como la destreza manual y la coordinación ojo-mano.

Descubren texturas, olores y colores nuevos, pasando de la sensatez inicial de experimentar la pintura con un solo dedo y pintar afinadamente a una mayor habilidad y facilidad en los trazos. Eso sí, que no se salgan de sus lienzos.

Los artistas pueden pintar con las palmas de las manos, los dedos, las uñas, el canto de la mano, los nudillos y los más atrevidos incluso con los codos, antebrazos o con los pies.

Se encuentra varios materiales con los que pintar, se comercializan productos específicos de colores muy variados. Sólo debemos proporcionarles una ropa adecuada, un lugar amplio y el material en el que pintar, cartulinas o folios. También tener preparado el lugar de limpieza para eliminar restos de pintura de sus manos y otro espacio para dejar secar, en horizontal, los cuadros resultantes de la experiencia

- **Juegos creativos con pintura para dedos**

“Aunque a los dos años tu hijo no sepa usar un pincel, gozará grandísimo pintando y manipulando con los colores. Te damos algunas ideas para jugar con pinturas para dedos con diferentes técnicas. (Berruelo, 2007)

El niño se divertirá mucho más si al usar pinturas de dedos experimenta con diferentes materiales y técnicas. Eso sí, con dos años son pequeñitos y necesitan siempre la supervisión de un adulto. Las manualidades y la pintura os garantizarán un buen rato de juegos y diversión en familia y ayudarán a tu hijo a desarrollar su creatividad”

- **Los beneficios de la pintura para los niños**

“A través de la pintura los niños descubren a un mundo lleno de colores, formas, trazos e imaginación, simbolizan sentimientos y experiencias. La pintura estimula la comunicación, la creatividad, la sensibilidad y acrecienta la destreza de concentración y expresión de los niños.

- **Aprendizaje.**

Se puede enseñar a través del ejemplo. Si el niño está acostumbrado a ver a su papá o a su mamá pintando, seguramente se sentirá atraído por los pinceles, por las pinturas, lápices, colores, formas, etc. Jamás debemos olvidarnos que los niños aprenden todo por imitación.

“Despertado el interés, motivando a los padres y orientarlos en todo lo que sea posible”.(Berruelo, 2007)

- **Concentración y Expresión**

La pintura estimula la comunicación, la creatividad, sensibilidad. Será por eso que la pintura está también indicada en los tratamientos terapéuticos de los niños. Con la pintura se disminuye la ansiedad y se amenizan los miedos y las expectativas.

Con la utilización de un pincel o de otra herramienta, los niños expresan sus inquietudes y sus emociones, se tranquilizan y serenán. Y al mismo tiempo, desarrollan sus gustos y perfil artísticos.

En resumen, la pintura es beneficiosa para los niños porque:

1. Favorece en el avance de su individualidad y de su autoestima.
2. Fomenta una personalidad creativa e inventiva.
3. Desarrolla habilidades para resolución de problemas.
4. Organiza sus ideas.
5. Estimula su comunicación. La hace más efectiva.
6. Favorece la expresión, la percepción, y la organización.
7. Desbloquea la creatividad.
8. Beneficia la locución de los sentimientos.
9. Serena y tranquiliza”.

- **Expresión Artística**

La expresión abarca muchas facetas, y la expresión artística es una de ellas, al plasmar de manera visual y simbólica los pensamientos, se manifiestan las ideas de niños que observan la imagen completa y terminada. (Berruelo, 2007)

Según Celso Antúnez esta no es una idea es el porcentaje de nervios que se interconectan en Sinapsis, en comparación con los miles de neuronas que se nacen y que mueren por no ser usadas en interconexiones.(Antunez, 1998)

Las habilidades, aptitudes y actitudes dependen 50% de los estímulos y 50% de la manera como se brindan.

- **Expresión Plástica**

“Es frecuente oír las quejas de cómo está olvidada la enseñanza plástica en nuestras escuelas, como se dedican únicamente a hacer un trabajo de rellenar unos dibujos, estereotipados la mayoría por no decir siempre de las veces, utilizar los colores que dice el maestro o maestra, no salirse de los límites, o en los momentos que deben corregir para estar con tiempo disponible se les pide a los niños que realicen dibujo libremente, repitiendo casi siempre los mismos esquemas, y ahogando toda la imaginación y creatividad que puedan llevar dentro”

- **Motivar**

La pintura no define la edad. A partir del momento que el bebé consigue sujetar un objeto en la mano, podrá empezar a hacer garabatos, dibujar y pintar. Es el ejemplo de los ejercicios más gratificantes para el pequeño y sus padres.

La pintura es una actividad que, como muchas, debe desarrollarse siempre bajo la vigilancia de un adulto, principalmente cuando la hace un niño muy pequeño. Nunca se sabe lo que se les puede ocurrir hacer con un pincel, un bote de pintura o un lápiz.

Constan muchas formas de llevar al niño por el camino de la pintura. Una de las alternativas son los libros especialmente preparados para pintar. En ellos encontrarás una infinidad de dibujos de flores, muñecos, animales, etc., para que los niños los coloreen, incluyendo pintura y pincel. También hay libros que incluyen espumas para que los niños aprendan nuevas técnicas, y varios incluso cogen pinturas apropiadas para que los niños pinten con sus dedos y manos.(Antunez, 1998)

A partir de los 5 o 6 años, los niños ya querrán crear, de una forma más libre y personal. Es el momento ideal para comprarles materiales más variados y disponerlos en una bolsa o cajita, organizando de esta manera su propio material para pintura, y creando un ambiente más artístico.

Otra forma de motivar a los niños a la pintura es llevarles a visitar exposiciones de diferentes pintores.

Para los más pequeños, hay museos que ofrecen visitas guiadas principalmente para niños, también de talleres y juegos. La mayoría de padres creen que los museos no son lugares especialmente apropiados para los niños ya que pueden molestar a los demás. Sin embargo, a la primera visita que hacen con sus hijos a un museo, muchos padres se sorprenden con el procedimiento de los hijos. Los niños imitan. Y se ven que allí todos buscan hacer silencio, él también lo hará

Esta destreza es una actividad sencilla y divertida que puede emplearse para estimular a los niños/as.

Objetivo.- el objetivo de la actividad es el regocijo de los niños/as

Proceso.- utilizar los dedos y las manos para pintar

Plasticidad.- beneficia el desarrollo de la sensibilidad visual, táctil y kinestésica; la motricidad fina, la coordinación viso motora, la expresión y la creatividad.

Rasgado.-es el movimiento que se hace el corte del papel sin utilizar tijeras, o sea sacar tiras o trozos pequeños utilizando solamente las manos.

Objetivo.- el desarrollo integral de nuestros niños.

Plasticidad.- esta técnica te vale trabajarla con los pequeños para favorecer su psicomotricidad fina la concentración y la coordinación ojo mano.

Armado.- convertir creativamente un objeto o elemento en otro

Objetivo.- estimular la creatividad

Recorte con tijeras.- actividad complicada requiere que previamente nuestros hijos hayan desarrollado otras habilidades como una buena coordinación mano-ojo y cierta destreza manipulativa.

Objetivo.- obtener control óculo-manual.

Dibujo.- el dibujo es un arte visual en el que manejan varios medios para representar algo en un medio bidimensional.

Objetivo.-desarrollar coordinación ojo- mano.

Utilización del lápiz.- admite desarrollar una máxima precisión armónica coordinación ojo- mano y asimismo que todas las funciones mentales hayan alcanzado un punto madurativo adecuado.

2.2.4 Actitudes de los niños hacia la dactilopintura:

- Resistencia en un primer momento a ensuciarse los dedos.
- Realizan movimientos rítmicos con toda la mano, esparciendo la pintura más allá de los límites de la hoja.
- Con gran moderación toman con un solo dedo la pintura.
- Antes de trabajar con la pintura la huelen, la miran, la tocan y luego realizan algunos trazos.
- La dactilopintura debe verse como un desarrollo placentero y no como una creación artística.(Amastal, 2000)

2.2.5 Como realizar dactilopintura.

- Pasta especial
- Barro
- Engrudo coloreado cocido.
- Cola plástica
- Acuarela aglomerada con harina
- Acuarela aglomerada con jabón común rallado.
- Y muchísimas más, lo importante hay que practicar. Lo significativo al preparar la pintura es no permitir la creación de grumos, el espesor debe ser como una salsa blanca o una coladita de maicena para niños. Al realizar el engrupo no se puede utilizar porque no se puede sacar de los dedos.

2.2.6 Maneras para realizar dactilopintura

- Con las palmas
- Dedos
- Uñas.
- Con el costado de la mano

- Nudillos.
- Codos
- Antebrazos
- Pies.

2.2.7 LA CREATIVIDAD

“La creatividad es un valor humano que constituye el desarrollo físico, mental y emocional. La creatividad se siembra en las buenas escuelas para niños pequeños mediante un medio abierto, libre y más flexible que descubren, inventan y crean” (Hildebrand, 1987)

La creatividad es la habilidad para crear, producir cosas nuevas y valiosas, es la destreza de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas. La actividad creativa debe ser intencional y apuntar a un objetivo. En su ejecución puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, si bien, no es privativa de ningún área en particular.

