



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

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN.

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

“Trabajo presentado como requisito previo la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Profesora de Educación Básica”.

TEMA:

“APRENDIENDO EN MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA, “LUIS ARTURO BARAHONA”, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN RIOBAMBA, EN EL PERÍODO 2015-2016”

AUTORES:

Rocío Mercedes Berrones Zúñiga

Carlos Alberto Tacuri Lema

TUTORA:

Lic. Zoila Román. MsC.

RIOBAMBA - ECUADOR

2016



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

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y
PROFESIONALIZACIÓN.

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

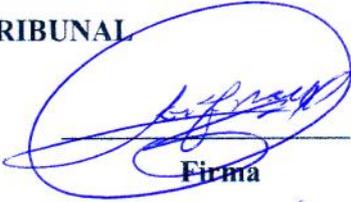
TÍTULO:

“APRENDIENDO EN MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA, “LUIS ARTURO BARAHONA”, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN RIOBAMBA, EN EL PERÍODO 2015-2016”.

CALIFICACIÓN DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL

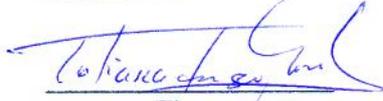
PRESIDENTE

Calificación


Firma

MIEMBRO 1

Calificación


Firma

MIEMBRO 2

Calificación


Firma

NOTA FINAL:

7.02

CERTIFICACIÓN

Máster.

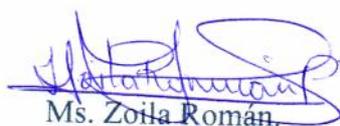
Zoila Román

TUTOR DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

CERTIFICA:

Que el presente trabajo: “APRENDIENDO EN MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA, “LUIS ARTURO BARAHONA”, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN RIOBAMBA, EN EL PERÍODO 2015-2016” de autoría de los estudiantes: ROCIO MERCEDES BERRONES ZÚÑIGA Y CARLOS ALBERTO TACURI LEMA, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y lineamientos esenciales exigidos por las normas generales para graduación; en tal virtud, autoriza la presentación del mismo con su calificación correspondiente.

Riobamba, diciembre del 2016



Ms. Zoila Román.

TUTORA DE TESIS

AUTORÍA

“La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Graduación, nos corresponde exclusivamente a: Rocío Mercedes Berrones Zúñiga con cédula de identidad N°060307973-2 Y Carlos Alberto Tacuri Lema con cédula de identidad N°060361990-9 presentado como proyecto de grado, previo a la obtención al título de Licenciada(o) en Ciencias de la Educación, Profesora(o) en Educación Básica; el mismo que es original y basado a los parámetros establecidos en la normativa legal de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de acuerdo al proceso de investigación realizado.

Por tal razón, los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad del autor y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Rocío Mercedes Berrones Zúñiga

C.I: 0603079732



Carlos Alberto Tacuri Lema

C.I: 0603619909

DEDICATORIA

A mis hijos Pablo y Bryan pilares fundamentales en mi vida ya que gracias a su comprensión y apoyo he podido culminar mis estudios profesionales para ser una mejor persona y brindar mis conocimientos a la sociedad y de esta manera enseñales que lo que se propone se logar, pero en especial a mi Amado esposo por el apoyo moral, económico y por su paciencia y comprensión en momentos difíciles, solo así he podido lograr mi sueño.

A mis padres quienes a lo largo de toda mi vida han apoyado y motivado mi formación académica, creyeron en mí en todo momento y no dudaron de mis habilidades.

A mi hija Melany Tacuri Lema Yupa, por que es el motor fundamental para poder lograr los objetivos de vida propuestos por mi persona.

A la Ms. Zoilita Román que gracias a sus conocimientos y sugerencias profesionales que nos brindó desinteresadamente supo apoyarnos en todo momento con paciencia orientación respeto y consideración nos ayudó de la mejor manera para el total cumplimiento de este trabajo.

Rocio Mercedes Berrones Zúñiga.

Carlos Alberto Tacuri Lema.

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarnos la suficiente sabiduría, por habernos guiado por el camino del bien porque ha estado con nosotros a cada paso que damos, dándonos fortaleza para continuar y no desmayar hasta llegar a la meta propuesta.

A toda nuestra familia por el apoyo incondicional, a pesar de todas las adversidades de la vida nunca desmayaron y no se perdió la confianza.

A nuestros queridos docentes a quienes les debemos gran parte de nuestros conocimientos, por su paciencia y enseñanza, eterno agradecimiento, gratitud por ser personas con un corazón de humildad al brindar todo el apoyo.

A esta prestigiosa Universidad la cual abre sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien y profesionales de excelencia.

Rocio Mercedes Berrones Zúñiga.

Carlos Alberto Tacuri Lema.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO PÁGINA

CALIFICACIÓN DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL	I
CERTIFICACIÓN	II
AUTORÍA	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE CUADROS	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	IX
RESUMEN	X
SUMMARY	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1. MARCO REFERENCIAL	3
1.1. El problema de investigación	3
1.2. Problematización del problema	3
1.3. Formulación del problema	4
1.4. Preguntas directrices o problemas derivados	4
1.5. Objetivos:	5
1.5.1. Objetivo general	5
1.5.2. Objetivos específicos	5
1.6. Justificación	6
CAPÍTULO II	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. Antecedentes de investigaciones.	9
2.2. Fundamentación teórica	10
2.2.1 aprendiendo.	10
2.2.2 movimiento.	11
2.2.3 aprendiendo en movimiento.	13
2.2.4 desarrollo.	15
2.2.5 pensamiento.	15
2.2.6 creatividad.	17
2.2.6.1 La base de la creatividad	20

2.2.6.2.Creatividad y actividad social	21
2.2.7 pensamiento creativo.	27
2.2.8 desarrollo del pensamiento creativo.	28
2.2.8.1 el pensamiento creativo y desarrollo.	29
2.3.1.Variable independiente	48
2.3.2. Variable dependiente	48
2.4. Definiciones de términos básicos.	48
2.5. Cuadro de variables	51
2.5.1 variable independiente: aprendiendo en movimiento.	51
2.5.2 variable dependiente: desarrollo del pensamiento creativo.	52
CAPITULO III	53
3. MARCO METODOLÓGICO	53
3.1. Diseño de la investigación	53
3.2. Tipo de investigación	53
3.3. Del nivel de la investigación	53
3.4. Población y muestra	53
3.5. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	54
3.6. Técnicas para procesamiento e interpretación de datos	54
CAPÍTULO IV	55
4.ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO	55
4.11 ficha de observación	55
CAPÍTULO V	
5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
5.1.-CONCLUSIONES	67
5.2.- RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS	71

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1:	
Adapta diferentes tipos de juego a disciplinas deportivas	55
CUADRO N° 2:	
Aprende y aplica las formas conocidas para orientarse en el entorno	56
CUADRO N° 3:	
Demuestra y practica juegos grandes aplicando reglas sencillas	57
CUADRO N° 4:	
Demuestra posibilidades de ejecutar series de ejercicios combinados	58
CUADRO N° 5:	
Imita movimientos de objetos, animales, personas y situaciones, con gestos y expresiones corporales	59
CUADRO N° 6:	
Crea posibilidades de movimientos en series gimnásticas con implementos sencillos	60
CUADRO N° 7:	
Utiliza su sentido de la orientación al romper la piñata, escucha a los que le guían	61
CUADRO N° 8:	
Combina movimientos en aparatos, aplicando fundamentos técnicos es saltos, equilibrios y suspensiones	62
CUADRO N° 9:	
Carcteriza y demuestra procedimientos técnicos y tácticos para ejecutar carreras y saltos	63
CUADRO N° 10:	
Al realizar ejercicios de bailoterapia demuestra coordinación	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1:	
Adapta diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas	55
Gráfico N° 2:	
Aprende y aplica las formas conocidas para orientarse en el entorno	56
Gráfico N° 3:	
Demuestra y practica juegos grandes aplicando reglas sencillas	57
Gráfico N° 4:	
Demuestra posibilidades de ejecutar series de ejercicios combinados	58
Gráfico N° 5:	
Imita movimientos de objetos, animales, personas y situaciones, con gestos y expresiones corporales	59
Gráfico N° 6:	
Crea posibilidades de movimientos en series gimnásticas con implementos sencillos	60
Gráfico N° 7:	
Utiliza su sentido de la orientación al romper la piñata, escucha a los que le guían	61
Gráfico N° 8:	
Combina movimientos en aparatos, aplicando fundamentos técnicos es saltos, equilibrios y suspensiones	62
Gráfico N° 9:	
Carcteriza y demuestra procedimientos técnicos y tácticos para ejecutar carreras y saltos	63
Gráfico N° 10:	
Al realizar ejercicios de bailoterapia demuestra coordinación	64



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN.

RESUMEN

La presente investigación se realizó con la participación de los niños de la unidad educativa “LUIS ARTURO BARAHONA”. Se dio a conocer que el movimiento se comprende en actos o acciones concretas y conjuntas a la preocupación por la coordinación o psicomotricidad en los niños, el ejercicio, los juegos populares será la base fundamental para desarrollar sus habilidades con su pensamiento creativo y su independencia nos ayudó a subir el autoestima, de esta manera tratar de cambiar su pensamiento. Esta investigación es transversal porque se efectuó durante el octavo semestre de educación básica en el período de Octubre del 2015 a Marzo del 2016, también es bibliográfico porque tiene sus bases en libros, textos, de diferentes autores y en investigaciones anteriores, igualmente de campo ya que lo vivimos día durante la investigación. Se trabajó con toda la población ya establecida en la comunidad educativa, con las técnicas e instrumentos para recolección de datos se realizó con el método científico que sigue la comunidad científica para dar respuesta a sus interrogantes, esta basado en principios de productividad y factibilidad. El proceso de resultados se lo reflejó en las fichas de observación y actividades con juegos populares realizadas a los estudiantes.

Abstract

This research was applied with children of "LUIS ARTURO BARAHONA" Educational Unit. It was known that the movement is all related with concrete actions and actions, which joint to the coordination or psychomotricity in children, exercise, popular games will be the fundamental basis to develop their skills with their creative thinking and their independence to help to increase their self-esteem, to try to change their thinking. This research is transversal because it was carried out during the eighth semester of basic education during the October 2015 - March 2016, it is also bibliographic because it has its bases in books, texts, of different authors and in previous researches, also a field one. It worked with all the population established in the educational community, with the techniques and instruments for data collection was developed the scientific method that the scientific community follows to answer their questions, it is based on principles of productivity and viability. The results process is showed in the observation forms and activities focused to students through popular games.


Reviewed by: 
Language Center Teacher

INTRODUCCIÓN

“Aprendiendo en movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de sexto grado de la escuela fiscal mixta, “Luis Arturo Barahona”, Provincia de Chimborazo, Cantón Riobamba, en el período 2015-2016” El resultado es un enriquecimiento de las actividades realizadas con los estudiantes. En la edad de diez y once años demostrando habilidades, agilidad, coordinación en cada uno de los movimientos.

Los contenidos de la presente tesis se detalla en el asiguiente esquema:

En el **Capítulo I**, se describe el **Marco Referencial** con el planteamiento del problema, formulación, objetivos general, específico, además se justifica el problema de investigación.

En el **Capítulo II**, se describe el **Marco Teórico**, con las teorías científicas que orientan el trabajo investigativo, sobre las variables que son recursos didácticos y expresión corporal, se mencionan las variables y la hipótesis. Las técnicas de recolección de datos, las mismas que son las actividades y la observación con sus respectivos instrumentos.

En el **Capítulo III**, se establece el **Marco Metodológico**, donde se describe la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos y finalmente las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación cumplido.

En el **Capítulo IV.- Análisis e Interpretación de resultados** se establecen los métodos que ayudan a la investigación. El trabajo se realizó con toda la población correspondiente. Para el procesamiento de datos se tomó el método porcentual que permitió determinar el porcentaje en forma correcta cada aspecto observado, luego se realiza un análisis e interpretación de resultados para anotar las conclusiones y

recomendaciones necesarias lo que ayudo y facilitó la comprobación de la hipótesis planteada.

En el **Capítulo V.- Describe Conclusiones y Recomendaciones** del trabajo investigativo referente a los recursos didácticos para la expresión corporal.

Es oportuno anotar que este trabajo tiene una, **Bibliografía y Web grafía** con documentos que permitieron recopilar información fundamental para el desarrollo del trabajo investigativo.

