



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA
SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCION DE FORMACIÓN Y SUPERACION
PROFESIONAL DE DOCENTES
DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN



UNIDAD UPN 281 VICTORIA

TESIS

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE
AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN PREESCOLAR

LIDIA ESTRELLA GARZA BETANCOURT

CD. VICTORIA, TAM.

FEBRERO DE 2019



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA
SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCION DE FORMACIÓN Y SUPERACION
PROFESIONAL DE DOCENTES
DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN



UNIDAD UPN 281 VICTORIA

TESIS

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN PREESCOLAR

Que para obtener el título de Maestra en Educación Básica

PRESENTA

LIDIA ESTRELLA GARZA BETANCOURT

CD. VICTORIA, TAM.

FEBRERO DE 2019

DICTAMEN DE TESIS PARA LA OBTENCIÓN DE GRADO

Cd. Victoria, Tam., a 08 de febrero del 2019

C.

LIDIA ESTRELLA GARZA BENTACOURT

P R E S E N T E.-

En mi calidad de Presidente del Comité de Posgrado e Investigación de esta Unidad y como resultado del análisis a su trabajo intitulado: "DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE CREATIVOS EN PREESCOLAR"; opción: Tesis, a propuesta de la tutora la C. Dra. Celia Reyes Anaya, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen para la obtención del Grado de Maestra de Educación Básica.

ATENTAMENTE

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN PROFESIONAL DE LOS DOCENTES

SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN

DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN

UNIDAD 381

CD. VICTORIA, TUL.

PROFR. PEDRO JAVIER VARGAS GARCIA
PRESIDENTE DEL COMITÉ DE POSGRADO E INVESTIGACION

Agradecimientos

Principalmente a Dios por brindarme los tesoros más preciados: la vida y la familia, por haberme dado la dicha de culminar mi posgrado, demostrándome que hay que esforzarse, dedicarse y hacerse responsable, para salir adelante, tomando siempre la mejor decisión.

A mi familia que siempre me apoyaron y estuvieron conmigo en esta preparación, en mis momentos de alegría y tristeza, y enojo, por aguantarme todo ese tiempo.

A mi esposo José Carlos por la muestra de amor y comprensión en todo momento, por las palabras de aliento que me han hecho salir adelante, por brindarme su apoyo incondicional y motivarme cada día a superarme, por creer en mí y por resaltar siempre mis virtudes a pesar de mis defectos, gracias por estar siempre a mi lado y ser mi soporte en todo momento.

A mi hija Allison Monserrat que llegó en el momento final de mi carrera de posgrado y en lugar de desistir fue mi luz para seguir adelante, gracias por inyectarme ese amor, esa energía y ganas de superarme para lograr ser su ejemplo y demostrarle que nada es imposible, que todo lo que se proponga lo puede lograr mientras haya sueños, disposición y coraje para cumplirlos.

A mi Directora de Tesis Doctora Celia Reyes Anaya por siempre tenerme presente en todo momento, por impulsarme a salir adelante, por su cariño y comprensión, por ser un ejemplo a seguir, por su indiscutible vocación y por su entrega, le agradezco infinitamente por hacer posible este logro en mi vida profesional ya que sin su ayuda no hubiese sido posible.

Resumen

La investigación se realizó en un Centro de Desarrollo Infantil (CENDI) en Ciudad Victoria Tamaulipas con alumnos de entre 3 y 4 años de edad. Se identificó que a los alumnos se les dificultaba resolver problemas sencillos, realizar actividades de manera espontánea y autónoma ya que están acostumbrados a siempre recibir ayuda, o que el agente educativo les haga su trabajo, esto se deriva del contexto familiar en el que se desenvuelven las cuales afirmaron no dejar al niño hacer muchas cosas ya que piensan que no lo pueden hacer, contribuyendo a esto la falta de estímulos dentro del aula para apoyar a los alumnos a realizar creaciones novedosas, a inventar, imaginar, crear algo nuevo. Es una investigación cualitativa, se implementó una estrategia para desarrollar la creatividad a través de la creación de ambientes de aprendizaje. Las actividades fueron; "La máquina de...", "Las frutas", "Adivina el personaje", e "Inventemos un juguete" tuvieron como propósito que los alumnos colaboraran en distintas actividades, imaginaran, expresaran sus ideas, decidieran, actuaran, reflexionaran, exploraran lugares, materiales, pintaran, dibujaran, experimentaran y elaboraran objetos. Se concluye que para el grupo estudiado fue adecuada la implementación de los ambientes de aprendizaje creativos ya que los alumnos pudieron actuar y expresar sus ideas, manipulando materiales que fueron de su interés, se fomentó la cooperación y el compañerismo dentro y fuera del aula, también se diseñaron juegos, dramatizaciones y manualidades, en donde el eje primordial fue el desarrollo de la creatividad, aunque habría que seguir implementándose con mayor amplitud.