” La creatividad es el comienzo básico para el acrecentamiento de la inteligencia personal y del adelanto de la sociedad y es además, una de las estrategias fundamentales de la evolución natural. Es un proceso que se tiende en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta”.(Crawford, 1989)

2.2.8 Proceso de la creatividad y de la inteligencia

Se ha estudiado la concordancia entre creatividad e inteligencia y se ha defendido durante mucho tiempo que existe una correlación entre ambas, no es así: Creería más factible que se formen personas creativas entre individuos con un cociente intelectual elevado que entre personas de cociente intelectual bajo, pero no todos los sujetos inteligentes son creativos. Una creencia sugiere que los zurdos, cuyo hemisferio cerebral derecho, suele estar más desarrollado, son más inteligentes o creativos que los diestros, aunque hay una controversia sin resolver dentro de la comunidad científica sobre cómo relacionar la inteligencia con la creatividad. (Hildebrand, 1987)

Muchos proyectos han confirmado que existe una pequeña reciprocidad entre los zurdos y la creatividad-inteligencia. Diversos modelos pueden verse en el artículo zurdo, en zurdos famosos.

2.2.9 Características de la creatividad e imaginación

Los datos más frecuentemente utilizados para medir la creatividad son:

- ❖ **Fluidez:** es la habilidad para producir ideas y asociaciones de ideas sobre un concepto, objeto o situación.
- ❖ **Flexibilidad:** es la destreza de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, yendo a nuestras anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno.
- ❖ **Originalidad:** es la facilidad para ver las cosas, de forma única y diferente.
- ❖ **Elaboración:** grado de acabado. Es la capacidad con la que se puede construir cualquier cosa partiendo de una información previa.
- ❖ **Sensibilidad:** es la tenacidad de sentir y percibir los problemas, permite reaccionar con las personas y consigo mismo.
- ❖ **Re definición:** la re definición es el reconocimiento de las ideas, definiciones de cómo se han realizado antes y como se fomenta nuevas definiciones para aplicarlas en la realidad.
- ❖ **Abstracción:** se describe al análisis que se efectúa a las partes de un proyecto y como se relacionan entre sí para determinar el funcionamiento y el aporte que brindan a lo elaborado
- ❖ **Síntesis:** se refiere a lo contrario de la Abstracción es decir se puede combinar el funcionamiento de las partes de un proyecto para llegar a un objetivo.

Es decir, es un recorrido que se inicia en el análisis parte por parte de cómo está determinado un problema para concluir con la formulación de objetivos.

El análisis es el encargado de explicar y manifestar las acciones mientras que la síntesis formula las conclusiones de lo investigado. Las partes de un problema se relacionan cuando se realizan redefiniciones entre las funciones y conceptos del problema en concordancia con el entorno de la realidad que lo preside.

- ❖ La Creatividad es la elaboración de una idea, una concepción, una creación o un hallazgo que es nuevo, original, útil y que agrada tanto al que le originó como a los que le rodean.

2.2.10 Una concepción actualizada de la creatividad

“S hablamos de creatividad, generalmente se piensa en algo artístico; cuando se dice que alguien es creativo, comúnmente se piensa en alguien que inventa cosas, artísticas o no; cuando se dice que un objeto muestra la creatividad de su autor, comúnmente se piensa en que ese objeto es diferente de otros, poco habitual.

Es decir, cuando se dice que alguien es creativo, dependerá de la edad, sexo, nivel escolar, profesión y una diversidad de características más, para pensar en producción artística o solución de conflictos.

La creatividad, en un grado muy simple, significa elaborar algo que antes no existía, su esencia es reconfiguración súbita de determinadas percepciones constituidas de cierta manera. Otra creencia común es que la creatividad está estrechamente relacionada con la originalidad, entendida en términos de la generación de algo nuevo.

Por otro lado, independientemente de cuál sea el término de la creatividad, ésta involucra divergente y que se aleja de ordinario, común y aceptado, que conduce a una ruptura con el pasado, con las tradiciones existentes e implica un cambio conceptual.

Esto, bosqueja un problema sobre la estimación de los productos creativos.

En esta manera, es primordial considerar a la creatividad como una parte del pensamiento y como una capacidad de todo ser humano, ya que ésta no es sólo una posibilidad, sino el poder de facto de realizar, hacer o ejecutar un tipo de acto, una cosa o bien una tarea.

Al mismo tiempo, el signo de contenido le concede a la creatividad el estatus de autonomía y generalidad: autonomía en cuanto a la memoria y la comprensión como una entidad aparte de ellas, aunque interrelacionada; y generalidad en cuanto abarca una serie de elementos y procesos propios, ya que la creatividad requiere conocimiento experto.

Otra medida importante se refiere a la determinación del valor de los productos creativos, la misma debe enfatizarse en la manera específica de pensamiento o pasos utilizados.

2.2.11 Importancia de la creatividad en la educación

“La preocupación por el desarrollo de la creatividad en la educación superior, se remonta a los primeros niveles escolares”.(Hildebrand, 1987)

Quizá en los primeros tres años de la escuela primaria todavía se recibe algún tipo de estimulación para desarrollar la creatividad, pero desde ese instante va desvaneciéndose hasta la educación superior, exceptuando aquellas carreras relacionadas con actividades artísticas.

En tanto los niños que desde su nacimiento o "naturaleza" son creativos, esto es, que han desarrollado esta capacidad a pesar de la escuela, tienen el recurso para aplicarlo a nivel profesional.

Generalmente se ha considerado a la creatividad como un don de las musas, y no como una cualidad humana doctrinable que puede ser desarrollada como cualquier otro comportamiento.

De esta manera, la formación a nivel superior parece estar sobrecargada de teoría y buena parte de los programas, aun cuando contemplen un considerable porcentaje de horas prácticas, no se apartan de dos procesos psicológicos básicos: la memoria y la comprensión.

Pero, el conocimiento que adquiere un sujeto, debe transferirse de una situación a otra, lo cual requiere una serie de capacidades que sólo pueden ser expuestas a través del pensamiento creativo, de tal suerte, la ocasión de elaborar un producto creativo implica la interrelación de seis factores: la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto, todos ellos estrechamente enlazados al proceso educativo.

Hoy día se habla en los ámbitos educativos de apelar a la creatividad como el camino acorde para favorecer el aprendizaje. Pero mucho se habla y poco se hace, y ¿en realidad que es lo que se sabe de ella?

Si optamos por trabajar a partir de la creatividad primero es necesario definirla para poder entender de qué estamos hablando.

Creatividad: es la manera de ser de la persona que le conlleva a crear nuevos firmamentos, aumentando el mundo de lo permitido. Esta nos lleva a evolucionar y evolucionarse para vivir minutos únicos, gratificantes, significativos, importantes, que ayudan a la construcción de una coexistencia en bienestar.

Solo las personas con capacidad diferentes y que tienen enfermedades que lo imposibilitan no son creativos, del resto todos tenemos esa habilidad de crear ya que tenemos el potencial intelectual para hacerlo, se debe primero encontrar el lugar que viabilice este desarrollo; dando y pidiendo la oportunidad para que esas ideas o pensamientos creativos que generemos sea para bienestar de todos y para ello debemos proponer en todos los aspectos.

La oportunidad que se da o pide es cuando se manifiestan nuestras ideas y se generan en el hemisferio derecho de nuestro cerebro que es donde se inicia la creatividad, en tanto además es el que controla el hemisferio izquierdo de nuestro cuerpo.

Se caracteriza por:

- Ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual, fantasioso.
- La diversidad de contestaciones, tolerables y legítimas.
- Acude a la fantasía como origen de ideación.
- Autónomo en lo que enuncia, libre y espontáneo.
- Cumple múltiples vínculos y semejanzas. Sucede lo extravagante, lo nuevo, lo desconocido, lo único.
- No requiere solicitar a los antecedentes de la memoria

En tanto la oportunidad convergente se origina en el lado izquierdo del cerebro y es en donde se elaboran las respuestas que se concatenan con la ciencia y se encarga de realizar el control del lado derecho de nuestro cuerpo. Sus características son:

- Es organizado, conservador, planificador, lógico, analista, detallista.
- Acude ineludiblemente a la memoria
- Contestaciones concretas y precisas.
- No descifra necesariamente la imaginación.
- Convencional, establecido.

Cada prototipo de pensamiento con sus tipos particulares es fundamental a la hora de provocar la creatividad de forma armónica y dinámica. Tanto uno como el otro constituyen los motores que ponen marcha al proceso creativo, y por ende, las infinitas posibilidades de aprendizaje.

2.2.12 El desarrollo creativo

Es el proceso innato y natural de la persona que termina con la solución creativa de un problema , para este proceso de resolución del problema, se podrían utilizar técnicas para desarrollar nuestro potencial creativo, que facilitarían encontrar la solución apropiada, dichos problemas se podrían fragmentar en estas etapas:(López, 1998)

a) Percepción del problema: Para encontrar una solución creativa es necesario descubrir o percibir que hay un problema, actualmente existen ejercicios para ejercitar y entrenar la sensibilidad a los problemas, donde se intenta producir el máximo de preguntas sobre una situación dada.

b) Definición del problema: La enunciación distinta del problema estipula situaciones distintas, aquí se trabaja con una preparación previa al abordaje del problema, de modo que se ensaye en la capacidad de reformular los problemas.

c) Lluvia de ideas: Se entrenará con métodos y técnicas que proporcionen una mayor producción de ideas o mayor elaboración de las mismas.

d) Valoración de ideas: En el proceso creativo conviene demorar esta fase o separarla de la fase de producción de ideas. Una vez encontrada la idea adecuada, se efectúa una valoración del producto que ya no es individual.