ANEXOS detallados los instrumentos de recopilación de datos así como las evidencias del trabajo investigativo lo que se demuestra en las fotos de la institución con los niños.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

“APRENDIENDO EN MOVIMIENTO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA, “LUIS ARTURO BARAHONA”, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN RIOBAMBA, EN EL PERÍODO 2015-2016”

1.2. PROBLEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

A nivel mundial el desarrollo del pensamiento creativo es un factor determinante e imprescindible para el ser humano, ya que por medio de juegos y del movimiento mismo podemos liberarnos un poco de los que hacemos diarios, como: trabajo, estudio, etc, o porque es necesario en personas que crean hábitos de relajación, motivación y entretenimiento, que ya ocupan un horario en su vida diaria. Es la realización de diversos tipos de actividades, que ejecutados en el tiempo libre toman como marco de acción, un campo deportivo o los recursos que ofrece la naturaleza; para brindar al individuo la satisfacción de una necesidad de movimiento. Aunque son actividades elegidas según gustos y preferencias de los participantes, necesitan cierto nivel de organización, sobre todo por parte de los que las dirigen, además de un análisis previo para determinar los elementos positivos o negativos que puedan presentarse; La actividad física recreativa juega un papel fundamental en la calidad de vida de la comunidad. (Navarro, 2004)

En el Ecuador es un factor relevante en la vida y su calidad en la población es la recreación sistemática y bien dirigida, educando y desarrollando así la voluntad y las capacidades físicas. Es notable destacar el avance de Aprendiendo en

Movimiento con el fin de desarrollar las habilidades, por lo que podemos afirmar que desde tiempos remotos ha tenido diversas formas de manifestarse por la especie humana, transformándose y logrando cada vez una forma más organizada y aglutinadora en su accionar. (Antonio, 2012)

La interrelación de los moradores del Barrio Perímetro de las Industrias juntamente con la escuelas “Luis Arturo Barahona” son un eje fundamental para el desarrollo de aprendiendo en movimiento , constantemente se marquen modelos de la definición de tiempo independiente y de las ventajas motivacionales que conciernen a la sociedad y al medio en que se incumbe el sujeto. Por ello, la acción atlética es una práctica formativa, a una disciplina.

“La aplicación de la técnica de la observación a las acciones del deporte interactivo y consultas a profesores retirados, accedió a descubrir las siguientes circunstancias perjudiciales o inopias que señalan la falta de motivación de los estudiantes hacia las acciones recreativas. De ahí que nuestra investigación va encaminada a la aplicación de Aprendiendo en Movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo que motivan la integración y ocupación del tiempo libre de los 22 estudiantes de sexto grado de la escuela fiscal mixta Luis Arturo Barahona”.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el aprendiendo en movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de sexto grado de la escuela fiscal mixta, “Luis Arturo Barahona”, Provincia de Chimborazo, Cantón Riobamba, en el período 2015-2016?

1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES O PROBLEMAS DERIVADOS

1.- ¿ Identificar qué tipos de juegos recreativos existen para la motivación del niño?.

2.- ¿Reconocer cómo se desarrolla los juegos recreativos dentro de aprendiendo en movimiento y cómo influye en el desarrollo del niño?

3.- ¿Demostrar la desmotivación que existe en el estudiante al realizar los juegos?

4.- ¿Cómo el niño desarrolla el pensamiento creativo mediante juegos en movimiento?

1.5. OBJETIVOS:

1.5.1. Objetivo General

Determinar cómo el aprendiendo en movimiento desarrolla el pensamiento creativo de los estudiantes de sexto grado de la escuela fiscal mixta, “Luis Arturo Barahona”, Provincia de Chimborazo, Cantón Riobamba, en el Período 2015-2016

1.5.2. Objetivos Específicos

Valorar el nivel de conocimiento aprendiendo en movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de sexto grado de la escuela fiscal mixta, “Luis Arturo Barahona”, Provincia de Chimborazo, Cantón Riobamba, en el Período 2015-2016

Definir el grado de Desarrollo del Pensamiento Creativo empleando la técnica de aprender en Movimiento con los estudiantes de sexto grado de la escuela fiscal mixta “Luis Arturo Barahona” Provincia de Chimborazo, en el periodo 2015-2016?

Realizar actividades de Aprender en Movimiento para lograr el pensamiento creativo en los estudiantes de sexto grado de la escuela fiscal mixta “Luis Arturo Barahona” Provincia de Chimborazo, en el periodo 2015-2016?

1.6. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante porque se basa en vista de que nuestro país ha transformado la malla curricular los favorecidos son los alumnos de sexto grado de la escuela fiscal mixta “Luis Arturo Barahona” Provincia de Chimborazo, en el período 2015-2016?

La elaboración del siguiente trabajo posee como propósito el conocer ¿De qué manera influye el aprender en movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de sexto grado de la escuela fiscal mixta “Luis Arturo Barahona” Provincia de Chimborazo, en el período 2015-2016?

“El juego desde hace mucho ha sido de gran utilidad para la enseñanza por diferentes teorías del aprendizaje entre los cuales se encuentran: Cognitiva de Jean Piaget, Aprendizaje Significativo de Ausubel, Sociocultural de Vygotsky, Psicología social de Bandura, han tratado de explicar el significado de esta actividades.

El impacto que suscitara con esta investigación se centra en el aprendizaje, desarrollo que adquiera cada estudiante y que de una u otra manera mejorará su desempeño académico y su desenvolvimiento en la sociedad y en su personalidad.

Los resultados arrojados por las indagaciones realizadas con anterioridad por Psicólogos, Sociólogos, Pedagogos, entre otros, demuestran que el juego es un valioso medio para educar al niño y fomentar su desarrollo integral”.

En el presente trabajo de investigación es pertinente ya que se proponen algunos juegos tradicionales con el fin de fomentar el desarrollo integral de los niños en edad escolar de la unidad educativa “Luis Arturo Barahona”. En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula escolar.

“En el nivel de educación básica, existen una gran variedad y tipología de juegos reglados, simbólicos y tradicionales, que no han sido incluidos como elementos vitales y formadores, aun cuando es innegable que siguen constituyendo para el hombre uno de los más preciados valores culturales, el juego resulta un medio esencial de organización de la personalidad.

El proceso es de interés en edades escolares en Chimborazo, ya que se manifiesta limitantes en el desarrollo integral del niño, pues el desarrollo no es armónico ni guarda relación sistémica entre algunas dimensiones como son: socio emocional, psicomotriz, volitiva, y cognitiva entre otras; existiendo direcciones de desarrollo sin la necesaria planificación por estadios tanto físico como desde el punto de vista didáctico. Se muestra un grupo de acciones improvisadas y sin la necesaria orientación pedagógica. Algunas dimensiones se destacan por encima de otras, existiendo disparidad, lo cual trae como consecuencia irregularidad en el desarrollo integral, teniendo consecuencias en la dimensión actitudinal, las cuales ejercen incidencias en la coordinación motriz, en la toma de decisiones, en la memoria operativa, entre otros.

La actividad lúdica que conlleve connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente, pues se considera que es la persona que puede aprovechar las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral les

brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad”. (Zambrano, (1990).

“En síntesis, este proyecto es factible y de menester e imprescindible incorporar progresivamente los juegos tradicionales en primer lugar para el rescate de los valores culturales autóctonos y en segundo plano como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo integral con 22 estudiantes niño y niña en edad escolar de 10 y 11 años del séxto grado de la escuela fiscal mixta Luis Arturo Barahona, Provincia de Chimborazo, en el periodo 2015-2016? , quienes serán los beneficiarios con este proyecto”. (Duran, 2003)

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES REALIZADAS CON RESPECTO AL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA.

Una vez que hemos revisado los archivos encontrados en la UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO similares a nuestro tema.

Incidencia de la aplicación del pensamiento creativo en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de lenguaje y literatura de los niños de sexto año “c” de la educación general básica del centro de educación básica de la ciudad de Riobamba, durante el año lectivo 2012-2013 .Cortez Espinoza Carmen Lorenam Quintanilla Vásquez maría JosMsc. Elena Tello 2013.

Esta tesis es similar a la que estamos desarrollando ya que en las dos se toma como referencia el pensamiento creativo de los niños.

“El emprendimiento escolar para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del tercer año de educación general básica de la escuela “San Ignacio de Loyola” de la ciudadela las abras, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo lectivo 2013-2014”, María Auxiliadora Pino Miñaca, Msc. Tatiana Fonseca.

Al indagar la tesis mencionada y relacionándola a nuestro tema de tesis coincidimos sobre la importancia del desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Básica.

La investigación sobre el desarrollo y la enseñanza de las habilidades de pensamiento 1 Margarita Amestoy de Sánchez Centro para Desarrollo e Investigación del Pensamiento Lambayeque, noviembre 2005

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 APRENDIENDO.

Aprendiendo es adquirir el conocimiento de una cosa por medio del estudio o de la experiencia, aprendió muchas técnicas de diagnóstico durante las prácticas. Es el proceso a través del cuál se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, , la instrucción, el razonamiento y la observación. La conducta del ser humano es adquirida mediante el aprendizaje al igual que sus valores, destrezas y habilidades ya que estos son hábitos obtenidos a través de la educación y la evolución de cada persona. El poder seguir aprendiendo siempre cosas nuevas es una de las funciones más importantes de nuestro cerebro, ya que en él podemos fijar información nueva de manera constante la cual permanecerá en nuestra memoria y así podremos recordar siempre lo que hemos aprendido.

La misión de aprendiendo es activar a los estudiantes por medio de una selección de juegos y actividades recreativas que aportarán a su desarrollo, habilidades motrices y de interacción. En el transcurso de la ordenación de la enseñanza, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de estar al corriente del total de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por "Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de cero, pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que

el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". (Ausbel, 1983)

Sin embargo, tal como lo plantea Vigotsky el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean. Toda actividad y práctica de aprendizaje está circunscrita en un ámbito cultural específico donde no es posible dejar de significar la realidad. En el lenguaje el ser humano encuentra como base la significación y ésta sólo es posible a través de las prácticas culturales. (Vigotsky, 1996)

2.2.2 MOVIMIENTO.

El movimiento es un fenómeno físico que se define como todo cambio de posición que experimentan los cuerpos en el espacio, con respecto al tiempo y a un punto de referencia, variando la distancia de dicho cuerpo con respecto a ese punto o sistema de referencia, describiendo una trayectoria. Para producir movimiento es necesaria una intensidad de interacción o intercambio de energía que sobrepase un determinado umbral. (Vasquez, 1996)

“El estudio del movimiento se puede realizar a través de la cinemática o a través de la dinámica. En función de la elección del sistema de referencia que darán definidas las ecuaciones del movimiento, que determinarán la posición, la velocidad y la aceleración del cuerpo en cada instante de tiempo. Todo movimiento puede representarse y estudiarse mediante gráficas.

Un sistema físico real se caracteriza por, al menos, tres propiedades importantes: Tener una ubicación en el espacio-tiempo. Tener un estado físico definido sujeto a evolución temporal. Poderle asociar una magnitud física llamada energía. El movimiento se refiere al cambio de ubicación en el espacio a lo largo del tiempo, tal como es medido por un observador físico. Un poco más generalmente el cambio

de ubicación puede verse influido por las propiedades internas de un cuerpo o sistema físico, o incluso el estudio del movimiento en toda su generalidad lleva a considerar el cambio de dicho estado físico.

Características del movimiento:

Las leyes de Newton comprenden y explican conceptos como:

Posición.- Este es el lugar en el que se encuentra un objeto, y se sabe que existe movimiento cuando cambia de lugar de un punto a otro.

Trayectoria.- Esta es una línea imaginaria que corresponde al desplazamiento de un cuerpo, se encuentra regido por principios geométricos.

Distancia.- Este es el espacio recorrido por el cuerpo en movimiento, variando por la fuerza y dirección.

Velocidad.- Podemos definir a la velocidad como la medida que explica la rapidez en que se desplaza un objeto.

Aceleración.- Este término es aplicado en física, para expresar la elevación o disminución de velocidad, cambios en la rapidez o cambios en la desaceleración.

Fuerza.- Se ha definido como Newton su medida, expresándose con la letra (**N**), y corresponde a la magnitud que mide la intensidad del movimiento en su intercambio lineal, esto es que es capaz de alterar la cantidad de movimiento en los cuerpos.