Palabras clave: creatividad, ambientes de aprendizaje

Tabla de contenido

Capítulo 1. Introducción.....	5
Contexto de la investigación.....	9
Planteamiento del problema.....	12
Formulación del problema de investigación	16
Antecedentes	17
Área de oportunidad de los estudios	21
Justificación.....	21
Propósito	22
Importancia del estudio para una audiencia	22
Capítulo 2. Revisión de la literatura.....	24
Aproximación al concepto de creatividad	24
Educación infantil	28
Creatividad infantil	30
Desarrollo de la creatividad	32
Desarrollo neurológico infantil	34
El aula de educación infantil.....	37
Ambientes de aprendizaje	39
Dimensiones de los ambientes de aprendizaje	41
Dimensión física.....	41
Dimensión funcional.....	41
Dimensión temporal.	41
Dimensión relacional.....	42
El docente como mediador en los ambientes de aprendizaje	43

Capítulo 3. Metodología.....	45
Enfoque	45
Estrategia de indagación	46
Sujetos participantes	46
Técnicas e instrumentos.....	47
Observación participante.....	47
Registro de observación videograbado.....	47
Diario de campo.	48
Lista de cotejo	48
Procedimiento metodológico	49
Procedimiento de la fase diagnóstica.....	49
Procedimiento de la fase de intervención.....	50
Estrategia de intervención.....	50
Propósito de la estrategia.	51
Descripción de la estrategia de intervención.....	51
Cuestiones éticas de la investigación.....	53
Capítulo 4. Resultados	55
Resultado de la fase diagnóstica.....	55
Creatividad.	55
Los ambientes de aprendizaje creativos.	58
Resultados de la intervención	60
Habilidades creativas.	60
Rol del docente como mediador de ambientes de aprendizaje.....	65
Dimensión física del ambiente de aprendizaje creativo.	66

Funcionalidad dentro del ambiente.	67
Dimensión relacional.....	69
Conclusiones	71
Referencias	73
Apéndices.....	83
Apéndice A. Registro de Observación Videograbado fase diagnóstica.....	84
Apéndice B. Validación de constructos	92
Apéndice C. . Lista de cotejo	93
Apéndice D. Estrategia de Intervención	99
Apéndice E. Registro de Observación 1.....	109
Apéndice F. Diario de Campo	117
Apéndice G. Listas de Cotejo de las actividades Alumno 1.....	119

Capítulo 1. Introducción

En el mundo han surgido cambios para satisfacer las necesidades de las generaciones. La creación de nuevas empresas, de productos tecnológicos novedosos y que producen ingresos para los países, son inventos de personas creativas, innovadoras, que tratan de dar solución a diferentes problemáticas que se les presenten. Como por ejemplo la creación de mejores televisiones, con curvatura, lo que les permite a las personas un mejor ángulo para observar. La transformación de los Smartphone para facilitarles a los consumidores de estas mercancías una mejor agilidad al navegar por internet, mejor captura de fotos entre otras soluciones a problemas que se les presentaban con teléfonos pasados, esto si se habla solo de los aparatos electrónicos, por el contrario, también existen personas creativas que dan soluciones a problemáticas sociales como; las enfermedades, la malnutrición, las guerras, etc. “Sin creatividad solo hay repetición y rutina” (Bono, 2008, p,13.)

La sociedad demanda más gente con habilidades, herramientas, capacidades creativas para dar solución a problemas educativos, tecnológicos, que han ido aumentando y que aún continúan ya que las estrategias empleadas no son suficientes para tratar los nuevos cambios y retos que demandan la humanidad presente, es por eso que las escuelas y los agentes educativos tienen la obligación y la responsabilidad de preparar a los niños para el futuro que demanda compromiso, imaginación, destreza, creatividad en la solución de los problemas, de manera positiva. Gracias a estos cambios sociales y económicos, se ha provocado que se le dé una mayor importancia a la Educación Preescolar no solo en México sino en otros países del mundo, para fortalecer a las

instituciones en el cuidado y la educación de los pequeños.

En la actualidad, la Reforma Educativa hace frente a los cambios que se están generando, se pretende que los alumnos desarrollen las competencias necesarias para su vida, que aprendan a aprender, como lo establece el Programa Sectorial de Educación 2013-2018 (Secretaría de Educación Pública, 2013). La educación es un derecho de todas las personas en México, no es solo dar un lugar a los alumnos en las instituciones, sino es necesario que la educación forme a los sujetos para la convivencia, la responsabilidad, los derechos humanos, que promueva el cuidado de las personas, la protección del medio ambiente, y la práctica de valores logrando el desarrollo integral de los seres humanos.