La forma de crear o recrear del ser humano es fundamental, e implica un progreso positivo y es el origen de nuevos logros. Los objetivos bosquejados para la educación, no pueden permanecer inalterables, para Torrance uno de los primeros investigadores de la creatividad las escuelas en el futuro deben estar proyectadas no tanto para aprender, sino como para pensar, un aprendizaje creativo privilegia el conocimiento y el desarrollo de las capacidades

“La creatividad es una de las destrezas humanas más significativas, ya que con ella el hombre transforma y se transforma, con ella el hombre forma cultura, esto confirma a la creatividad como el rasgo más notable a desarrollar en la educación contemporánea”.(Duarte Briceno, 2005)

2.2.13 Recomendaciones teórico-metodológicas para el desarrollo creativo

Educar en la creatividad involucra partir de la idea de que ésta no se enseña de manera directa, sino que se propicia y que para esto es necesario tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

Educarse a tolerar la ambigüedad e incertidumbre. “El docente consiguiera ayudar en los niños el desarrollar una tolerancia a la ambigüedad, permitiéndoles más sitio en sus clases para pensar acerca de una acción problemática que se les presenta y incitar a reflexionar desde el principio de la clase”. (Duarte Briceno, 2005)

También logrando que formen parte de las reglas del grupo, un tiempo de ambigüedad ante los trabajos y conocimientos que deben edificar. No debe temer a este periodo de germinación de los conocimientos. Este último estará incorporado a una incubación de las posibles soluciones.

Continuando con esta idea, la incertidumbre es otro acápite de la clase creativa.

Es decir, se debe crear un clima dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje donde el conocimiento que se está trabajando no se dé como inalterable y estático. La escuela necesita la incertidumbre para que el niño se lance a explorar el conocimiento que no logró construir totalmente en el salón de clases o fuera de éste.

Beneficiar la voluntad para superar obstáculos y perseverar. Cuando principiamos con un proyecto renovador para la educación, debemos partir siempre de dos metas: la primera, ser cumplidores a los objetivos que deseamos alcanzar; y la segunda, estar conscientes de que para llegar a lograrla se van a presentar toda una serie de problemas a solucionar. Se excluye un problema y aparece otro y así sucesivamente hasta alcanzar nuestro objetivo. Los obstáculos se convierten en oportunidades y no en amenazas.

“Incrementar la confianza en sí mismo y en sus convicciones. En la escuela se debe labrar la confianza en sí mismo a través de indicadores que no siempre sean las buenas notas y el pasar de grado”. (Duarte Briceno, 2005)

Otros indicadores que se debieran tomar pueden ser: la apertura mental, la originalidad, asumir riesgos y formularse preguntas que en determinados momentos pongan en duda el conocimiento que se está trabajando, entre otros.

Incentivar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo.

La maestra que desea conseguir un ambiente donde los alumnos aprendan a pensar y crear mejor debe trabajar incansablemente. A veces los resultados logrados no son los esperados o no son tan satisfactorios en un periodo corto de tiempo, pero hay que seguirle poniendo todo el empeño, ya que las huellas formadoras que se dejan en los alumnos trascienden el presente y se acopian en el futuro.

“Incitar al estudiante a trascender el presente con un proyecto futuro. El maestro con creatividad siempre se anticipa a cómo va a ser su clase siguiente”. (Duarte Briceno, 2005)

Todavía no ha finalizado la clase y él ya está viendo qué recursos pedagógicos va a usar para que la siguiente sea de mejor calidad. Asimismo se acompaña de una forma optimista de ver la vida.

Esta anticipación se relaciona mucho con el contento por el proceso de enseñar más que por los resultados que pueda obtener. También él invita a sus niños a entender que toda imagen soñada puede ser una idea posible.

“Aprender a creer en lo potencial y no sólo en lo real. El maestro debe confiar en las capacidades potenciales de sus estudiantes y no solamente en las reales. Debe ayudar a una enseñanza desarrolladora y colaborativa en donde lo que el niño puede ejecutar con su aporte pueda hacerlo solo el día subsiguiente”.(Duarte Briceno, 2005)

Sobrepasar el temor al ridículo y a cometer errores. Estamos obligados a enseñar a nuestros estudiantes a vencer el temor al ridículo y a cometer errores, ya que esto representa romper con reglas implantadas. En el caso del temor a cometer errores es significativo aprender a reciclar los mismos como fuente de aprendizaje.

Además, evitar que el estudiante tenga miedo a equivocarse ante el maestro por razones como las siguientes: perder su cariño, romper con la imagen de buen estudiante, contradecir el método de aprendizaje que sigue el educador.

“Inculcar tanto en los maestros como en los estudiantes, una actitud diferente ante la responsabilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes deben tomar poco a poco la responsabilidad de su propio aprendizaje en la medida en que desplieguen una motivación intrínseca en torno a esto”. (Brito, 1990)

En las aulas de clase correspondería estar bien visible la siguiente frase: "Vivan los riesgos que nos permiten ver las nuevas aristas del conocimiento". Se debe estimular al estudiante, por ejemplo, a dar una respuesta no convencional en una prueba, diferente a la ofrecida por el profesor como modelo en la clase o, en vez de dar la respuesta, dar la pregunta.

Continuando este pensamiento, es preciso incorporar el cambio como algo cotidiano en la actitud para la vida de nuestros estudiantes. Desarrollar una actitud involucrada al cambio les va a permitir ver más al aprendizaje como un proceso dialógico y dialéctico en el cual los maestros pueden solamente proceder indirectamente a la verdad, zigzagueando a lo largo del camino, a veces enfrentándose a contradicciones, retrocesos, avances y una carga de satisfacciones llenas de una lucha pertinaz contra los obstáculos y las frustraciones. La autoridad para aprobar el conocimiento debe partir de un proceso social, dialógico y cooperativo.

“Para esto es ineludible romper con aquellas creencias en las cuales el maestro tiene la verdad acerca del conocimiento a cimentar y el niño debe hallarla bajo la vigilancia del maestro; donde el maestro infatigablemente habla y el alumno escucha y les hace sentir en las clases que está plenamente seguro de lo que enseña, que hay poco que descubrir e indagar en relación con esto”.(Brito, 1990)

Este tipo de maestro crea actitudes en los estudiantes ante el aprendizaje que se caracterizan por la inseguridad, la pasividad, la sumisión, la dependencia, la repetitividad, la repetición de conocimientos más que la cimentación activa del mismo.

Cuando se favorece un clima creativo la motivación intrínseca y la de logro deben estar presentes.

La primera en el sentido de que debe nacer, desarrollarse y realizarse en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, sin requerir de recursos externos.

En el caso de la segunda, implica desarrollar una actitud en los estudiantes ante los logros que van teniendo en la escuela, que favorezca el pensamiento no sólo en ser eficaces, sino también ser excelentes; así como disfrutar de los trabajos que realizan pero nunca estar totalmente satisfechos con los mismos, para de esta manera seguirlos perfeccionando.

Es necesario realizar el contexto del conocimiento y las habilidades de pensamiento crítico y creativo. Contextualizar involucra no concurrir en situaciones como las siguientes: se imparte tal y como se había leído en el texto básico de la asignatura, el cual ordinariamente es una selección de lecturas realizada hace más de tres años, y en la que en ocasiones faltan las referencias de donde se tomó o no se cita de forma correcta; se pide que se observen ciertos conocimientos tal como los indicaba un reconocido estudioso del tema; se exigen tareas a los estudiantes como si fuera esta la única asignatura que recibiera, olvidando el resto de ellas; se quiere reproducir un experimento tal como se había realizado en un país desarrollado; se trabaja en la clase tal tema o autor porque está de moda y todos lo citan; se extrapolan técnicas creadas para una actividad docente a otra completamente diferente.

“Las necesidades fundamentales del alumno están relacionadas con enseñarle a pensar creativa y reflexivamente, o sea, a pensar de manera excelente”.(Duarte Briceno, 2005)

Lo que se requiere es un alumno imaginativo y cuestionador de las verdades que aparecen a través de la voz del maestro o de los libros de textos y un constructor de puentes imaginarios para que transiten las ideas invisibles para la mayoría y en un momento determinado se hagan visibles; que analice las experiencias y conocimientos de la realidad y los sistematice a través de su pensamiento crítico y creativo, con la cooperación de un educador con profundos conocimientos de grupo y de mediación.

Retirar todo lo negativo que en ocasiones no permiten observar la ignorancia. Se vive con lentes empañados cuando: año tras año se repiten las clases tal como se planificaron la primera vez.

Se termina una licenciatura, maestría o doctorado y nunca más se vuelve abrir un libro de texto o se asiste a un curso de posgrado para el enriquecimiento de la práctica educativa; cuando no se tiene la valentía de decir al alumno qué es lo que se sabe y qué es lo que no.