Energía.- La energía es la fuerza directa que se encuentra reservada en los objetos para realizar un trabajo, la energía se puede destacar por no ser un material tangible

2.2.3 APRENDIENDO EN MOVIMIENTO.

Aprendiendo en Movimiento es un programa integrado por una serie de bloques temáticos que contienen selección de juegos actividades recreativas, desarrollan las capacidades física, psíquicas, sociales y valores de los estudiantes, forman ideas de una cosa o por propias experiencias ya sea por movimientos mecánicos u espontáneos y por aprendizaje. Controlamos nuestro entorno, posibles obstáculos, a otras personas, la dirección que seguimos y la respuesta de nuestro cuerpo. Nuestra mente opera en varios niveles, consciente e inconsciente, y somos capaces de meditar sobre asuntos abstractos a la vez que reaccionamos a una corriente constante de estímulos.

La actividad física está muy ligada a los procesos creativos. Nos devuelve a nuestros orígenes como especie, antes de esta era sedentaria, cuando empezamos nuestro camino como primates curiosos y tuvimos ideas innovadoras al tiempo que nos desplazábamos de un lugar a otro recolectando, huyendo de nuestros depredadores o corriendo tras la cena. Sin dejar de movernos, inventamos el fuego, el lenguaje, las herramientas y la organización social.

“El programa se elaborará durante este año en las etapas escolares de la Costa y Sierra, y a partir del próximo (2015-2016) se articulará al currículo de Educación Física (EF) que el MinEduc aplicará en el país, con las actualizaciones y adecuaciones correspondientes. El programa se llama, Aprendiendo en Movimiento porque antes se tenía la concepción de separar la actividad física del proceso de aprendizaje, y nosotros creemos lo contrario: todo lo que se puede aprender mientras se está en movimiento, es un aprendizaje que queda para toda la vida, manifestó el ministro de Educación, Augusto Espinosa, en la presentación de este programa, el jueves 10 de abril en el Parque Samanes de Guayaquil”.

(Educación, 2014)

Aprendiendo en Movimiento se compone de bloques temáticos que contienen actividades que realizarán los estudiantes. Entre estos bloques se cuentan los siguientes:

Armemos un circo (Ej.: Ejecución de malabares, actos de equilibrio, etc.)

Recuperemos los juegos tradicionales Ej.: Rayuela, saltos de cuerda, carreras de ensacados, etc.

Seamos atletas (Actividades que propicien correr, saltar, lanzar, etc.)

Seamos gimnastas (Ej.: Ejecución de roles, media lunas, pirámides, etc.)

Vamos a bailar (Coreografías de diferentes ritmos)

Juego con elementos (Ej.: El juego de los países, la “bola quemada”, etc.)

Estas actividades se realizarán durante tres de las cinco horas semanales de educación física; en las otras dos horas, se desarrollará el currículo habitual de EF que tiene cada plantel. El MinEduc entregará a las instituciones educativas un instructivo que contendrá la definición de los bloques temáticos, sus contenidos y actividades sugeridas, la explicación de los conceptos y áreas a trabajar, y las fuentes de información o tutoriales para guiar a los docentes a la hora de poner en marcha las actividades del programa. No será necesario que éstos tengan conocimientos específicos de Educación Física, su criterio pedagógico y didáctico permitirá la aplicación y adecuación del instructivo.

Este programa contribuirá a cumplir con lo que establecen la Constitución del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, que promueven un desarrollo holístico de los y las ciudadanas, “estimulando el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”.

“El MinEduc ha asumido este gran desafío de un enfoque pedagógico, inclusivo y sociocultural de la actividad física en los niños, niñas y jóvenes del país, con el

fin de contribuir a su desarrollo en el marco del Buen Vivir. Desde este año lectivo y hacia el futuro, los estudiantes ecuatorianos estarán Aprendiendo en Movimiento”.

2.2.4 DESARROLLO.

“Es el crecimiento intelectual que se adquiere mediante el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica.

Es un proceso transformador de cambio se trata de incrementar, agrandar, extender, ampliar o aumentar alguna característica de algo físico (concreto) o intelectual (abstracto). por en el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

Es un proceso transformador en que nos vamos involucrados todos por medio del ejercicio, de juegos. Es un proceso continuo, ordenado en fases, a lo largo del tiempo, que se construye con la acción del sujeto al interactuar con su medio adaptándose gradualmente. Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo, desde su gestación hasta la madures que empieza con la vida. (Pérez, 2008)

2.2.5 PENSAMIENTO.

“Según la definición teórica, el pensamiento es aquello que se traslada a la realidad por medio de la actividad intelectual. Por eso, puede decirse que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que pueden aparecer por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación. El pensamiento puede abarcar un conjunto de operaciones de la razón, como lo son el análisis, la síntesis, la comparación, la generalización y la abstracción. Por

otra parte, hay que tener en cuenta que se manifiesta en el lenguaje e, incluso, lo determina”.

Existe tal cantidad de aspectos relacionados con el pensamiento, que dar una definición resulta difícil. De las muchas definiciones que podrían darse, algunas de ellas lo consideran como una actividad mental no rutinaria que requiere esfuerzo, o como lo que ocurre en la experiencia cuando un organismo se enfrenta a un problema, lo conoce y lo resuelve. Podríamos también definirlo como la capacidad de anticipar las consecuencias de la conducta sin realizarla.

“El pensamiento implica una actividad global del sistema cognitivo con intervención de los mecanismos de memoria, atención, procesos de comprensión, aprendizaje, etc. Es una experiencia interna e intersubjetiva.

El pensamiento tiene una serie de características particulares, que lo diferencian de otros procesos, como por ejemplo, que no necesita de la presencia de las cosas para que éstas existan, pero la más importante es su función de resolver problemas y razonar. (Gardey, 2008)

Todas estas teorías obviamente presentan serias limitaciones y es por ello por lo que se incluyó otro constructo, la consciencia, para poder comprender cómo y por qué actuamos. Aunque el término conciencia es en cierto modo confuso, existen algunos estudios científicos, concretamente sobre el sueño, en los que se intentaba revelar los distintos estados de consciencia e inconsciencia existentes y que tienen que ver con la mayor o menor actividad cerebral. Colocando unos electrodos que nos permiten detectar la actividad cerebral, en ciertas zonas del cerebro, podemos detectar las diferencias de potencial en función del grado de activación o de consciencia.

Una vez que la persona está absolutamente despierto, el cerebro expresa unas frecuencias definitivas y cuando éste ingresa en el fantasía profunda, instante en

el que no se fantasea y cuando cuerpo y mente están más relajados, las frecuencias se hacen más grandes y lentas”. (Pensamiento, 2014)

“Se considera pensamiento a todo aquel producto de la mente, es decir, todo aquello que es traído a la realidad gracias a la intervención de nuestra razón. Esto no solamente incluye a las cuestiones estrictamente racionales, sino también a las abstracciones como ser la imaginación, porque todo aquello que es de naturaleza mental, independientemente que sea algo racional como la resolución de un problema o una abstracción que como producto arroja la creación de una pieza artística. Los seres humanos los 365 o 366 días del año, según corresponda, estamos continuamente pensando y por ende produciendo diferentes e infinidad de pensamientos, estos mayormente nos ayudan a resolver aquellos problemas cotidianos que se nos van presentando tanto en nuestra vida profesional como personal. Sin estos sería imposible ya el hecho de salir de nuestra casa a la mañana cuando nos vamos a trabajar, todo, cada acción casi siempre conlleva un pensamiento que decidirá por ejemplo si es correcto o no hacer tal o cual cosa para nuestro bienestar futuro”.

“Existen desiguales tipos de pensamientos: deductivo va de lo general a lo particular para encontrar la razón de ser las cosa; inductivo se opone al proceso anterior y va de lo particular a lo general; crítico examina, evalúa y se pregunta porqué; sistémico comprende una visión compleja que integran varios elementos y sus interrelaciones; investigativo utiliza preguntas para llegar al pensamiento o a la resolución de problemas; de síntesis reúne una serie de opciones o posiciones y las conjuga; creativo se usa para la creación o modificación de algo y analítico para una mejor comprensión, separa las partes de un todo o situación y las identifica y categoriza”. (ABC, 2008)

2.2.6 CREATIVIDAD.

“La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando,

etc. y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación experimentación y acción.

La sinéctica es una disciplina que desarrolla métodos o conjuntos de estrategias cuyo propósito es desarrollar la creatividad y la productividad". (Aguirre, 1986)

“La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. La creatividad es sinónimo del pensamiento original, la imaginación constructiva, el "pensamiento divergente o el pensamiento creativo".

La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana, presente también hasta cierto punto en algunos primates superiores, y ausente en la computación algorítmica,

La creatividad, como ocurre con otras capacidades del cerebro como son la inteligencia, y la memoria, engloba varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología. Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación.

Así, por ejemplo, la memoria es un proceso complejo que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial.

El pensamiento original es un proceso mental que nace de la imaginación. La creatividad también se desarrolla en muchas especies animales, pero parece que la diferencia de competencias entre dos hemisferios cerebrales es exclusiva del ser humano”. (Gordon, 1961)

➤ **La personalidad creativa**

Existen en muchos casos una serie de estudios en los que se compara con sus colegas menos creativos a individuos creativos y seleccionados sobre la base de sus logros y entre los que hay arquitectos, científicos y escritores. “El pensamiento original es un proceso mental que nace de la imaginación. No se sabe de que modo difieren las estrategias mentales entre el pensamiento convencional y el creativo, pero la cualidad de la creatividad puede ser valorada por el resultado final.

La creatividad también se da en muchas especies animales, pero parece que la diferencia de competencias entre dos hemisferios cerebrales es exclusiva del ser humano. Una gran dificultad para apreciar la creatividad animal, es que en la mayoría de especies, sus cerebros difieren totalmente del nuestro, estando especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades visuales, olfativas, de presión, humedad, etc, propias. Los individuos creativos tienden a ser enormemente intuitivos y a estar más interesados por el significado abstracto del mundo exterior que por su percepción sensitiva.

En su etapa de aprendizaje la persona se asirá a estereotipos, para solucionar sus penurias biológicas y sociales, asumiendo determinados patrones y modelos de conducta, que le sirven de pauta para satisfacer esas necesidades y orientarse en el medio social. La inventiva no se puede enseñar, aunque se puede aprender, rompiendo la vida rutinaria, es decir, rompiendo con hacer siempre lo mismo, o quizá, simplemente, con hacer más de lo mismo. Greene marca que cuando se vive en una contexto donde no constan variedad de recursos, las personas se

vuelven agudamente conscientes de sus límites, obligadas a sacar el mayor provecho de lo que poseen, llegando a ser inventivas.

La economía creativa es el conjunto de sectores de la economía que se centran en la creatividad. Incluye la economía del conocimiento y la industria cultural. (Creatividad, 2011).

2.2.6.1 La base de la creatividad

La creatividad se ha coligado a la coexistencia de dos tipos de métodos diferentes en el cerebro, afines con cada uno de los hemisferios cerebrales. Por una parte, el cerebro izquierdo estaría entendido en el proceso temporal, verbal y lógico; por la otra, el cerebro derecho procesaría la información de manera simultánea, obstruyendo configuraciones espaciales. Este segundo conjunto de procesos constituirían la base del pensamiento creativo, también llamado lateral por contraposición al pensamiento lógico o vertical. En cualquier caso, las diferentes teorías de la creatividad destacan la calidad de la capacidad para concertar ideas, clarividencias, elementos y soluciones en una nueva tendencia o estructura.

Desde la psicología de la Gestalt, la creatividad se iguala con la cabida de encontrar una forma nueva de estructurar la realidad, una nueva metodología que surge de la propia pesquisa y de las capacidades de la persona innovadora. Eso sí, no se trata de la mezcla sujeta a reglas anteriores y mecánicas que se produce en el pensamiento lógico, sino de un proceso perceptivo en el que se alcanza un nuevo enfoque.

Un semblante transcendental es que, positivamente, todas las perspectivas de la creatividad hacen ahínco en el hecho de que la creatividad se apoya siempre sobre elementos previos. Todos los investigadores destacan que la creatividad es un proceso que ocurre en técnicos sobre un tema que han dedicado numerosísimas horas a conocer las dificultades de la materia y que, sin embargo, conservan un enfoque personal e autónomo. En general, la creatividad y la

originalidad son consecuencia de un trabajo penetrante, aunque también del aspiración de facilitar ese trabajo en el futuro y de solucionar el problema en cuestión.