Es por eso que en la educación preescolar se espera que los alumnos vivan experiencias que favorezcan sus procesos de desarrollo, preparándolos para enfrentarse a los retos y a las necesidades que la sociedad demanda, con el fin de que adquieran confianza en sí mismos, se expresen con mayor fluidez, claridad y coherencia, desarrollando a la vez, todas sus potencialidades para afrontar las necesidades de competencias requeridas en los diferentes campos de interacción futuras.

Para el nivel de preescolar se reformó un programa de educación preescolar en el año 2011, el cual viene a transformar la manera en la que se imparten las clases en este nivel que va desde los tres a los seis años de edad. Dicho programa pretende que los alumnos desarrollen competencias para la vida, que les permita competir a nivel internacional y estar a la altura de otros países, es por esto que desde la infancia se procura que los alumnos sean capaces de resolver problemas por sí solos, desarrollen habilidades poniendo en práctica sus

valores, actitudes a través de la interacción entre compañeros. Este programa aspira a la participación del maestro como mediador dentro de su labor diaria, enfocándose en fortalecer y desarrollar en el alumno el entusiasmo de aprender a aprender y ponerlo en práctica.

El Programa de Educación Preescolar 2011 (SEP, 2011) tiene carácter abierto y flexible, quiere decir que todo docente puede modificar y adecuar las competencias o aprendizajes esperados de acuerdo a las necesidades que presenten sus alumnos. Dicho programa cuenta con 8 propósitos fundamentales, éstos apoyan al desarrollo de competencias. Además, incluye estándares curriculares y 6 campos formativos en los que se destaca la interrelación entre el desarrollo y el aprendizaje, así como el papel que juega la intervención docente para lograr que las actividades en las que participen los niños sean experiencias favorables para su desarrollo.

Cada campo formativo incluye aspectos que permiten identificar en qué nivel del desarrollo y aprendizaje se encuentran los niños. Dentro de los seis campos formativos que contiene dicho programa se encuentra el campo de Expresión y Apreciación Artísticas el cual está orientado a potenciar la sensibilidad, curiosidad, espontaneidad, imaginación, y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a partir de varios lenguajes. Por consiguiente, este campo es tomado en cuenta como fundamental objetivo para promover el desarrollo de la creatividad en los niños de educación preescolar.

Así como también se tomaron en cuenta dos de los propósitos de la Educación inicial incluidos en el modelo de atención con enfoque integral para la Educación inicial: “Fortalezcan su capacidad para aprender, para que potencien

su creatividad e imaginación a través de diversas oportunidades y construyan su creatividad mediante diversas actividades de juego y aprendizaje”. (Secretaría de Educación Pública, 2013, p.64.).

De acuerdo con lo anterior en el Programa Sectorial de Educación 2013-2018 se prevén seis objetivos para articular el esfuerzo educativo, cada uno acompañado de sus respectivas estrategias y líneas de acción, y resalta el objetivo número cinco, el cual se tomó en cuenta para esta investigación: “Promover y difundir el arte y la cultura como recursos formativos privilegiados para impulsar la educación integral” (Secretaría de Educación Pública, 2013, p. 2).

Es por eso, que es necesario favorecer el desarrollo de la creatividad en los alumnos de preescolar, ya que dentro de esta capacidad creadora se incluye el arte y la cultura como una forma de impulsar y elevar la calidad de la educación, además se está preparando a los niños a enfrentarse a los retos que les prepara el futuro.

Por ello, a la escuela le corresponde ser un espacio propicio para el aprendizaje, y a los agentes educativos generar oportunidades para que los niños hablen, creen, experimenten, socialicen, aprendan, construyan ideas más completas, que favorezcan su desarrollo emocional y les permita adquirir mayor confianza y seguridad en sí mismos e integrarse con facilidad a los distintos grupos sociales en los que participa. Por tal motivo es necesario la creación de ambientes de aprendizaje en donde se le brinde a los alumnos estas oportunidades, para crear, innovar, solucionar problemas, actuar de manera autónoma, jugar, experimentar, dialogar con sus compañeros.

En el Modelo de Atención con enfoque integral para la educación inicial

2013 se argumenta que los ambientes de aprendizaje son espacios adecuados donde se propicia la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias a través de la interacción entre los distintos componentes como pueden ser los materiales, las relaciones afectivas entre maestro-alumno, alumno-alumno. Dichas experiencias son el resultado de actividades organizadas, planeadas y mediadas por el agente educativo. Dicho enfoque en su apartado II, hace referencia a:

El agente educativo debe crear actividades que produzcan ambientes educativos cambiantes, que reflejen un lugar interesante, vivo, cálido y afectuoso, diferente, pero que responda a todas las situaciones que presente el niño, haciéndolo cada vez más desafiante, para que les invite a participar. (Secretaría de Educación Pública, 2013, p.87).