“Si se desea limpiar los lentes se debe emplear el conocimiento de manera flexible. Además, es ineludible beneficiar para que el niño busque principios alternativos de lectura a las oficialmente sugeridas y dejar un espacio de conocimiento a aportar por éste durante la clase”. (Betancourt, 1989)

También tomar conciencia de que aprender implica reconocer nuestras ignorancias y realizar un análisis en cuanto a lo que sabemos genuinamente y lo que simplemente memorizamos.

Es mejor cubrir una pequeña parte de conocimientos íntegros que una gran cantidad. Es más necesario que el estudiante obtenga una pequeña parcela del conocimiento que una gran cantidad pero de forma superficial, y que discuta el significado de los mismos y descubra los sentidos que pueden tener de acuerdo a su historia y cultura.

Pensar de forma creativa y reflexiva por parte del alumno pueden darse rara vez de forma verbal del maestro hacia los alumnos.

“Es decir, una persona no puede dar de forma inmediata a otra lo aprendido, ya que el reflejo de la realidad en el ser humano es mediado; pero sí, en cambio, puede establecer un ambiente creativo que beneficie las situaciones óptimas para que el alumno aprenda por sí mismo a pensar de estas maneras”. (Duarte Briceno, 2005)

Convertir las aulas en espacios para asombrarnos, experimentar e investigar. Uno de los recursos más importantes y al alcance del educador es la capacidad de asombrarse ante cada comentario reflexivo o creativo de sus alumnos.

Para conseguir lo anterior él favorece un conocimiento lleno de admiraciones y escenarios inesperados.

Es decir, dirige a los estudiantes a gozar de lo inesperado y lo concentra dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que está sucediendo.

Los estudiantes necesitan tratarse como personas, es decir, poseer una excelente comunicación cuando están instituyendo creatividad o pensando. Los alumnos requieren aprender a escuchar críticamente, tener apertura hacia el juicio del discrepante o ante los puntos de giro de la dinámica de razonamiento del grupo o para apreciar las dos caras de un asunto tratado.

Además, necesitan aprender a retroalimentarse a sí mismos y a los otros durante un proceso creativo o crítico. Los docentes debemos formar actitudes expresivas para lo anterior.

“Además, es importante crear un clima donde se dé un matrimonio entre los afectos y el intelecto, además también encontrar un equilibrio entre lo afectuoso e intelectual, para lograr un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear”.(Betancourt, 1989)

2.2.14. Estrategias para fomentar la creatividad en los niños

1. Favorecer la espontaneidad de los niños.

“Observo que cuando los niños abordan en Educación Infantil, con 3 años, responden con toda espontaneidad a cualquier pregunta o propuesta de su maestra. Respuestas ocurrentes y en otros casos fuera de lógica para los adultos, no para ellos”.(Duarte Briceno, 2005)

Después de intervenir las maestras valoran su opinión con un “muy bien”, “bien” o “eso no es así” Como si después de cada intervención se vieran obligadas a emitir un veredicto. En corto plazo, no más de un curso, se puede observar cómo los estudiantes buscan una respuesta que agrade a su “Seño”.

Un espacio más adelante la respuesta a cualquier pregunta o petición de participación se convierte en una pregunta, reclamando si está bien o está mal.

Esta puede ser la primera estrategia: auxilién que los niños den sus respuestas espontáneamente y que sean entre ellos los que descubran si están en lo cierto o no. No seamos árbitros perennemente. Debemos corregir cuando sea solo imprescindible.

Constituye el lenguaje pre-verbal, analógico que antecede y se inmiscuye en el lenguaje verbal, con el cual forma una trama inseparable para revestir a la realidad de capas de sentido común y de esquemas funcionales clasificatorios de las cosas y manipuladas de uso práctico, conforme a un código de vigencia inmediata, no reflexiva.

Formando capas concéntricas, estas estructuras estandarizadas y codificadas, forman sustancias operativas en la personalidad de origen socio céntrico, con el aglutinamiento de fines, referencias, valores y usos compartidos por la mayoría de la gente.

2. Proporcionar instrucciones abiertas para las tareas.

Con esta técnica quiero decir que en ciertas tareas no delimiten excesivamente la forma de resolverla. Por ejemplo: dejemos que ellos elijan cómo colorear los dibujos, qué dibujo hacer, la temática de una redacción, qué cuento o qué libro leer, entre otras.

Entonces observamos un fuerte peso de los esquemas culturales ilustrando sus formas, el sujeto sumergido en el proceso creador gracias a su espíritu crítico, actividad agudizadora y analítica, integradora y sintética, logra saltar esa valla y acercarse a la cara oculta de las cosas y así descubrir e inventar nuevos códigos. (Cottle.D, 1991)

El individuo creativo gracias a su espíritu de investigación continua se pronuncia libremente y fragmenta con las estructuras sociocéntricas que tratan de imponer una forma particular de acercamiento a los fenómenos y cosas. La creatividad humana se conjuga en la mezcla exacta del contenido que aporta el campo imaginario y lo racional, realiza una síntesis entre ambos. El sujeto opera con: mente, cuerpo; se relaciona y actúa con el medio ambiente dentro de una situación espacio-temporal, por la cual pone en

juego el pensamiento, los sentidos, la acción, vinculación.

3. Elegir entre diferentes opciones.

Otra habilidad que se recomienda consiste en presentarles un menú de actividades y que de ellas elijan realizar un número determinado de ellas.

Por ejemplo:

- De estas cinco cuentas, realiza las tres que quieras.
- De los ejercicios 6 al 10 realiza solo dos.
- Para cumplir el trabajo puedes optar entre estos cinco temas.

Los niños por medio de la actividad creadora impulsan actitudes vitales que los orientan hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros. El juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un mundo posible, donde se conjuga imaginación, fantasía, pensamiento y acción. Por el juego el niño ingresa en el mundo simbólico, donde crecerá todo su potencial de abstracción, pero también lo conectará consigo mismo favoreciendo la formación de una filosofía personal, asimismo con generaciones, costumbres que hacen a su acervo familiar y socio-cultural, a través del cual aprenderá su relación con la ética y los valores.(Cottle.D, 1991)

En la cotidianeidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos.

Tomando en cuenta la mencionada actividad se aproximan al conocimiento del mundo que los rodea, porque en él ensayan , experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, cimientan su independencia tomando conciencia de sí mismo y de los otros que lo rodean, tanto pares como adultos .

Por otro lado, el juego contiene factores que indican el desarrollo de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad, inventiva, elaboración, apertura mental, sensibilidad ante los problemas, entre otros.

La singularidad es uno de los rostros característicos de la creatividad, y se fundamenta en lo único, irreplicable. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.

Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores sociohistóricos.

Fluidez: los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus doctrinas suben y bajan como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento.

Flexibilidad: En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

Inventiva y elaboración: Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la producción, a la confección de un producto, este manifiesta ese cosmos que transita dentro de del SER.

Por medio de la elaboración se comunican los pensamientos y las imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.

La apertura mental : Es una situación que va desarrollando el ser humano de manera paulatina ¿cómo? cuando brinda su corazón y su mente e inteligencia hacia el contexto social, cuando observa, mira, ve, y descubre lo que encierran las cosas en su esencia e interior. Abrir la mente es desplegarse al mundo para aprender y crecer como ser

humano, desde un punto de vista personal (hacia el interior) y desde un punto de vista social y cultural (en comunión o mejor dicho en común-uniión).

Durante jugar esto es una situación que se extiende de manera dinámica, los niños a través del juego muestran la materialización de su espíritu, la irracionalidad cobra sentido en la concretad, también develan como se conforma su mundo social y cultural, como piensan y actúan a través de sus sentimientos de rivalidad, compañerismo, superioridad, adaptación. Por medio de él van conformando una filosofía personal, integrada a la ética social y los valores culturales.(Cottle.D, 1991)

Sensibilidad ante los problemas: la apertura mental también enseña a detectar los problemas, uno o varios, o mejor dicho ver desde diferentes puntos la vida la realidad. Tratar de desentrañar las cuestiones que acompañan el cosmos vital. Cuando el ser humano se enriquece espiritualmente desde una visión creativa aprende a ver, a sentir y hacer cosas de manera diferente, se podría decir que en la creatividad se poetiza la vida, se hacen las mismas cosas pero de manera diferente, extracotidianamente, se rompen esquemas, estereotipos para trascender.

4. Presentar actividades del tipo”que pasaría sí...”

Este tipo de actividad siempre gusta a los niños, especialmente si son creativos. Las actividades pueden ser escritas, orales etc.

Se pretende proponerles una temática del tipo “Qué pasaría sí...”, por ejemplo:

¿Qué pasaría si en lugar de un niño fueras un delfín?

¿Qué pasaría si hubieras nacido en la China?

¿Qué pasaría si hubieras nacido niña (siendo niño)?

¿Qué pasaría si no tuviéramos teléfono móvil?

5. Inventar actividades y ejercicios.

Usualmente somos los maestros los que les proponemos las preguntas y ejercicios a realizar. Una manera de fomentar la creatividad consiste en que ellos también inventen preguntas, ejercicios y tareas para que las resuelvan sus compañeros.

Estos son algunos ejemplos:

- Sobre un texto leído pedimos que se inventen una serie de preguntas.
- Dado un resultado, inventar problemas de matemáticas
- Qué inventen preguntas a partir de una imagen: un mapa, un gráfico
- Dadas unas figuras geométricas pedir que realicen una actividad de dibujo.