Cuando discutimos de expertos, no nos referimos precisamente expertos universitarios, sino sobre todo, a gente que de en realidad se ha afanado a trabajar en el tema. Ocurre q a menudo los grandes forjadores son gente que trabaja en un problema desde una fuerte motivación personal y contribuyen una perspectiva nueva o fresca al no consagrarse solo al tema de investigación. Un elemento transcendental en la creatividad es la cabida de tomar trayecto y ver las cosas desde una apariencia o con una disposición nueva.

2.2.6.2. Creatividad y actividad social

Ya hemos tratado inicialmente la jerarquía de la creatividad en la acción industrial y económica. Sin embargo, en el mundo del trabajo la creatividad ocasionalmente es una licencia solo por sí misma para ir por cuenta propia, hay que concertar con la cabida de labor en conjunto.

“El autor que trabaja en equipo ajusta su destreza para pensar de forma autónoma con su capacidad para atender, comunicarse y apreciar las contribuciones de los demás con el fin de llegar a una instauración combinada que mejore las posibilidades individuales. De hecho, un factor trascendente en el proceso de creación es, como se ha dicho, la distancia y la complementariedad de perspectivas. Esto es más fácil de lograr en un grupo que por un solo humano. Sin embargo, es muy substancial dirigir al grupo para que, antes de concentrarse en la crítica -actitud que lleva necesariamente al bloqueo de la creatividad, especialmente dada la tendencia de los grupos a la cohesión-, se centre en la producción de ideas nuevas. Esto se puede lograr con procesos como la lluvia de ideas. Algunas personas, sin embargo, por su gran cabida, pueden estar llamadas a marcar el ritmo de la creación, por lo que, o bien trabajan solas como muchos

artistas, músicos y diseñadores o bien crean o adquieren sus propios equipos y los dirigen, asumiendo el liderazgo de sus organizaciones. (Graff, 2013).

Finalmente, hay que resaltar que en nuestras sociedades el proceso de creatividad e invención está protegido por la legislación y se desarrolla en relación con los conceptos de invento y propiedad intelectual. Un invento es un modelo que se puede replicar en forma de copias y que supera en algún aspecto el estado del arte de su ámbito. Los inventos se protegen mediante modelos y patentes. La propiedad intelectual es el fruto del trabajo intelectual y artístico en sus diferentes facetas -publicaciones, fotografías, dibujos, etc.- y se protege mediante el registro de la propiedad intelectual y el derecho de copia.

En definitiva, la sociedad asegura al inventor o creador unos derechos económicos -además de morales- en el caso de que su invento o creación vaya a ser replicada de cualquier manera, y de esta manera protege la actividad de invención”.

(Graff, 2013).

2.2.6.3. Tipos de creatividad

¿Todas las personas son creativas? Seguro que lo son, pero de muy diferentes maneras y en diversos grados. Hay una gran diferencia entre la canción popular que escribiste para tu novia de la universidad y una sinfonía de Beethoven.

Nuestro anhelo democrático de hacer que todos sean iguales nos ha llevado a hacer poco distinguible la grandeza creativa del acto de expresión personal. Lo que hace falta es la apreciación significativa de los diferentes niveles de creatividad y cómo utilizarlos como pasos para incrementar nuestro potencial.

Estos son cinco niveles y tipos de creatividad, desde el más fácil hasta el más difícil de dominar.

➤ **Creatividad mimética**

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

Una forma a menudo pasada por alto de la creatividad es simplemente tomar una idea de un área o disciplina y aplicarla en otra. Por ejemplo, un médico de la Clínica Mayo que busque mejorar la experiencia del paciente podría hacer una visita a un Hotel Ritz-Carlton, que es conocido por su servicio al cliente.

"La creatividad es simplemente conectar cosas. Cuando le preguntas a las personas creativas cómo hicieron algo, se sienten un poco culpables porque realmente no lo hicieron, simplemente vieron algo. Les pareció obvio después de un tiempo. Eso es porque fueron capaces de conectar experiencias que han tenido y de sintetizar nuevas cosas".

➤ **Creatividad bisociativa**

Bisociativo es un término acuñado por el novelista Arthur Koestler en su célebre libro *The Act of Creation* para describir cómo nuestra mente racional consciente puede conectar los pensamientos racionales con los intuitivos para producir los llamados momentos Eureka. En la tradición Zen, este acto de comunión se llama Satori, es decir, iluminación repentina. La creatividad bisociativa se produce cuando una idea familiar es conectada con una idea poco familiar para producir un híbrido innovador.

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

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

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

Flujo- No somos creativos bajo presión. Tenemos que estar tanto estimulados como relajados para extraer la energía necesaria para crear. Las ideas se vuelcan sin problemas (Graff, 2013)

➤ **Creatividad analógica**

Los grandes innovadores, desde Arquímedes en la bañera hasta Einstein montando su ascensor de la relatividad, han utilizado analogías para resolver problemas complejos. Nosotros usamos analogías para transferir información que creemos que entendemos en un dominio la fuente para ayudar a resolver un problema en una zona desconocida el objetivo.

➤ **Creatividad narrativa.**

¿Alguna vez has escuchado a un niño que intenta contar correctamente una historia? O tal vez tienes un amigo cercano que siempre arruina el final de un buen chiste. Ambos son ejemplos de lo difícil que es contar una historia de manera coherente, significativa y convincente.

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

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

muchos estadounidenses bebieron por primera vez la cerveza Dos Equis en la década de 1970 durante sus años universitarios, mientras estaban de vacaciones de invierno en California o México.

➤ **Creatividad intuitiva**

Aquí es donde la creatividad se vuelve más grandiosa y seguramente más allá de nuestro eficacia. La intuición se trata tanto de recibir ideas como de generarlas. Hay diferentes técnicas para rescatar y agotar el sentido - el pensamiento, el yoga y los cánticos, por nombrar algunos. La idea básica es distraer y relajar la mente para crear un estado de conciencia fluido donde las ideas lleguen fácilmente. Normalmente, los estudiantes son ilustrados por gurús registrados y a menudo les toma años dominar estas técnicas.

Características de un niño de 10-11 años de edad que tiene desarrollado el pensamiento creativo.

La creatividad es necesaria no solo en la escuela, sino en toda actividad que realizan las personas, la escuela debe ser un pilar fundamenta para enriquecer y fomentar la creatividad en cada uno de los estudiantes. A través de esto el niño desarrolla la motivación, almacena la mayor cantidad de información generando diferentes alternativas de respuestas que deben ser novedosas. Podemos decir que durante la elaboración de este material llegamos a concluir que la Creatividad es importante en el desarrollo de todo niño. (AVILA, 2012).

Un niño con pensamiento creativo tiene las siguientes características:

- Los juegos en equipo son importantes.
- El espíritu competitivo es muy fuerte.
- Hay una diferencia importante en el desarrollo físico entre niño y niña.
- Disciernen y observan de manera diferenciada.

- Tienen mentes con amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas que tengan una elaboración novedosa.
- Presentan tolerancia hacia otras personas.
- Tienen mayor percepción de sus características psicológicas.
- Se hallan liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.
- Son independientes.
- Intelectualmente son verbales y comunicativos y no les interesa controlar ni sus propias imágenes ni sus impulsos, no los de los demás.

Como llega a desarrollar un niño el pensamiento creativo a partir del movimiento

El niño de 10-11 años llega a desarrollar el pensamiento creativo a partir del movimiento, el juego cumple numerosas funciones tales como: la activación de la memoria, el fortalecimiento de la autoestima, el sentido de pertenencia, la activación de la creatividad y el desarrollo de procesos de pensamiento entre otras funciones, también mediante las actividades realizadas por medio de la observación y siempre dándole motivación que el es capaz, que el si puede, mientras más juegos o mas actividades realice mejor será su desembolvimiento.

Como evidencia el desarrollo del pensamiento creativo.

Se puede evidenciar que un niño tiene desarrollado el pensamiento creativo en su forma de expresarse, en su forma de comportarse, en la capacidad que tiene al desembolverse en cualquier actividad que se le imponga. e da seguridad en sí mismo, le fortalece su autoestima y le hace aprender con facilidad y alegría; pero, sobre todo, lo libera de una escuela errónea como la que critica. (Elkind, 2004)

2.2.7 PENSAMIENTO CREATIVO.

El pensamiento creativo es la capacidad de dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental: pensar más allá del ámbito de lo convencional. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas.

“La virtuosa noticia es que el pensamiento creativo es algo que uno mismo puede impulsar y adiestrar. Algunos seres humanos nacen con una habilidad natural para desarrollar pensamiento creativo, mientras que otros deben esforzarse para lograrlo. Sin embargo, es posible para cualquier persona transformarse en un gran pensador creativo tanto habiendo nacido con este don natural o bien trabajando en ello.

La verdad es que uno mismo es quien tiene la llave para adaptar el pensamiento creativo y emplear a sus trabajos diarios”. (Elkind, 2004)

“El pensamiento es una evolución, es algo original, todos lo experimentamos y fundamentalmente no es algo que demande inmoderado tiempo para perfeccionarse. El pensamiento creativo tiene que ver con la habilidad de aportar ideas y pensamientos que nos diferencien de la gran mayoría de personas a nuestro alrededor. El pensamiento creativo puede ser definido como el pensamiento extraordinario o novedoso, lo que en pocas palabras significa ir un paso más allá que el resto con nuestras ideas y pensamientos. Un claro ejemplo de pensamiento creativo es generar nuevas ideas sobre cómo utilizar un determinado producto ya existente. Un producto que ya cuente con un uso plenamente identificado. El pensamiento creativo puede desarrollarse de diversas maneras. Es verdad que se requiere de determinadas habilidades para ser un pensador creativo, pero estas pueden ser aprendidas y entrenadas. El pensamiento creativo es algo que debemos cultivar, incluso si ya hemos nacido con ciertas facilidades para generarlo”. (Elkind, 2004)

“El pensamiento creativo es una habilidad que se puede cultivar similar que otras disciplinas, como las matemáticas o la música. A veces se considera que la creatividad es trabajo de aquellos sujetos que tienen un talento natural exclusivo o gozan de ciertas porciones de locura. Esta es una afirmación equivocada. La creatividad es ineludible para revelar el potencial de una sociedad y de sus miembros.

Nos permite avanzar y investigar más allá de los patrones conocidos o los caminos determinados. Nos viabiliza alcanzar cambios que no se limiten a ir al son de los contendientes y instalarnos en el lugar de los reconstituyentes de ideas.

La utilización de la creatividad no resulta tan factible como puede parecerles a algunas personas que creen que basta con establecer una sesión de lluvia de ideas de vez en cuando, o con solicitar a los miembros de la sociedad que presenten propuestas.

La creatividad, sin embargo, tiene un valor serio, y ese valor acrecentará cada vez más. La creatividad seria es ineludible y es imprescindible aplicarla. Para esto apuntaremos algunas de las metodologías más potentes para ayudar a desplegar el pensamiento creativo, inclusive en aquellos individuos que nunca se han reverenciado aptos para ello”. (Elkind, 2004)

2.2.8 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

Estimular nuevas formas de pensamiento a fin de crear un flujo constante de ideas frescas y originales saber utilizar un conjunto de herramientas de técnicas, para generar, evaluar y seleccionar nuevas ideas además de la habilidad para inventar ideas originales con el fin de cumplir metas. La fuente del pensamiento creativo es nuestra imaginación

Podemos precisar que el pensamiento creativo como la destreza para ingeniar ideas originales para efectuar metas. La fuente del pensamiento creativo es nuestra imaginación. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente logra deducciones creativas, significativas, resultados únicos y adecuados por el razón del dominio en cuestión. Ser creativo simboliza ver el contexto de forma diferente, peculiar, de modo diferente a los demás. (Elkind, 2004)

2.2.8.1 El Pensamiento Creativo y desarrollo.

la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad". Incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico. El proceso creativo incluye una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis". (Perkins, 1984)

Destaca una característica importante del pensamiento creativo: El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión. (Perkins, 1984)

se implica que para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado. (Perkins, 1984)

Aspectos del pensamiento creativo.

La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación. Una falacia común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso. (Harman, 1984)

Precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema. Citan al gran compositor Strauss diciendo. (Harman, 1984)

"Puedo decirte de mi propia experiencia que un deseo ardiendo y un propósito fijo, combinado con una intensa resolución traen resultados. El pensamiento concentrado y determinado es una fuerza tremenda. (Harman, 1984)

La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.

La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.

Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo". (Rheingold, 1984)

La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos. (Rheingold, 1984)

“Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este

proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes. (Harman, 1984)

La imaginación creativa de la poesía con frecuencia incluye el uso de la metáfora y la analogía. Enseñar pensamiento creativo requiere el uso de actividades que fomenten en los alumnos el ver las similitudes en eventos y entidades que comúnmente no están unidas. La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad. (Rheingold, 1984)

Algunos teóricos han señalado varias maneras en que la gente creativa bloquea distracciones, permitiendo que los insights lleguen a la consciencia. Stein (1974) nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson escribió mejor mientras bebía té y disfrutaba el olor de las cáscaras de naranja”. (Rheingold, 1984)

Características esenciales del pensamiento creativo

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son: La fluidez, La flexibilidad, La originalidad, La elaboración. (Rheingold, 1984)

La primera característica se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer el festejo a Benito Juárez, no sólo

las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado. (Rheingold, 1984)

La segunda considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva. (Rheingold, 1984)

En tercer lugar encontramos a la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido. (Rheingold, 1984)

Existen otras características del pensamiento creativo, pero creo que estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo podamos identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que podemos analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo. (Rheingold, 1984)

➤ **Las etapas del proceso creativo.**

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. En este apartado tomaremos

las etapas más comunes, aquellas que en nuestro trabajo con niños hemos identificado plenamente.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también nos permite pensar en las etapas que podemos trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de nuestros alumnos, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

➤ **Desarrollo del Talento Creador.**

Cantidad considerable de pruebas de investigación sugieren que intervienen tanto factores genéticos como del medio ambiente en el desarrollo de la facultad creadora.

La conducta se puede alterar por medio de la modificación del medio ambiente en que vive el individuo.

Por consiguiente resulta de importancia el comprender algo acerca del tipo del medio ambiente en que viven las personas que tienen capacidad creadora y en el que se han desarrollado sus facultades creadoras.

➤ **Cultura y Creatividad.**

El ambiente cultural tiende a fomentar o a retardar el desarrollo de determinadas clases de talento creador. Para investigar la relación existente entre el grado de trabajo creador y el grado en que determinadas culturas honran el talento creador. se valió de niños del primero hasta el sexto año en once diferentes culturas. A los niños se les hizo pasar una prueba de pensamiento creador y su calificación fue comparada con dos medidas del grado en que esas culturas honran el talento creador. (Torrance, 1995)

De los datos de este estudio podemos ver que existe íntima correspondencia entre las puntuaciones de una prueba de capacidad creadora y el grado según el cual los maestros consideran importantes las características particulares de la personalidad relacionadas con la capacidad creadora. De esta manera, dice Torrance que "lo que es considerado como honorable en un país es también cultivado en ese mismo país".(Torrance, 1995)

➤ **Aprender a ser Creadores.**

El desarrollo de la capacidad creadora en los niños es uno de los objetivos primordiales en las escuelas. Por el análisis del proceso creador, de la personalidad creadora y de los factores del medio ambiente esenciales para la capacidad creadora. Gold ha formulado cierto número de directrices que pueden ser utilizadas por el personal de las escuelas para fomentar el esfuerzo creador: Se necesita un rico medio que estimule el pensamiento creador, cosa que parece ser esencial. (Torrance, 1995)

Es importante el sostenimiento de considerable espontaneidad, reconocer los esfuerzos creadores del niño y reforzar su capacidad creadora. Para que el niño sienta satisfacción personal de tener un espíritu creador.

Deben estimularse las contribuciones de grupo a la capacidad creadora individual. El estímulo interpersonal del esfuerzo creador nos hace prever que pueden aparecer nuevas síntesis como resultado de las empresas de grupo. La importancia de la comunidad entera como estímulo para el esfuerzo creador. (Torrance, 1995)

Estrategias Creativas.

Son un conjunto de métodos o herramientas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas determinados.

El cerebro humano es muy diferente a un computador. Mientras un computador trabaja en forma lineal, el cerebro trabaja de forma asociativa así como lineal, comparando. (Torrance, 1995)

Aquí es importante señalar que el método creativo es una invaluable herramienta para las situaciones en las que se piense que no hay una solución posible o que no se tiene la capacidad para resolver el problema.

Un ejemplo de cómo el pensamiento creativo se diferencia de otras formas de resolver problemas y en qué situaciones se puede aplicar es el desarrollo del teléfono celular.

Para lograr buenas ventas, un grupo de diseñadores tuvo que utilizar el pensamiento creativo para fabricar celulares que fueran diferentes de los de las marcas competidoras; haciéndolos visualmente más atractivos, añadiéndoles opciones como indicador de batería, luz, agenda electrónica, correo electrónico, reloj, etc. Y empresarios, ingenieros industriales y mercadotecnicas tuvieron que encontrar formas de producir los teléfonos móviles con bajos costes y con mayor penetración en el mercado. (Torrance, 1995)

Los siguientes factores son importantes para lograr una solución óptima del problema:

Saber relacionar el problema que se te presenta con otras situaciones que se te hayan presentado. (Aguilera, 2005)

Aprender todos los factores importantes que se relacionen con el problema. Por ejemplo, ¿Cuándo se presenta el problema?, ¿Por qué no se ha podido resolver?, ¿Qué soluciones se han intentado?, ¿Cuáles son los recursos disponibles?

Aplicar criterios claros, de ser posibles cuantitativos, para evaluar las diversas propuestas de solución. (Aguilera, 2005)

➤ **El Mapa mental.**

Esta estrategia fue desarrollada por Tony Buzan. La estructura del mapa mental intenta ser expresión del funcionamiento del cerebro global con sus mecanismos asociativos que favorecen el pensamiento irradiante en el ámbito concreto de la recepción, retención, análisis, evocación y control de la información. La estimulación de dicho pensamiento se potencia con el uso del color, de imágenes y de símbolos. A todo ello contribuye la creatividad y la imaginación. Es útil para toda actividad en la que intervenga el pensamiento, y que requiera plantear alternativas y tomar decisiones. En síntesis los mapas mentales son una representación gráfica de un proceso integral y global del aprendizaje que facilita la unificación, diversificación e integración de conceptos o pensamientos para analizarlos y sintetizarlos en una estructura creciente y organizada, elaborada con imágenes, colores, palabras y símbolos. (Aguilera, 2005)

Los Mapas Mentales, son un método efectivo para tomar notas y muy útiles para la generación de ideas por asociación. Los conceptos fundamentales son:

Organización, palabras claves, asociación, agrupamiento, Memoria Visual: palabras clave, usando colores, símbolos, iconos, efectos 3D, flechas, grupos de palabras resaltados. Enfoque: Todo Mapa Mental necesita un único centro.

Participación consciente. Los Mapas Mentales van asemejándose en estructura a la memoria misma. Una vez se dibuja un Mapa Mental, rara vez requiere ser rediseñado. Los mapas mentales ayudan a organizar la información. Debido a la gran cantidad de asociaciones envueltas, los mapas mentales pueden ser muy creativos, tendiendo a generar nuevas ideas y asociaciones en las que no se había pensado antes. Cada elemento en un mapa es, en efecto, un centro de otro mapa. Los Mapas Mentales son una manera de representar las ideas relacionadas con símbolos más bien que con palabras complicadas como ocurre en la química orgánica. La mente forma asociaciones casi instantáneamente, y representarlas

mediante un "mapa" permite escribir ideas más rápidamente que utilizando palabras o frases. (Aguilera, 2005)

Ventajas de la cartografía mental sobre el Sistema Lineal de preparar-tomar notas:

Se ahorra tiempo al anotar solamente las palabras que interesan.

Se ahorra tiempo al no leer más que palabras que vienen al caso.

Se ahorra tiempo al revisar las notas del mapa mental. (Aguilera, 2005)

2.2.8.2. DESARROLLO DE HABILIDADES DEL PENSAMIENTO CREATIVO.

La necesidad competitiva para generar ideas innovadoras nunca ha sido mayor que en la actualidad. Podemos confiar en “destellos de inspiración”, pero así como nunca dejaríamos ninguna área de nuestro negocio al azar – ¿por qué deberíamos permitirlo con la Creatividad y la Innovación?

Toda persona tiene el potencial para ser creativo pero sólo si se le enseña las habilidades.

Este programa está diseñado para aprender los procesos de pensamiento creativo utilizando un conjunto de herramientas prácticas y de técnicas de pensamiento creativo. Descubrirás tu estilo personal de pensamiento creativo con el fin de seleccionar las herramientas de pensamiento que te permitirán potenciar tu creatividad personal. (Aguilera, 2005)

ACTIVIDAD #1

TEMA: CARRERAS DE SACOS.

OBJETIVO: Desarrollar la habilidad motriz gruesa, mediante la carrera de sacos,

METODOLOGÍA: Activa

TIEMPO: 25 minutos.

RECURSOS: Estudiantes, espacio físico, sacos.

PROCESO:

Así se juega a las carreras de sacos, paso a paso:

- Los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida.
- Para iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con una mano para evitar que se caiga por debajo de las rodillas y mantener el equilibrio para poder saltar.
- Durante toda la carrera los niños deben tener las dos piernas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta.
- Gana quien llega primero a la línea de meta

Importante: Los niños deben jugar en una superficie segura y sin muchos obstáculos, ya que las caídas son inevitables

EVALUACIÓN:

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Busca alternativas al correr ejemplo alta de un pie.			

ACTIVIDAD #2

TEMA: GALLINITA CIEGA

OBJETIVO: Comprender la importancia de los sentidos a través de la orientación, para que el niño desarrolle mejor su percepción.

METODOLOGÍA: Activa

TIEMPO: 20 minutos

RECURSOS: Estudiantes, espacio físico, pañoleta.

PROCESO:

- En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
- El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
- La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

EVALUACIÓN:

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Aprende y aplica las formas conocidas para orientarse en el entorno.			

ACTIVIDAD #3

TEMA: El Dominó.

OBJETIVO: Desarrollar las habilidades psicomotoras de los niños mediante el juego de dominó con el fin de cumplir con reglas responsablemente.

METODOLOGÍA: Activa

TIEMPO: 15 minutos

RECURSOS: Estudiantes, espacio físico, fichas.

PROCESO:

- Se comienza el juego preferiblemente con la ficha grande y en los momentos de apuros donde tú o tu pareja pasan y pasan sin jugar.
- Se juega siempre la más grande que poseas para que los contrarios sumen menos puntos para ellos al ganar cuando tu compañero ha comenzado jugando 0 1 2 3 sabes que puedes cerrar si no tienes mayoría de 6 5 4 en tus fichas, 9 recuerda siempre jugar en pareja y comenzar jugando una ficha muy cercana pero siempre más bajita que la de tu compañero cuando es mano y él debe regirse por esta regla cuándo tu eres la mano.

EVALUACIÓN:

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Demuestra y practica juegos grandes aplicando reglas sencillas.			

ACTIVIDAD #4

TEMA: La Rayuela.

OBJETIVO: Desarrollar en el estudiante la coordinación y equilibrio mediante la combinación de series de ejercicios, para que el niño refuerce sus habilidades.

METODOLOGÍA: Activa.

TIEMPO: 25 minutos.

RECURSOS: Una superficie lisa y una tiza para poder jugar, ficha plana.

PROCESO:

- Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores.
- Para empezar a jugar necesitamos una ficha plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
- El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
- Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

EVALUACIÓN:

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Demuestra posibilidades de ejecutar series de ejercicios combinados.			

ACTIVIDAD #5

TEMA: El mimo

OBJETIVO: Desarrollar el lenguaje verbal en los niños y niñas empleando actividades de mimo constantemente con la finalidad de expresarse corporalmente.

METODOLOGÍA: Activa.

TIEMPO: 15 minutos

RECURSOS: Estudiantes, espacio físico, pintura blanca, personajes.

PROCESO:

- Imitar un personaje por parte del docente.
- Explicar concepto de el mimo
- Pedir que los alumnos ejecuten a un mimo del personaje que les guste

EVALUACIÓN:

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Imita movimientos de objetos, animales, personas y situaciones, con gestos y expresiones corporales.			

ACTIVIDAD #6

TEMA: Juego de la hula hula.

OBJETIVO: Trabajar en equipo mediante el juego de la hula hula para que el niño se pueda desarrollar ante la sociedad con seguridad.

METODOLOGÍA: Activa.

TIEMPO: 20 minutos

RECURSOS: Estudiantes, espacio físico, hula hula.

PROCESO:

- Se coloca a los concursantes manteniendo un espacio prudente de tal manera que no choque las hula hula, mantener el hula hula alrededor de la cintura puede ser un verdadero desafío.
- Todo el estudiante en juego debe mantener girando el hula hula el mayor tiempo posible. Si se tira al suelo por completo, el jugador está fuera. Sin embargo, si puede mantenerlo en movimiento, aunque sea muy lentamente, sigue jugando, el ganador es el que se queda hasta el último haciendo girar el hula hula en su cintura.