6. Expresar actividades voluntarias.

“Presentar a los estudiantes actividades voluntarias es otra forma de fomentar su creatividad. Se sorprenderán de que muchos de ellos se animen a realizarlas, siempre y cuando sean valoradas y tengan su compromiso en la evaluación”.(Branden, 1993)

En una fase inicial, las acciones intencionales estarán delineadas con más precisión por los maestros, pero poco a poco los estudiantes se acostumbrarán a esta oferta y serán ellos mismos los que las propongan.

La función de los profesores en estos casos debe poner unas condiciones básicas que no limiten demasiado la creatividad.

La educación inicial impartida en jardines maternos y de infantes constituye la primera etapa de institucionalización de la infancia, donde el niño acude a un ambiente diferente del familiar, en el cual es acogido (en un inicio) por individuos extraños a su diario vivir en su contexto.

Su entorno se amplía y las posibilidades de acción se expanden buscando nuevos rumbos en búsquedas de aprendizajes e interacción con el mundo.

Un educador creativo, es aquel que motiva al niño a poner en juego todo tipo de indagaciones, lo escucha activamente, se constituye en guía, en el individuo que lo conduce y lo anima en su curiosidad y hallazgos.

El educador creativo debe ante todo respetar a la infancia y su necesidad lúdica como

medio de acercarse al mundo.

Asimismo animar e estimular a sus educandos a pensar de manera creativa, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular hipótesis, a realizar constataciones y contrastaciones entre lo que se supone y lo que la realidad le muestra que es; a investigar examinando nuevas respuestas o soluciones a las dificultades planteadas, de esta manera el niño llegará a conocimientos altamente significativos y el pensamiento aplicará enriqueciendo sus estructuras orientándolo a un nivel con complicación en cuanto a operaciones mentales y enriquecimiento de la inteligencia creadora

7. Realizar actividades con condiciones.

“Esta es una técnica muy sencilla, efectiva y que gusta a los niños. Se trata de formularles ejercicios que deben cumplir unos requisitos o limitaciones que favorezcan su creatividad”.(Bonhome, 2003)

Estos son unos ejemplos:

- Escribe un cuento donde aparezcan como mínimo una princesa, un gallo y una fuerte tormenta.
- Inventa una cuenta de sumar con cinco números y que el resultado sea 208.
- Realiza un dibujo en el que aparezca al menos un rombo, un árbol y cinco flores.
- Escribe un cuento donde el final sea este: “... y entonces decidió que ya era hora de abandonar la ciudad”.
- Inventa un problema de matemáticas donde aparezcan: vagones de tren, pasajeros y cuatro estaciones.
- Escribe un cuento en el que nunca utilices la letra “M”

8. Favorecer ejercicios de fluencia de ideas.

Esta actividad consiste en animar a los estudiantes a que produzcan muchas respuestas con determinadas condiciones.

En algunos casos le pueden delimitar el tiempo.

Algunos ejemplos:

- Señala durante 1 minuto todas las cosas que pueden tener algo circular.
- Señala todas las cosas que se pueden hacer con una caja de cartón.
- Subraya todas las palabras que se te ocurren sin usar las vocales E – I
- Pretende realizar todos los dibujos que se te ocurran utilizando solo 4 líneas rectas.
- Señala todas las cosas que se pueden hacer con un cubo.
- Se entregan algunas piezas de los bloques lógicos y se le piden que intente construir todas las cosas que se le ocurran.
- Pretende realizar todos los gestos posibles moviendo solo las piernas.(Bonhome, 2003)

2.3 VARIABLES

Variable Independiente

La Dactilopintura

Variable Dependiente

Desarrollo Creativo

2.3.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

2.3.1.1. Variable Independiente: La dactilopintura

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS
<p style="text-align: center;">INDEPENDIENTE</p> <p>La Técnica de la Dactilopintura</p> <p>Es la principal técnica de habilidad para que el niño comience el manejo de la pintura. Así mismo permite el desarrollo de la coordinación visomotora (ojo - mano) y desarrolla la motricidad fina.</p>	<p>Habilidad manual</p> <p>Manejo de pintura.</p> <p>Desarrollo de la coordinación visomotora</p> <p>Desarrollo psicomotriz fino</p>	<p>Manipula la pintura para plasmar sus manos en hojas de papel</p> <p>Utiliza sus dedos para pintar libremente en hojas de papel.</p> <p>Pinta utilizando la esponja expresando su creatividad.</p> <p>Plasma la pintura utilizando el pincel en imágenes</p> <p>Garabatea pinturas utilizando cotonetes como implemento</p>	<p>Técnica de Observación</p> <p>Instrumento Ficha de Observación</p>

2.3.1.2. Variable Dependiente: Desarrollo Creativo

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS
<p style="text-align: center;">DEPENDIENTE</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo Creativo</p> <p>Es el proceso innato y natural de la persona que termina con la solución creativa de un problema , para este proceso de resolución del problema, se podrían utilizar técnicas para desarrollar nuestro potencial creativo, que facilitarían encontrar la solución apropiada</p>	<p>Capacidad de Expresar</p> <p>Capacidad de Producir</p> <p>Imaginación solución de problemas</p> <p>Desarrollo Artístico</p>	<p>Expresa su creatividad con libertad a través de diversas formas artísticas.</p> <p>Es capaz de aportar con nuevas ideas y variedad de pensamientos creativos</p> <p>Replantea problemas desde su opinión y encuentra la solución a los mismos</p> <p>Demuestra actitud de respeto, comprensión y participación en tareas para su desarrollo creativo</p> <p>Se integra con facilidad y alegría para realizar trabajo creativo en equipo</p>	<p>Técnica de Observación</p> <p>Instrumento Ficha de observación</p>

2.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Cinestésica: Impresión habitual de la existencia y del estado del propio cuerpo, independiente de los sentidos externos, y resultante de la síntesis de las sensaciones, simultáneas y sin localizar, de los diferentes órganos y singularmente los abdominales y torácicos.

Coordinación Facial: La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Coordinación Viso-Manual: La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano.

Creatividad: “La creatividad es una emoción de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente”

Dactilopintura: La palabra dactilopintura proviene del griego dáctilos, que significa dedos. Aquí pintas con las manos y los dedos. Con esta técnica se familiariza el bebé con el cuerpo y las expresiones que se desprenden de la actividad

Desarrollo: El desarrollo es un proceso fundamental orientado por el contexto social y cultural, que es producto en gran parte de los hábitos que efectúa el individuo, las cuales modifican de algún modo el estado de organización que estaba adecuado anteriormente.

Expresión: Aquello que en un enunciado lingüístico manifiesta los sentimientos del habla

Grafo Plásticas: Son el medio de mayor funcionalidad para el desarrollo de la expresión, la creación y la imaginación, todo en un clima afectivo que promueva el desarrollo intelectual, motor, perceptivo, social, imaginativo y estético

Inteligencia Creativa: La inteligencia creativa, encuentra, inventa, descubre, crea, genera ideas que son nuevas y son valiosas. Esto es parte importante de la conceptualización de la creatividad: la primicia o singularidad y la valía, que es bastante social, o para algunos solos sociales.

Manipulación: Operar con las manos o con cualquier instrumento

Manual: Que exige más habilidad de manos que inteligencia.

Motricidad fina: Comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tiene una amplitud sino que son movimientos de más precisión. Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

Motricidad gruesa: Tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio

Pintar: Personificar o figurar un objeto en una superficie, con las líneas y los colores convenientes

Sensorial: Perteneciente o relativo a la sensibilidad (facultad de sentir).

Táctil: Que posee cualidades perceptibles por el tacto, o que sugieren tal percepción

Técnica: La técnica es un ligado de saberes prácticos o instrucciones para obtener el efecto deseado. Una técnica puede ser empleada en cualquier ámbito humano: ciencias, arte, educación etc. Aunque no es exclusiva del hombre, sus técnicas suelen ser más complejas que la de los animales, que sólo responden a su necesidad de supervivencia

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

No experimental: Porque el estudio investigativo se realizará sin la manipulación deliberada de las variables tanto de la dactilopintura cómo del Desarrollo Creativo y sólo se observan los fenómenos en su ambiente para después analizarlos e interpretarlos.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Documental:El trabajo posee fundamentación científica de las dos variables, estas son sobre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo Creativo basándose en una bibliografía de varios autores citados en todo el proceso de estudio.

De campo: Se realizará la investigación directamente en el lugar de los hechos y fenómenos, en este caso se realizará la observación a los niños de nivel inicial del centro de desarrollo Integral “Más que Vencedores” de la parroquia Sicalpa de Colta.

Transversal: El objetivo de estudio será tomado en un solo periodo 2015- 2016.

3.3. DEL NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

Nivel Diagnóstico:Sediagnosticó las posibles causa que generan el problema de la investigación con la participación activa de todos los actores educativos del centro con el fin de determinar porque es escaza la aplicación de la técnica de dactilopintura y su incidencia en el desarrollo creativo de los niñosde nivel inicial del centro de desarrollo Integral “Más que Vencedores” de la parroquia Sicalpa de Colta.