EVALUACIÓN:

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Crea posibilidades de movimientos en series gimnásticas con Implementos sencillos.			

ACTIVIDAD #7

TEMA: Juego rompe la piñata.

OBJETIVO: Desarrollar la imaginación, el espíritu de colaboración, la socialización y ayudan al niño a comprender mejor el mundo, mediante el tacto, el sonido, para que el niño se pueda orientar.

METODOLOGÍA: Activa.

TIEMPO: 05 minutos por estudiante.

RECURSOS: Estudiantes, olla de barro o de cartón, frutas.

PROCESO:

- Se coge una olla de barro o de cartón, o una estructura de alambre cubierta de papel maché y adornada de papel de colores.
- En su interior contiene frutas, dulces u otros premios, y que se cuelga de una cuerda o alto para ser rota con un palo o garrote por una persona, y que al romperse libera su contenido sobre los participantes en el juego.

EVALUACIÓN

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Utiliza su sentido de la Orientación. Al romper la piñata escucha a los que les guían.			

ACTIVIDAD #8

TEMA: La Comba.

OBJETIVO: Ayudar al niño aumentar la velocidad, el equilibrio mediante el salto de soga y a la vez recogiendo objetos del piso, para que el niño se desarrolle en forma integral.

METODOLOGÍA: Activa

TIEMPO: 25 minutos.

RECURSOS: estudiantes, cuerda y espacio físico.

PROCESO:

- Consiste en saltar una cuerda que gira por debajo de los pies y sobre la cabeza.
- Se necesitan, como mínimo, tres niños.
- Dos de ellos harán girar la cuerda con los brazos, cogiéndola cada uno desde un extremo, de modo que, al girar, la cuerda describa un arco de circunferencia que roce el suelo y se levante a una altura superior a la del tercer niño, que debe saltar la cuerda en el momento en que le va a tocar en las piernas.
- Normalmente, los niños cantan la estrofa de una canción específica del juego, y los jugadores saltan tantas veces como dure la estrofa.

EVALUACIÓN:

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Combina movimientos en aparatos, aplicando fundamentos técnicos en saltos, equilibrios y Suspensiones.			

ACTIVIDAD #9

TEMA: Salto de Altura

OBJETIVO: Desarrollar la habilidad de saltar, la velocidad, mediante el salto de altura, para que el niño desarrolle paulatinamente sus destrezas.

METODOLOGÍA: Activa

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: estudiantes, cuerda y espacio físico,

PROCESO:

- El saltador inicia su competencia en la altura que estime oportuna y dispone, de tres intentos
- para superarla.
- Una vez superada la altura, el listón se sitúa 3, 4, 5 y algunas veces 6 cm más arriba, dependiendo de la normativa de la competición que se dispute, y el atleta dispone de otros tres nuevos intentos para superarlo, pudiendo renunciar a esa altura y solicitar una superior, y así sucesivamente hasta que incurra en tres intentos fallidos de forma consecutiva, que implican su eliminación de esta prueba.

EVALUACIÓN

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Caracteriza y demuestra procedimientos técnicos y tácticos para ejecutar carreras y saltos.			

ACTIVIDAD #10

TEMA: Bailo Terapia

OBJETIVO: Desarrollar la actividad física recreativa mediante la bailo terapia favoreciendo el sistema cardiovascular, las alteraciones metabólicas, para que el niño se desarrolle en forma integral.

METODOLOGÍA: Activa

TIEMPO: 20 minutos

RECURSOS: estudiantes, reproductor de música y espacio físico,

PROCESO:

- El fin es bailar, guiados por un profesor que coordina los movimientos de una forma sencilla y divertida, para que todos puedan adaptarse al ritmo que exige la música.
- Es una disciplina relativamente nueva que carece de esquemas o niveles de avance.

EVALUACIÓN

INDICADORES	DOMINA	ADQUIERE	EN PROCESO
Al realizar los ejercicios de bailo terapia demuestra diversos movimientos que no son los que se les pide que realicen.			

2.3. VARIABLES

2.3.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

- Aprendiendo en movimiento.

2.3.2. VARIABLE DEPENDIENTE

- Desarrollo del pensamiento creativo.

2.4. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS.

Aprendizaje.-Adquisición de los conocimientos necesarios para ejercer una función, en especial un arte o un oficio.

Desarrollo.-Realización de una idea o acción.

Movimiento.-Estado de un cuerpo mientras cambia de lugar o de posición.

Incidencia.- Se define como la proporción de individuos sanos que desarrollan la enfermedad a lo largo de un periodo determinado.

Habilidades.- Cada una de las capacidades que los personajes de los juegos de rol tienen para realizar acciones en el curso de una sesión de juego.

Destrezas.- La destreza es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo. No se trata habitualmente de una pericia innata, sino que normalmente es adquirida.

Conocimientos.- Es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje (a posteriori), o a través de la introspección.

Conductas.- está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida.

Experiencia.- El concepto de experiencia, en un sentido coloquial, generalmente se refiere al conocimiento procedimental (cómo hacer algo), en lugar del conocimiento factual (qué son las cosas). Los filósofos tratan el conocimiento basado en la experiencia como "conocimiento empírico" o "un conocimiento a posteriori".

Razonamiento.- En un sentido restringido, se llama razonamiento lógico al proceso mental de realizar una inferencia de una conclusión a partir de un conjunto de premisas.

Estructura.- Modo de estar organizadas u ordenadas las partes de un todo, estar relacionadas las distintas partes de un conjunto.

Cognitiva.- Es aquello que permanece o que está relacionado al conocimiento.

Consecuentemente.- Modo con que se ejecuta o acaece algo. De manera consecuente, manteniendo correspondencia lógica entre las ideas y el comportamiento: debes actuar consecuentemente.

Sustancial. Que es fundamental o tiene mucha importancia o interés principal para una cosa: las elecciones provocarán un cambio sustancial en la política exterior importante o esencial.

Interactuar.- Actuar recíprocamente ejercer una acción o relación recíproca dos o más personas o cosas La maestra formó grupos de trabajo para que los alumnos interactuaran entre sí.

Potencialmente.- Equivalente o virtualmente., aptitud o disposición para algo. En estado de capacidad o disposición para una cosa.

Concomitadamente.- Que aparece o actúa conjuntamente con otra cosa. Que actúa, acompaña o colabora en el mismo sentido que otra cosa: acciones concomitantes.

Convertida.-Cambiar una persona o cosa en otra distinta. Hacer que alguien o algo se transforme.

Internalización.-acción de interiorizar un pensamiento o sentimiento.

Propician.- Favorecer que algo acontezca o se realice, Ayudar a que sea posible la realización de una acción o la existencia de una cosa: el buen tiempo propició la excursión.

Injustificado.-no justificado, que no es fundamentado o carece de conformidad con la justicia o la razón Cobró una indemnización por su despido injustificado.

Asimilación.- Concepto psicológico introducido por Jean Piaget para explicar el modo por el cual las personas ingresa nuevos elementos a sus esquemas mentales preexistentes.

Paradójicamente.- Es una idea extraña opuesta a lo que se considera verdadero a la opinión general.

Empírica.- Que está basado en la experiencia y en la observación de los hechos: estudios empíricos.

2.5. CUADRO DE VARIABLES

2.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: Aprendiendo en movimiento.

51

CONCEPTOS	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es un programa integrado por una serie de bloques temáticos que continen selección de juegos actividades recreativas, desarrollan las capacidades física, psíquicas, sociales y valores, forman ideas de una cosa o de lo que aprenden ya sea por movimientos mecánicos u espontaneos.	<p>Actividades recreativas</p> <p>Actividades sociales</p> <p>Valores</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Adecua diferentes tipos de juegos •Aplica juegos conocidos de acuerdo a su ambiente social. •Participa en juegos con todo el grupo • Manifiesta posibilidades de ejecutar series de ejercicios. • Imita movimientos, respetando los movimientos de los demás. 	<p>TECNICAS</p> <p>-Observaciones</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>-Ficha de observación</p>

2.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo del pensamiento creativo.

CONCEPTOS	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Estimular nuevas formas de pensamiento a fin de crear un flujo constante de ideas fresca y originales saber utilizar un conjunto de herramientas de técnicas, para generar, evaluar y seleccionar nuevas ideas además de la habilidad para inventar ideas originales con el fin de cumplir metas. La fuente del pensamiento creativo es nuestra imaginación.</p>	<p>Ideas originales</p> <p>Imaginación</p> <p>Habilidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea nuevas posibilidades de movimientos. • Utiliza su sentido de la orientación. • Combina movimientos. • Caracteriza y demuestra procedimientos técnicos y tácticos. 	<p>TECNICAS</p> <p>-Obsevaciones</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>-Ficha de observación</p>

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Es no experimental porque no hay manipulación directa de las variables

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es transversal ya que se efectuará durante el octavo semestre de educación básica en el periodo de octubre a marzo.

De tipo bibliográfico por que tiene sus bases en libros, textos, de diferentes autores y en investigaciones anteriores.

De campo ya que lo vivimos día a día durante la investigación.

3.3. DEL NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

DIAGNÓSTICA Y EXPLORATORIA

Es diagnóstica porque por qué partimos del lugar de los hechos.

Es exploratoria porque investigamos debido a que se dio el problema.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Se trabajará con toda la población.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1. Observación

Análisis sensorial sobre algo -una cosa, un hecho, un fenómeno que despierta curiosidad.

2.-Ficha de observación

Es un documento que intenta obtener la mayor información de algo , (sujeto) observándolo, la ficha puede ser de gran duración o corta duración en el tiempo.

3.6. TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

- Para el procedimiento de la información utilizaremos los programas de Microsoft Word y Excel.
- Los resultados que se obtendrán de las encuestas lo realizaremos en los diferentes.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO

4.1 FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “LUIS ARTURO BARAHONA”.

Actividad 1.- Adapta diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

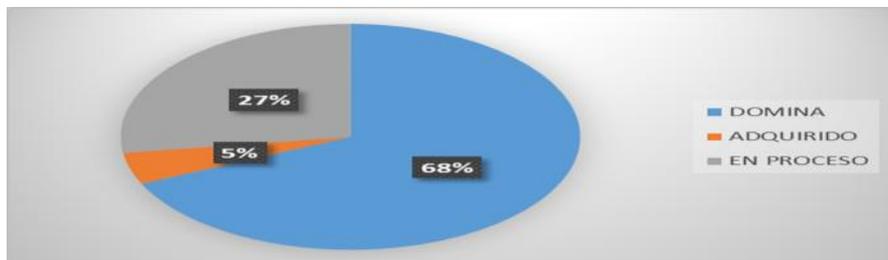
CUADRO N° 1: Adapta diferentes tipos de juego a disciplinas deportivas

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	15	68
ADQUIRIDO	1	5
EN PROCESO	6	27
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta “LUIS ARTURO BARAHONA ORNA”

Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 1: Adapta diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas



Fuente: Escuela Fiscal Mixta “LUIS ARTURO BARAHONA ORNA”

Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 68% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 5% adquirió la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 27% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: De los 22 niños más de la mitad dominan la destreza, un porcentaje mínimo adquirió la destreza, y menos del 50% se encuentra en proceso de adquirir.

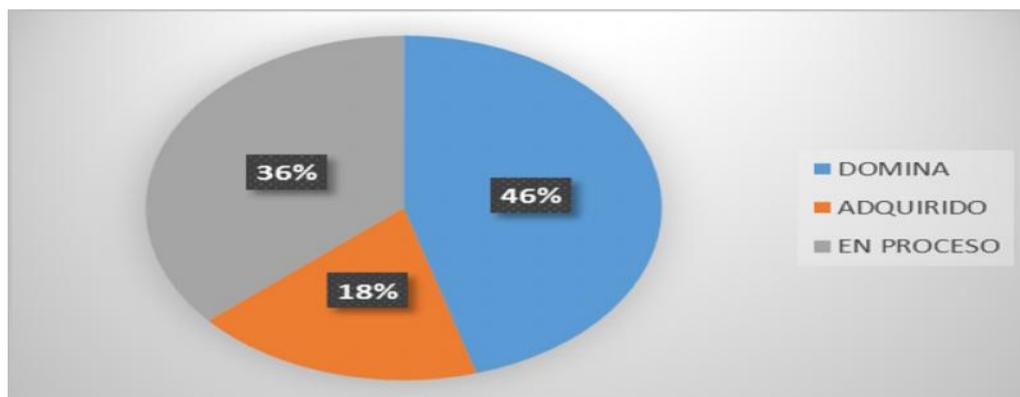
Actividad 2.- Aprende y aplica las formas conocidas para orientarse en el entorno.

CUADRO N° 2: Aprende y aplica las forams conocidas para orientarse en el entorno

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	10	45
ADQUIRIDO	4	18
EN PROCESO	8	36
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"
 Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 2: Aprende y aplica las forams conocidas para orientarse en el entorno



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"
 Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 46% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 18% adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 36% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: De los 22 niños casi la mitad dominan la destreza, un porcentaje mínimo adquirió la destreza, y menos del 50% se encuentra en proceso de adquirir.

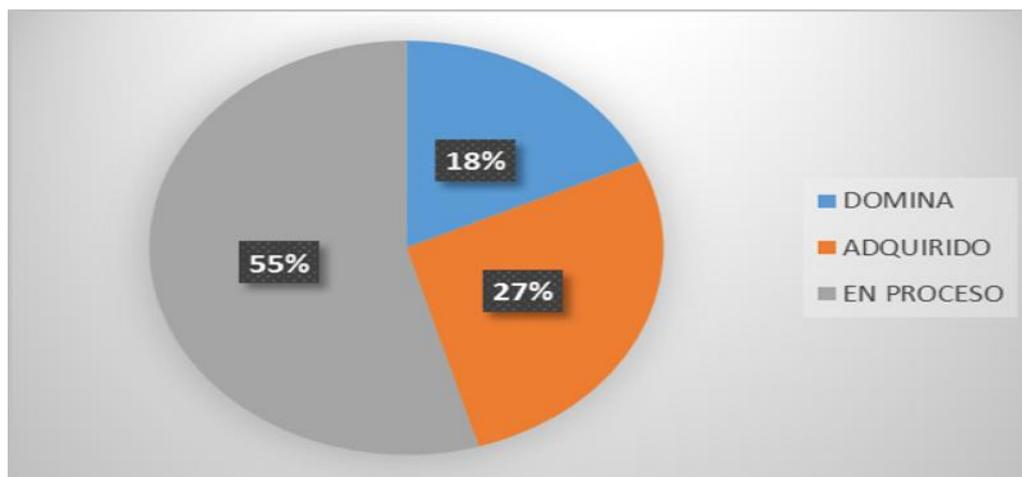
Actividad 3.- Demuestra y practica juegos grandes aplicando reglas sencillas.

CUADRO N° 3: Demuestra y practica juegos grandes aplicando reglas sencillas

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	4	18
ADQUIRIDO	6	27
EN PROCESO	12	55
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"
Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 3: Demuestra y practica juegos grandes aplicando reglas sencillas



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"
Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 18% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 27% adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 55% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: De los 22 niños menos de la mitad dominan la destreza, un porcentaje mínimo adquirió la destreza, y más del 50% se encuentra en proceso de adquirir la destreza.

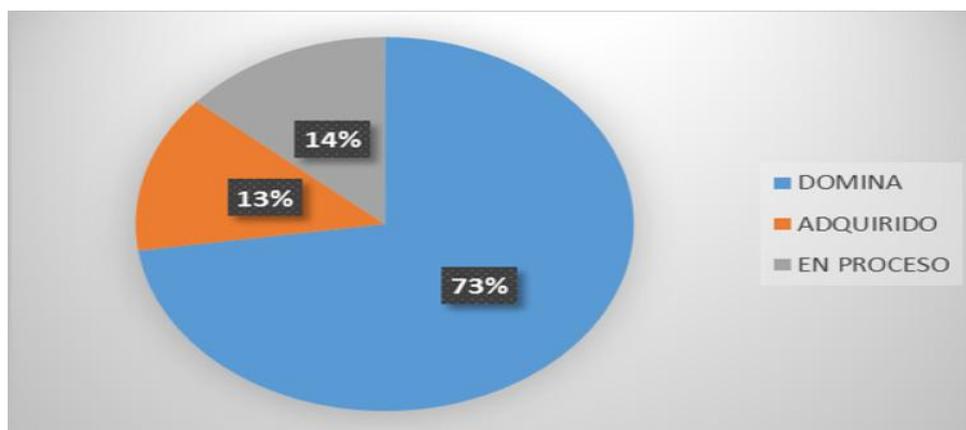
Actividad 4.- Demuestra posibilidades de ejecutar series de ejercicios combinados.

CUADRO N° 4: Demuestra posibilidades de ejecutar series de ejercicios combinados

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	16	74
ADQUIRIDO	3	13
EN PROCESO	3	13
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"
 Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 4: Demuestra posibilidades de ejecutar series de ejercicios combinados



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"
 Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 74% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 13% adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 13% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: De los 22 niños mas del 50% dominan la destreza, un grupo pequeño adquirio la destreza, y menos del 50% se encuentra en proceso de adquirir la destreza.

Actividad 5.- Imita movimientos de objetos, animales, personas y situaciones, con gestos y expresiones corporales.

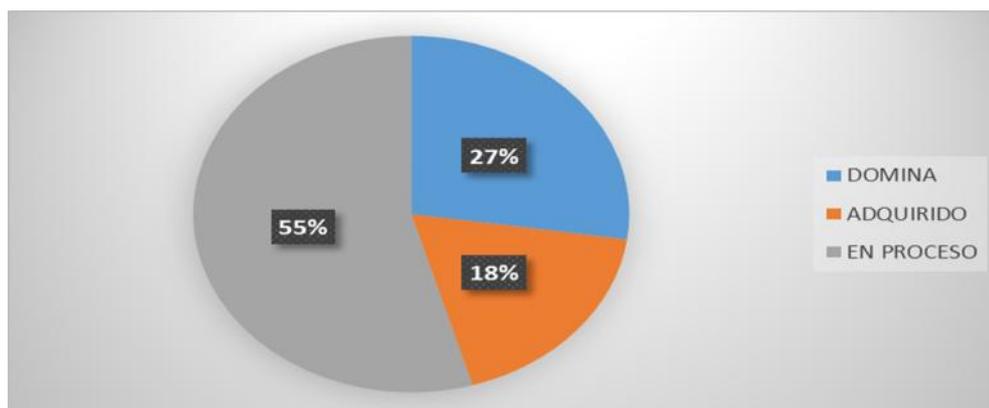
CUADRO N° 5: Imita movimientos de objetos, animales, personas y situaciones, con gestos y expresiones corporales

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	6	27
ADQUIRIDO	4	18
EN PROCESO	12	55
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"

Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 5: Imita movimientos de objetos, animales, personas y situaciones, con gestos y expresiones corporales



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"

Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 27% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 18% adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 55% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: Del total de los 22 niños menos del 50% dominan la destreza, un grupo pequeño adquirió la destreza, y más del 50% se encuentra en proceso de adquirir la destreza.

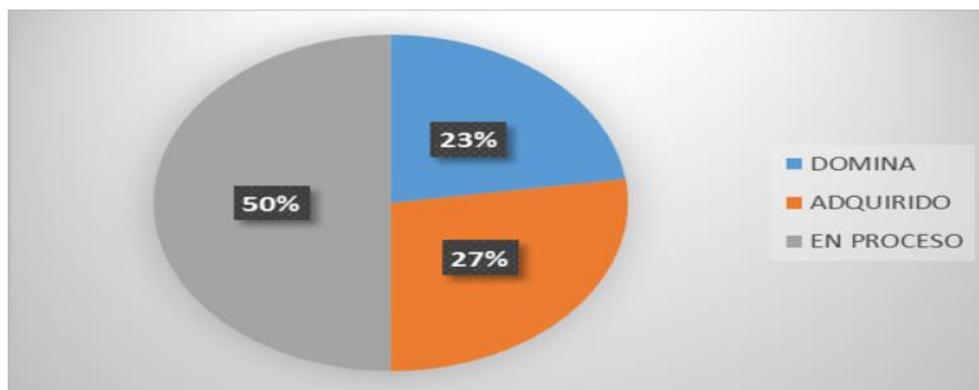
Actividad 6.- Crea posibilidades de movimientos en series gimnásticas con Implementos sencillos.

CUADRO N° 6: Crea posibilidades de movimientos en series gimnásticas con implementos sencillos

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	5	23
ADQUIRIDO	6	27
EN PROCESO	11	50
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta “LUIS ARTURO BARAHONA ORNA”
Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 6: Crea posibilidades de movimientos en series gimnásticas con implementos sencillos



Fuente: Escuela Fiscal Mixta “LUIS ARTURO BARAHONA ORNA”
Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 23% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 27% adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 50% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: Del total de los 22 niños menos del 50% dominan la destreza, un porcentaje mínimo adquirió la destreza, y el 50% se encuentra en proceso de adquirir la destreza.

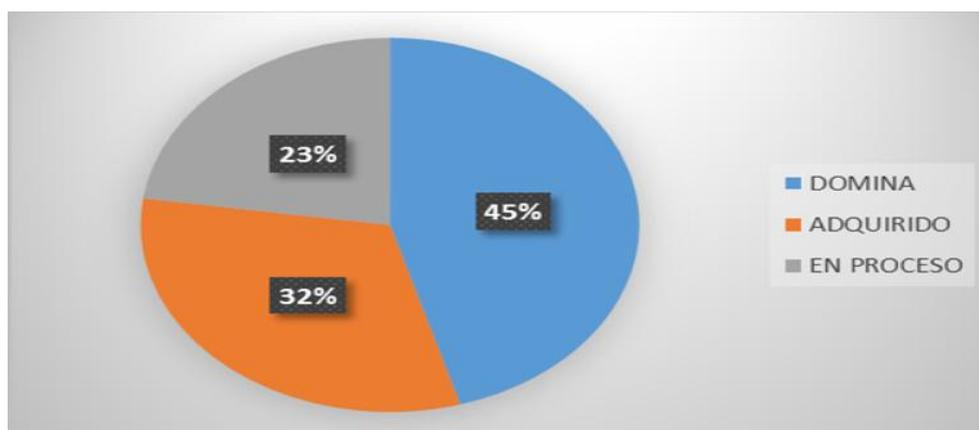
Actividad 7.- Utiliza su sentido de la Orientación. Al romper la piñata escucha a los que les guían.

CUADRO N° 7: Utiliza su sentido de la orientación al romper la piñata, escucha a los que le guían

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	10	45
ADQUIRIDO	7	32
EN PROCESO	5	23
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta “LUIS ARTURO BARAHONA ORNA”
 Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 7: Utiliza su sentido de la orientación al romper la piñata, escucha a los que le guían



Fuente: Escuela Fiscal Mixta “LUIS ARTURO BARAHONA ORNA”
 Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 45% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 32% adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 23% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: Del total de los 22 niños casi el 50% dominan la destreza, un porcentaje menor al 50% adquirió la destreza, y una mínima parte se encuentra en proceso de adquirir la destreza.

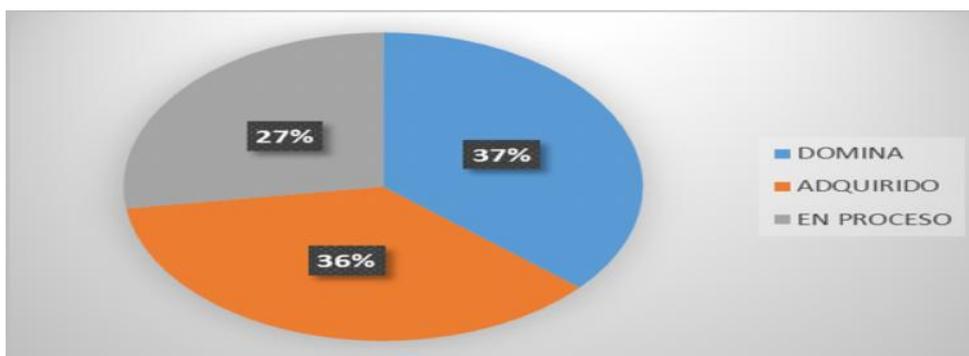
Actividad 8.- Combina movimientos en aparatos, aplicando fundamentos técnicos en saltos, equilibrios y suspensiones.