Nivel Exploratorio: Se explorará todos los posibles fenómenos o efectos posibles que se dan por la escaza aplicación de la técnica de dactilopintura en el desarrollo creativo

de los niños de nivel inicial del centro de desarrollo Integral “Más que Vencedores” de la parroquia Sicalpa de Colta.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población: Se trabajará con toda la población de 30 niños de nivel inicial del Centro de Desarrollo Integral “Más que vencedores”, por lo que no se extraerá muestra alguna

POBLACIÓN	FRECUENCIA	%
Niños	30	100,00%
Total	30	100,00%

Fuente: Registro Niños de Nivel Inicial del Centro de desarrollo Integral 457 “Másque Vencedores”

Elaborado: Rosa Cepeda Fernández y María Cepeda Fernández

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. TÉCNICA:

Laobservación: Esta técnica permitió observar la manera de aplicación de la técnica de Dactilopintura y el nivel de desarrollo creativo de los niños del centro de desarrollo Integral “Más que Vencedores” de la parroquia Sicalpa de Colta.

3.6.2. INSTRUMENTOS.

El instrumento que se utilizó para la recolección de la información es:

Ficha de observación: En este instrumento de observación de plasmará los datos de los resultados obtenidos de la investigación de campo.

3.6 TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para esta investigación se siguió el siguiente proceso:

- Análisis preliminar de carácter narrativo de los hechos
- Instancia de codificación dónde se realiza un primer ordenamiento de indicadores con sus respectivas unidades de medición, si es preciso.
- Establecer la cadena lógica de evidencias y factores, proporcionando significados al relacionar las categorías.
- Elaborar matrices y formas dónde se vaya constituyendo la información obtenida según variables, categorías o indicadores.

Para el procesamiento de la información se utilizará los programas de Microsoft, Word y Excel. Los resultados obtenidos se los presentará en cuadros y barras estadísticos con su respectivo análisis e interpretación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Indicador N° 1. Manipula la pintura para plasmar sus manos en hojas de papel.

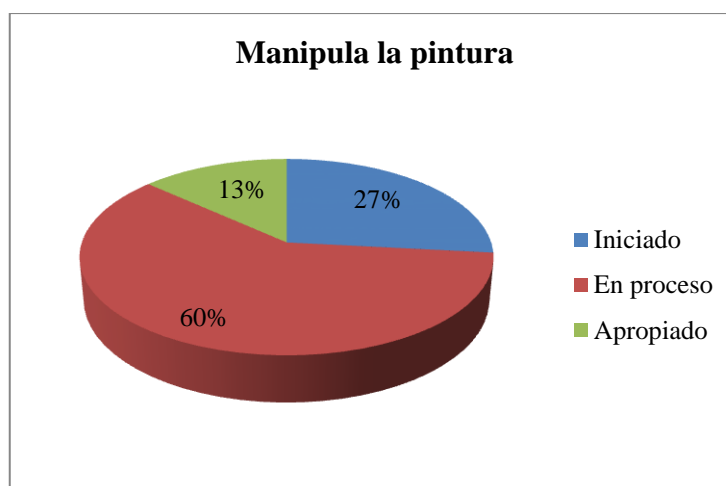
Cuadro N° 1

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	8	27%
En proceso	18	60%
Apropiado	4	13%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 1



Fuente: Cuadro N°2

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Como se puede observar el 27% de niños están iniciando la manipulación de la pintura para plasmar sus manos en hojas de papel, el 60% se encuentran en proceso y apenas el 13% están en nivel apropiado.

Interpretación

Al observar estos resultados la mayoría de niños se encuentran en proceso de manipular la pintura para plasmar sus manos en hojas de papel, lo que es considerable realizar actividades para que los niños puedan mejorar su motricidad y por ende su desarrollo creativo se evidencia poca actividad en este tema.

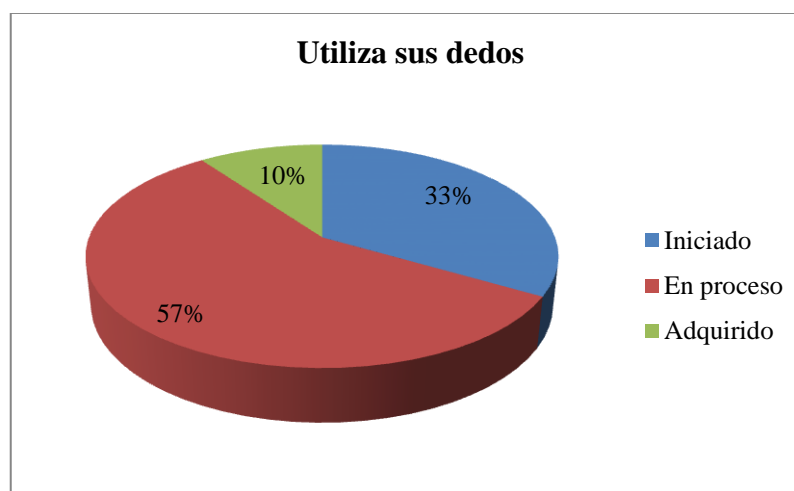
Indicador N° 2. Utiliza sus dedos para pintar libremente en hojas de papel.
Cuadro N° 2

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	10	57%
En proceso	17	33%
Apropiado	3	10%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 2



Fuente: Cuadro N°3

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Al observar los resultados se manifiesta que el 57% de niños están iniciando la utilización de sus dedos para pintar libremente en hojas de papel, el 33% están en proceso y el 10% se encuentran apropiados para la actividad.

Interpretación

Con estos resultados se observa que la mayoría de niños están iniciando a utilizar sus dedos para pintar libremente en hojas de papel, se recomienda seguir realizando estas actividades para obtener motricidad fina y despertar su creatividad.

Indicador N° 3. Pinta utilizando la esponja expresando su creatividad.

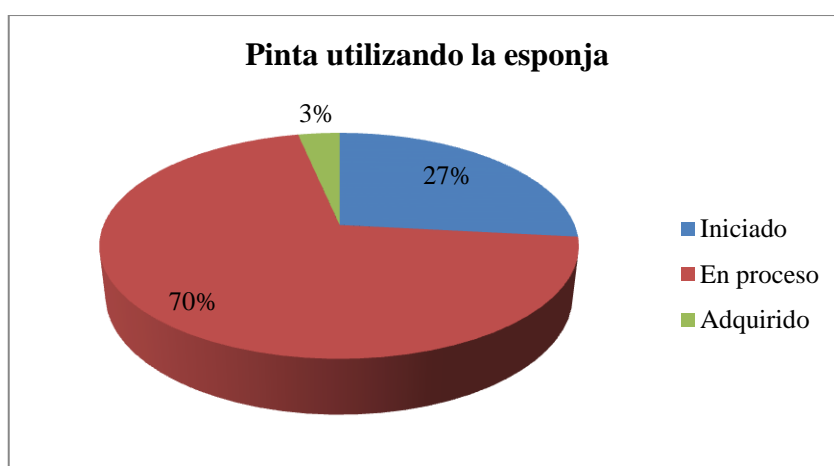
Cuadro N° 3

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	8	27%
En proceso	21	70%
Apropiado	1	3%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 3



Fuente: Cuadro N°4

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Con los resultados expuestos en el gráfico el 27% de niños están iniciando la pintura utilizando la esponja expresando su creatividad, el 70% están en proceso y el 3% mínimamente están apropiados

Interpretación

Es muy importante realizar actividades con pinturas utilizando la esponja para que los niños expresen su creatividad se evidencia déficit en estos ejercicios, las maestras no aplican su creatividad deben utilizar diversas formas de pintura para que los niños también desarrollen su inteligencia.

Indicador N° 4. Plasma la pintura utilizado el pincel en imágenes.

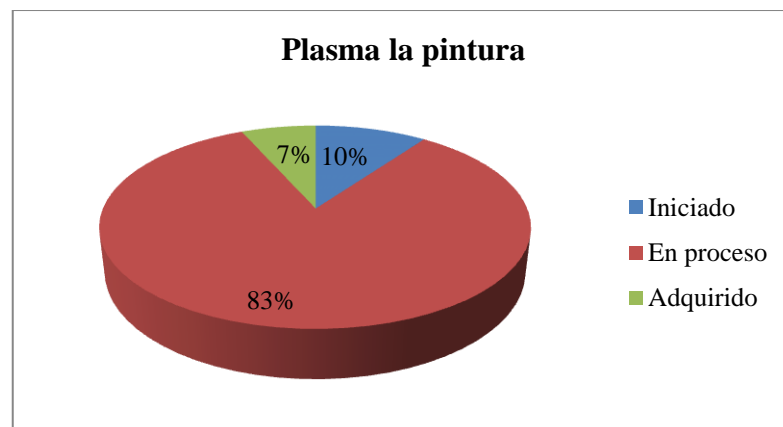
Cuadro N° 4

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	3	10%
En proceso	25	83%
Apropiado	2	7%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 4



Fuente: Cuadro N°4

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Como se puede observar el 10% de niños se inician a plasman la pintura utilizado el pincel en imágenes, el 83% se encuentran en proceso 7% están nivel apropiado.

Interpretación

Es indispensable en edad preescolar realizar estas actividades como es el plasmar la pintura utilizado el pincel en imágenes para que los niños desarrollen más su motricidad y creatividad, los resultados demuestran rezago en la aplicación, las maestras deben realizar con más frecuencia de esta manera los niños despertarán su creatividad.

Indicador N° 5. Garabatea pinturas utilizando cotonetes como implemento.

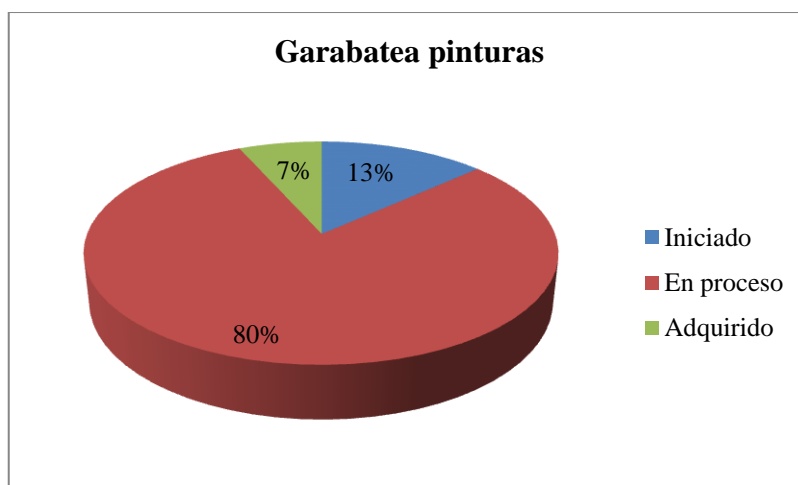
Cuadro N° 5

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	4	13%
En proceso	24	80%
Apropiado	2	7%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 5



Fuente: Cuadro N°6

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Se observa el 13% están iniciando el garabateo con pinturas utilizando cotonetes como implemento, el 80% están en proceso y el 7% han adquirido esta destreza.

Interpretación

Los resultados demuestran poca actividad de garabateo, se debe realizar ejercicios de garabateo con pinturas utilizando los cotonetes como implemento con esto los niños desarrollan su motricidad y creatividad, las maestras son las llamadas a realizar con más frecuencia estos ejercicios.

Indicador N° 6. Expresa su creatividad con libertad a través de diversas formas artísticas.

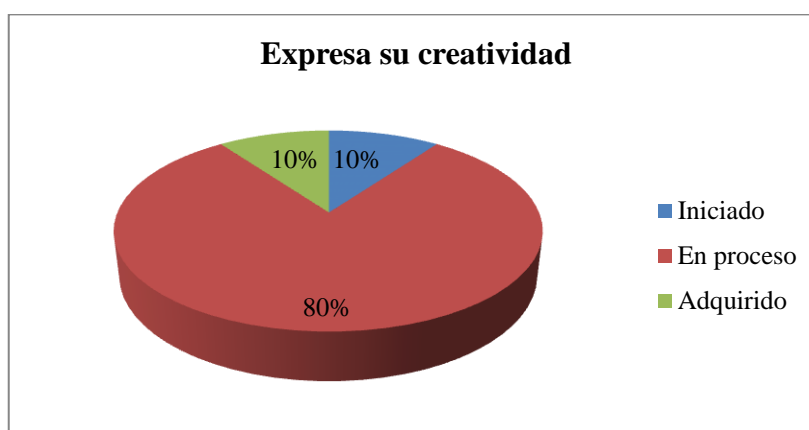
Cuadro N° 6

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	3	10%
En proceso	24	80%
Apropiado	3	10%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 6



Fuente: Cuadro N°7

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Como se puede observar el 10% de niños se encuentran iniciando su expresión y su creatividad con libertad a través de diversas formas artísticas, el 80% están en proceso y el 10% están apropiados.

Interpretación

Al realizar diferentes actividades artísticas los niños apenas expresan su creatividad con libertad es por eso que se recomienda aplicar con frecuencia estos ejercicios y de manera secuencial para que desarrollen su creatividad de tamaño, forma, tiempo, etc.

Indicador N° 7. Es capaz de aportar con nuevas ideas y variedad de pensamientos creativos

Cuadro N° 7

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	3	10%
En proceso	23	77%
Apropiado	4	13%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 7



Fuente: Cuadro N°8

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Se manifiesta que el 10% de niños están iniciando la capacidad de aportar con nuevas ideas y variedad de pensamientos creativos, el 77% se encuentran en proceso y el 13% están apropiados.

Interpretación

Las niños al realizar actividades de dactilopintura apenas pueden aportar con nuevas ideas y variedad de pensamientos, por es eso es recomendable realizar continuamente dichas actividades por parte de las docentes para bajar el porcentaje iniciación.

Indicador N° 8. Replantea problemas desde su opinión y encuentra la solución a los mismos

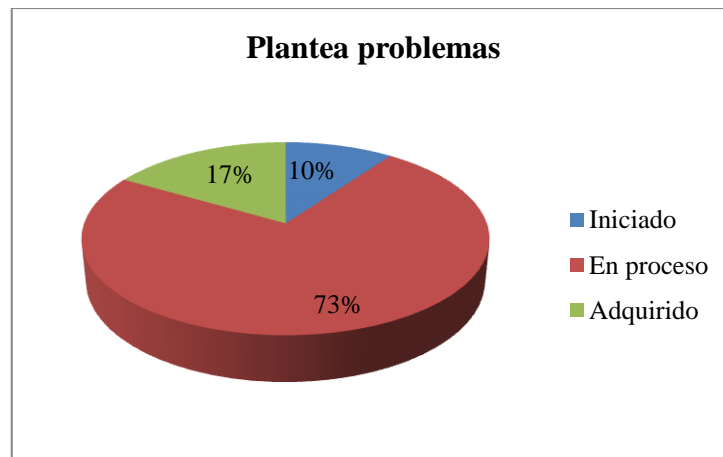
Cuadro N° 8

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	22	73%
En proceso	3	10%
Apropiado	5	17%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 8



Fuente: Cuadro N°9

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Se puede observar que el 73% de niños inician el replanteo de problemas desde su opinión y encuentran la solución a los mismos el 10% están en proceso y 17% están apropiados.

Interpretación

Para que los niños desarrollen y puedan replantear problemas desde su opinión y encuentren la solución a los mismos es muy importante realizar estas actividades diariamente y les permitirá desarrollar su creatividad ya en un gran porcentaje se encuentran iniciando, se debe aplicar actividades para mejorar su desarrollo creativo.

Indicador N° 9. Demuestra actitud de respeto, comprensión y participación en tareas para su desarrollo creativo

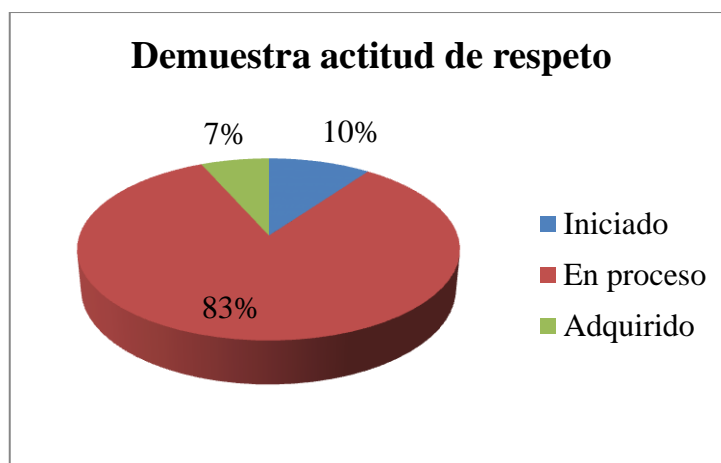
Cuadro N° 9

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	3	10%
En proceso	25	83%
Apropiado	2	7%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 9



Fuente: Cuadro N°10

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Se puede observar que el 10% de niños se encuentran iniciando la demostración de actitud de respeto, comprensión y participación en tareas para su desarrollo creativo, el 83% está en proceso y apenas 7% están apropiados.

Interpretación

La gran mayoría de niños les falta demostrar actitud de respeto, comprensión y participación en tareas para su desarrollo creativo, es indispensable que las docentes apliquen en clases de valores éticos y morales además de actividades diariamente que desarrollen su criticidad

Indicador N° 10. Se integra con facilidad y alegría para realizar trabajo creativo en equipo.