CUADRO N° 8: Combina movimientos en aparatos, aplicando fundamentos técnicos es saltos, equilibrios y suspensiones

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	8	36
ADQUIRIDO	8	36
EN PROCESO	6	28
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta “LUIS ARTURO BARAHONA ORNA”
 Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 8: Combina movimientos en aparatos, aplicando fundamentos técnicos es saltos, equilibrios y suspensiones



Fuente: Escuela Fiscal Mixta “LUIS ARTURO BARAHONA ORNA”
 Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 36% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 36% adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 28% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: Del total de los 22 niños casi la mitad del 50% dominan la destreza, un porcentaje mayor al 50% adquirió la destreza, y una mínima parte se encuentra en proceso de adquirir la destreza.

Actividad 9.- Caracteriza y demuestra procedimientos técnicos y tácticos para ejecutar carreras y saltos.

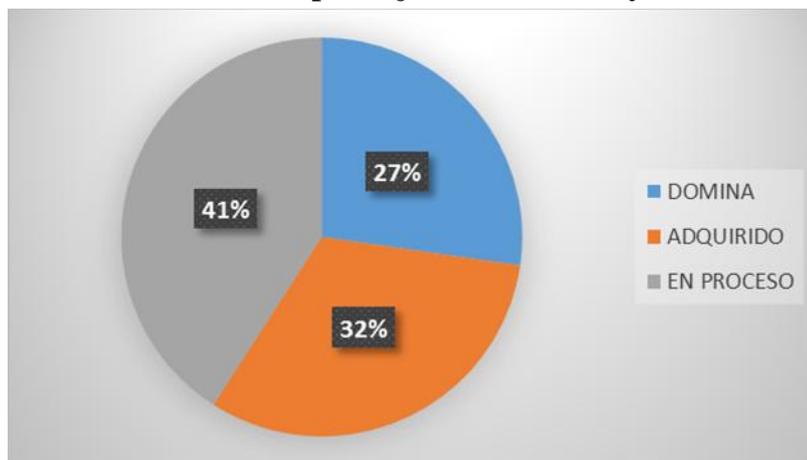
CUADRO N° 9: Caracteriza y demuestra procedimientos técnicos y tácticos para ejecutar carreras y saltos

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	6	27
ADQUIRIDO	7	32
EN PROCESO	9	41
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"

Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 9: Caracteriza y demuestra procedimientos técnicos y tácticos para ejecutar carreras y saltos



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"

Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados el 27% domina la destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 32% adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 41% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

Interpretación: Del total de los 22 niños menos del 50% dominan la destreza, un mínima parte adquirio la destreza, y menos del 50% se encuentra en proceso de adquirir la destreza.

Actividad 10.- Al realizar los ejercicios de bailoterapia demuestra coordinación.

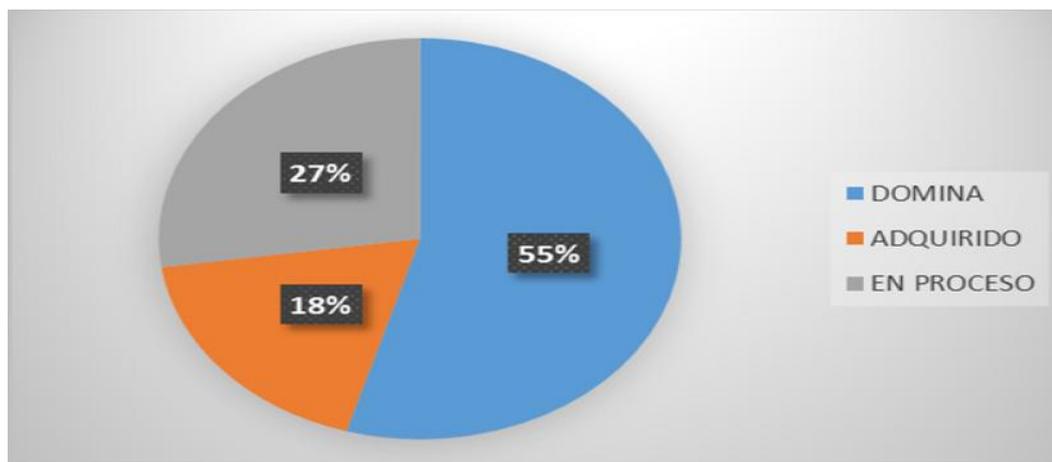
CUADRO N° 10: Al realizar ejercicios de bailoterapia demuestra coordinación

OPCIONES	NUMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
DOMINA	12	55
ADQUIRIDO	4	18
EN PROCESO	6	27
TOTAL	22	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"

Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Gráfico N° 10: Al realizar ejercicios de bailoterapia demuestra coordinación



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "LUIS ARTURO BARAHONA ORNA"

Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

Análisis: Del total de los niños observados 55% destreza de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas, mientras que el 18% ya adquirió la destreza adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas y el 27% se encuentra en proceso de adaptar diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.

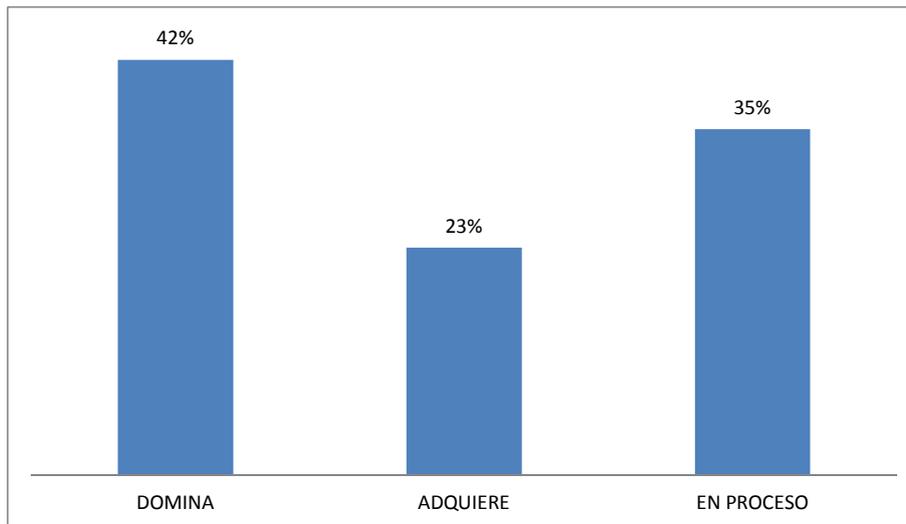
Interpretación: Los estudiantes al realizar la actividad, más de la mitad dominan la destreza, un porcentaje del 18% que es un grupo pequeño adquirido la destreza y menos del 50% se encuentran en proceso.

3.7.- Síntesis de la ficha de observación aplicada a los niños de de séptimo grado de la escuela fiscal mixta “Luis Arturo Barahona Orna” Provincia de Chimborazo, en el periodo 2015-2016

CUADRO N° 11

RESULTADO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN.

N°	INDICADORES	DOMINA		ADQUIERE		EN PROCESO	
		F.	%	F.	%	F.	%
1	Adapta diferentes tipos de juegos a disciplinas deportivas.	15	68%	1	5%	6	27%
2	Aprende y aplica las formas conocidas para orientarse en el entorno.	10	45%	4	18%	8	36%
3	Demuestra y practica juegos grandes aplicando reglas sencillas.	4	18%	6	27%	12	55%
4	Demuestra posibilidades de ejecutar series de ejercicios combinados.	16	73%	3	14%	3	14%
5	Imita movimientos de objetos, animales, personas y situaciones, con gestos y expresiones corporales.	6	27%	4	18%	12	55%
6	Crea posibilidades de movimientos en series gimnásticas con Implementos sencillos.	5	23%	6	27%	11	50%
7	Utiliza su sentido de la Orientación. Al romper la piñata escucha a los que les guían.	10	45%	7	32%	5	23%
8	Combina movimientos en aparatos, aplicando fundamentos técnicos en saltos, equilibrios y suspensiones.	8	36%	8	36%	6	27%
9	Caracteriza y demuestra procedimientos técnicos y tácticos para ejecutar carreras y saltos.	6	27%	7	32%	9	41%
10	Al realizar los ejercicios de bailo terapia demuestra coordinación.	12	55%	4	18%	6	27%
	TOTAL	92		50		78	
	PORCENTAJE		42%		23%		35%



Análisis: Del total de los niños observados que realizan las actividades 42% domina el aprendizaje en movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo, mientras que el 23% ya adquirió las destrezas de aprendizaje en movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo, y el 35% se encuentra en proceso de aprender en movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo.

Interpretación: Los estudiantes al realizar la actividad, menos de la mitad dominan la destreza, un porcentaje mínimo adquirió la destreza y menos del y casi la tercera parte de los estudiantes se encuentra en proceso.

CAPITULO V

5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.-CONCLUSIONES

Una vez que se determinó cómo el aprendizaje en movimiento incidió en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, se concluyó que es primordial implementar las actividades lúdicas para alcanzar el proceso de enseñanza.

Valorado el nivel de conocimiento de aprendizaje en movimiento en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes se concluyó que es debemos enfocarnos en esta nueva estrategia de enseñanza.

Después de haber Definido el grado de Desarrollo del Pensamiento Creativo en los estudiantes, se concluyó que se debe implementar las estrategias necesarias para poder alcanzar el desarrollo del pensamiento creativo ya es escaso en los estudiantes.

5.2.- RECOMENDACIONES

- Como principal recomendación sería la de implementar en la institución actividades complementarias e innovadoras, acorde a las necesidades de cada niño y niña, así como realizar la evaluación respectiva.
- Es recomendable realizar los diferentes actividades de aprendiendo en movimiento para poder alcanzar el desarrollo del pensamiento.
- Recomendar a los señores docentes desarrollar estrategias de aprendiendo en movimiento con el fin de formar de manera integra a los estudiantes

BIBLIOGRAFÍA

Aprendizaje en movimiento, 2.
.monografias.com/trabajos93/proceso-aprendizaje-movimientos-educacion-
fisica-y-deportes/proceso-aprendizaje-movimientos-educacion-fisica-y-
deportes.shtml. (s.f.).
/trabajos-pdf2/desarrollo-creatividad/desarrollo-creatividad.pdf. (s.f.).
Aprendizaje en movimiento . (09 de 04 de 2015).
Obtenido de aprendizaje-en-movimiento/
Aguirre, A. P. (s.f.).
B, M. E. (s.f.). Obtenido de
B, M. E. (s.f.).
Obtenido Definición de pensamiento
DEPORTIVO.pdf, T. D. (s.f.).
desarrollosocial.gob.
Duran. (2003).
Edición., P.
Galac, Caracas, 1987
www.educadormarista.com.
edition, P. .. (1996).
Editorial Galac, C. (1987).
fundacioncreate.orgaprendizaje-en-movimiento.
Graff. LA BASE DE LA CREATIVIDAD.
alfonsoeb.blogspot.
pensamiento-creativo.2008.
definicion.de/pensamiento
educacion.gob.ec. (11 de 04 de 2014).
fisiklnag.galeon.com
fisiklnag.galeon.com
/fisiklnag.galeon.com
ciberautores.com/pensamiento-creativo.

ciberautores.com/pensamiento-creativo/index.html.
ciberautores.com/pensamiento-. (07 de 11 de 2015).
<http://www.definicion.org/desarrollo>. (s.f.).
<http://www.definicionabc.com/general/pensamiento.php>. (s.f.).
<http://www.fundacioncreate.org/2015/04/09/aprendizaje-en-movimiento/>. (s.f.).
<http://www.mariapinto.es/alfineees>. (s.f.).
<http://www.monografias.com>. (1962).
<http://www.saludalia.com/salud-familiar/pensamiento>. (s.f.).
<http://www.significados.com/aprendizaje/>. (s.f.).
<https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>. (s.f.).
<https://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad>. (s.f.).
ICD. (s.f.). Obtenido de <http://www.innovacd.eu/desarrollo>
Rodríguez, M. O. (s.f.). <http://www.ecured.cu/Cultura>. Obtenido de
<http://www.ecured.cu/Cultura> aDsica
Sociales., R. B. (13 de marzo de N° 73, 1998.). Universidad de Barcelona
[ISSN 1138-9796].
Un sistema físico real se caracteriza por, a. m. (s.f.).
Vigotsky. (1996). Lima: Quebecor world Peru.
Zambrano. ((1990)).

ANEXOS

ANEXOS FOTOGRÁFICOS

PREMIACIÓN CARRERA DE SACOS



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Luis Arturo Barahona"
Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

LA GALLINITA CIEGA



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Luis Arturo Barahona"
Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

JUEGO DE LA HULA HULA



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Luis Arturo Barahona"
Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.

JUEGO ROMPE LA PIÑATA



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Luis Arturo Barahona"
Autores: Rocío Berrones y Carlos Tacuri.