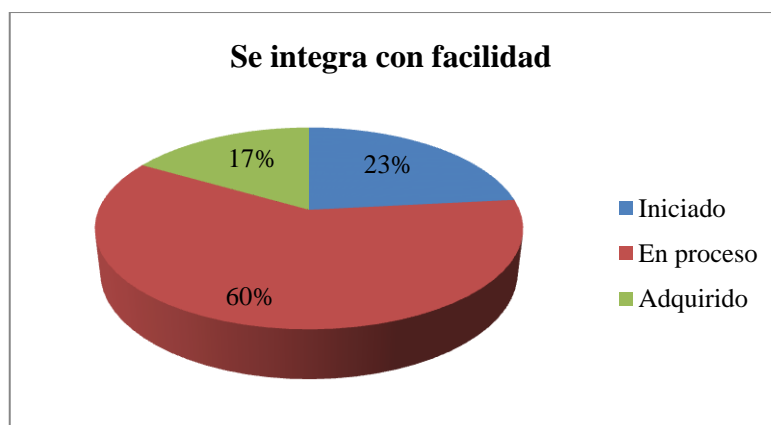
Cuadro N° 10

Indicador	Frecuencias	Porcentajes
Iniciando	7	23%
En proceso	18	60%
Apropiado	5	17%
Total	30	100%

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Gráfico N° 10



Fuente: Cuadro N°11

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

Análisis

Se observa que el 23% de niños están iniciando la integración con facilidad y alegría para realizar trabajo creativo en equipo, el 60% se encuentra en proceso y el 17% están en nivel apropiado

Interpretación

la mayoría de los niños no se integran con facilidad y alegría para realizar trabajo creativo en equipo porque sus maestras muy poco realizan actividades dinámicas, creativas y participativas por eso es recomendable realizar con frecuencias estas actividades.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

- Con la investigación se verifico que la dactilopintura con sus diferentes técnicas como son a mano alzada, cotonetes, esponja y pinceles no despierta el desarrollo creativo en los niños dando oportunidad a no desarrollar sus habilidades y destrezas y tampoco les permite valorar la importancia en el aprendizaje
- Habiendo aplicado, analizado e interpretado los resultados la ficha de observación se determinó que la aplicación de la Técnica de la dactilopintura no incide positivamente en el Desarrollo Creativo de los niños del Nivel Inicial en el Centro de Desarrollo Integral .457 "Más que Vencedores" que la aplicación de las dactilopintura facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.
- La investigación comprobar que el nivel del Desarrollo Creativo es bajo y no contribuye al mejoramiento del estado emocional, los niños no desarrollan su creatividad y su pensamiento crítico, demuestran deficiencia en su proceso de interaprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Las maestras del nivel inicial deben aplicar la dactilopintura con sus diferentes técnicas como son a mano alzada, cotonetes, esponja y pinceles para despertar el desarrollo creativo en los niños dando oportunidad a desarrollar sus habilidades y destrezas ya que esta técnica es la base fundamental para la formación integral del educando permitiéndoles ser sujetos activos, abiertos y dinámicos en su educación.
- Es necesario que las maestras del nivel inicial implementen más actividades encaminadas a desarrollar la dactilopintura en su planificación diaria y anual para un buen desarrollo creativo y que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.
- Se recomienda a las docentes de inicial aplicar la técnica de dactilopintura para mejorar el nivel de desarrollo creativo de los niños y obtener en ellos un desenvolvimiento óptimo en su educación, a la vez contribuir al mejoramiento del estado emocional y el pensamiento crítico demostrando eficiencia en su proceso de interaprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbadie, m. (2006). Educacion infantil. Barcelona: paideotrivo.
- Aguirre zabaleta, j. (2005). La aventura del movimiento. En desarrollo psicomotor del niño de 0 a 6 años. (págs. 765-811). Pamplona: universidad pública de navarra.
- Amastal, j. (2000). La grafomotricidad.
- Antolin, m. (1997). La estimulación temprana y el desarrollo infantil. En manual del educador de preescolar. (págs. 46-55). Buenos aires: lexis.
- Antunez, c. (1998). Expresion artistica-plastica. En habilidades artisticas (págs. 125-156). Caracas.
- Berruelo, j. (2007). Tpecnicas grafoplásticas. En modulo de tecnicas grafoplasticas (págs. 34-37). Santiago de chile.
- Betancourt, m. J. (1989). Siempre de corazón . La habana: san miguel del padrón.
- Bonhome, f. (2003). La interaccion social. En la interacción (págs. 104-123).
- Branden, n. (1993). La auto estima. En cómo mejora su autoestima. México: paidós.
- Brito, h. (1990). Capacidades, habilidades y hábitos. En una alternativa teórica, metodológica y práctica. (págs. 156-178). La habana: primer coloquio sobre la inteligencia. I.s.p. Enrique j. Varona.
- Cooper, r. Y. (1998). La motricidad fina en la enseñanza aprendizaje. Madrid.
- Cornelios, l. (2009). Desarrollo psocomotriz. En la psicomotricidad (págs. 156-167). Lima-peru: san marcos.
- Cottle.d. (1991). Inteligencia creativa. California.
- Crawford, r. (1989). Las técnicas de la creatividad. Barcelona: g.a davis.
- Duarte briceno, e. (2005). La creatividad como un valor dentro del proceso educativo. Mexico: universidad atónoma de yacatán.
- Edward, t. (1920). Inteligencia emocional y social . Madrid.
- Encarta, e. (2003). Nociones basicas. En encarta. Madrid.
- Esparza, p. (1984). Nociones básicas. Bogotá: cimes.
- Gardner, h. (2003). Inteligencias multiples. Eeuu: harvart.
- Goleman, d. (1996). Inteligencias multiples.
- Hildebrand, v. (1987). Fundamnetos de educación inicial. Noriega editores.
- Muzio, a. (1998). Pedagogía. En la pedagogía y la educacion (págs. 17-23). Buenos aires.
- Parra, m. (2001). Psicología de la educación. En psicología de la educación (págs. 288-289).

Piaget, j. (1979). Razonamiento y solucion de problemas.

Subiría, m. (1999). Teoría del pensamiento. Caracas.

A N E X O S



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLÓGICAS
FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS DE NIVEL INICIAL DEL CENTRO
DE DESARROLLO INTEGRAL 457 "MAS QUE VENCEDORES"

Situaciones Observadas

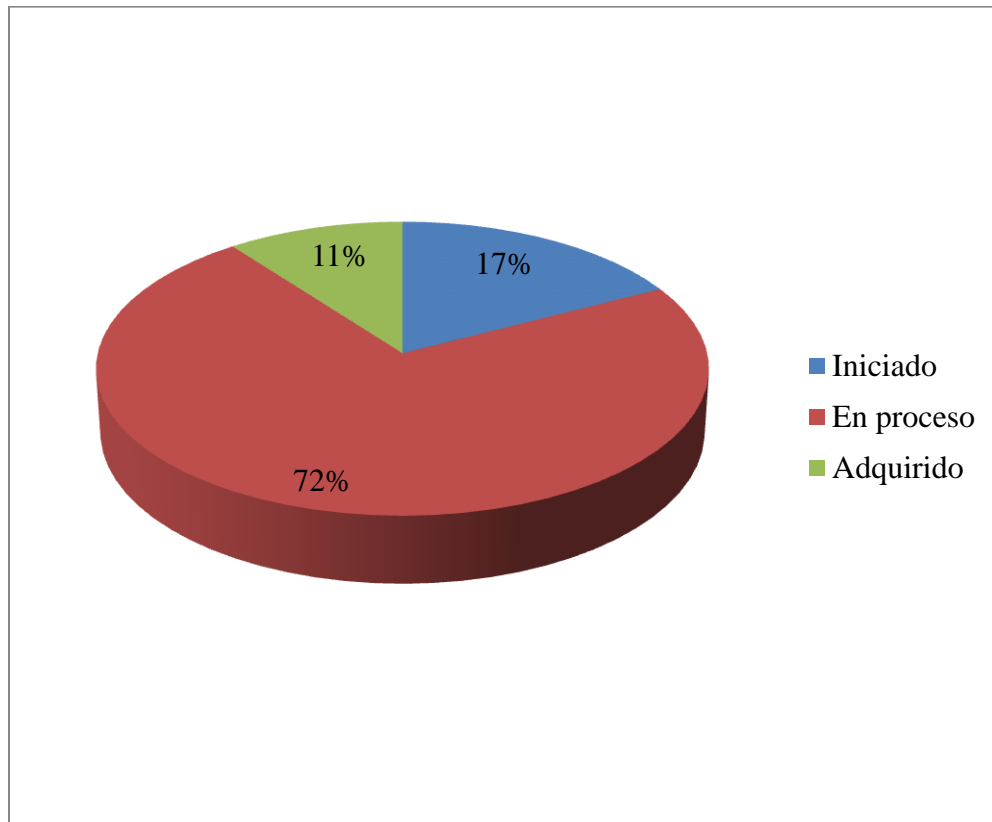
Situaciones Observadas	ALTERNATIVAS			
	I	EP	A	TOTAL
Manipula la pintura para plasmar sus manos en hojas de papel	8	18	4	30
Utiliza sus dedos para pintar libremente en hojas de papel.	10	17	3	30
Pinta utilizando la esponja expresando su creatividad.	8	21	1	30
Plasma la pintura utilizando el pincel en imágenes	3	25	2	30
Garabatea pinturas utilizando cotonetes como implemento	4	24	2	30
Expresa su creatividad con libertad a través de diversas formas artísticas.	3	24	3	30
Es capaz de aportar con nuevas ideas y variedad de pensamientos creativos	3	23	4	30
Replantea problemas desde su opinión y encuentra la solución a los mismos	3	22	5	30
Demuestra actitud de respeto, comprensión y participación en tareas para su desarrollo creativo	3	25	2	30
Se integra con facilidad y alegría para realizar trabajo creativo en equipo	7	18	5	30
TOTAL	52	217	31	300

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

I: Iniciado EP: En proceso A: Adquirido

Resultados Generales



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial

Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández

ANEXO 2 APLICACIÓN DE LA TECNICA DE DACTILOPINTURA



Fuente: Centro de desarrollo integral 457 “más que vencedores”
Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández



Fuente: Centro de desarrollo integral 457 “más que vencedores”
Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández



Fuente: Centro de desarrollo integral 457 “más que vencedores”
Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández



Fuente: Centro de desarrollo integral 457 “más que vencedores”
Elaborado por: Rosa María Cepeda Fernández-María Magdalena Cepeda Fernández