Sin embargo estos ambientes no se han estado desarrollando en grupo al cual se investigó debido al creciente trabajo tradicionalista que se ha implementado, falta de tiempo y organización por parte de la docente, por tal motivo es necesario implementar dichos ambientes dentro del aula para favorecer el aprendizaje del alumno y el desarrollo de su creatividad.

Contexto de la investigación

La investigación se realizó en un Centro de Desarrollo Infantil (CENDI) en Ciudad Victoria Tamaulipas, perteneciente al Gobierno del Estado y al cual solo pueden acceder hijos de madres trabajadoras en instituciones pertenecientes al recinto del Estado. Esta institución infantil está ubicada cerca de un área comercial la cual cuenta con tiendas de ropa, zapaterías, supermercado, área de comidas y puestos ambulantes. Además, se encuentra a una cuadra de un área de convivencia la cual cuenta con juegos, cancha de futbol, pista para correr,

explanada, baños y tomas de agua.

Las casas habitaciones cercanas a esta institución son de condición económica media baja, y cuentan con servicios de agua, energía eléctrica, drenaje, sistema de televisión de paga, internet y transporte público.

El CENDI fue creado en Ciudad Victoria en el año 1993, siendo su principal prioridad brindar asistencia y educación, además de manifestar cuidados intensivos a los niños en las áreas de lactantes y maternas, el centro infantil ofrece una formación integral en los tres niveles de educación inicial; lactante, maternal y preescolar. Por lo cual el servicio que ofrece cubre las necesidades educativas de los infantes que atiende.

Es complementada la formación educativa de los niños con las clases especiales de educación física, enseñanza del idioma inglés, y atención personalizada de estimulación temprana.

En dicha institución la directora tiene la función de planear, dirigir, coordinar, orientar y supervisar las actividades técnicas y administrativas de la institución, de acuerdo a los lineamientos y programas que para el efecto le señale la Dirección General de Educación Inicial y las autoridades del Organismo al que pertenece el CENDI.

La institución atiende a 150 niños distribuidos de la siguiente manera: lactantes 1 y 2, lactantes 3, maternal 1, 2A y B, preescolar 1A, 1B, 2A, 2B, 3A 3B. Cada uno de los grupos tiene una maestra educadora y la cantidad de auxiliares varia, dependiendo del personal que asista al plantel y la cantidad de niños.

El personal lo componen 80 personas entre ellos: la directora del plantel, una jefa de área pedagógica, 11 educadoras titulares para cada uno de los grupos,

asistentes para las maestras titulares, maestras especialistas en educación física, inglés, computación, estimulación temprana, maestras de apoyo, bibliotecaria y auxiliares administrativos, una trabajadora social, una psicóloga, dos doctoras, una enfermera, personal de mantenimiento, cocineras y bodega.

La infraestructura cuenta con buena iluminación y ventilación, debido a que las aulas tienen ventanas grandes de aproximadamente metro y medio por dos de largo, y aires acondicionados, para que tanto el personal como los alumnos trabajen de la manera más favorable, cuentan con el mobiliario necesario para favorecer el desarrollo íntegro en los niños según el grado escolar que estén cursando, así mismo la infraestructura del centro está construida de cemento, block y áreas verdes las cuales están distribuidas de la siguiente manera: Dirección, filtro, servicio médico, trabajo social, almacén de material didáctico, área de psicología, biblioteca, aula de estimulación temprana, cocina, almacén de cocina, comedor del personal, comedor de niños, baño para hombres y mujeres, áreas verdes, explanada, sanitarios para niños y niñas, área de juegos para lactantes, maternales y preescolares.

Hay 11 aulas donde se atienden a los alumnos, distribuidos de la siguiente manera.

- Lactantes 1 y 2.- Atiende a niños desde dos meses hasta los 11 meses
- Lactantes 3.- Este grupo atiende a niños de 11 meses a un año cinco meses.
- Maternal 1.- niños de un año seis meses a un año 11 meses.

- Maternal 2A.- Atiende a niños de un año 11 meses a dos años siete meses de edad.
- Maternal 2B.- niños de dos años siete meses a dos años 11 meses.
- Preescolar 1 A.- niños de tres años a tres años siete meses.
- Preescolar 1 B.- niños de tres años siete meses a cuatro años.
- Preescolar 2 A.- niños de cuatro años a cuatro años siete meses.
- Preescolar 2 B.- niños de cuatro años siete meses a cuatro años 11 meses.
- Preescolar 3 A.- niños de cinco años a cinco años siete meses.
- Preescolar 3 B.- niños de cinco años siete meses a cinco años 11 meses.

Las relaciones entre las maestras de la institución son diversas, existen distintas opiniones en algunas de ellas, se puede apreciar por los comentarios a ciertas compañeras; también se observa que entre el personal de la institución existe favoritismo tanto en cuestiones profesionales como personales, dado que con algunas educadoras son muy exigentes y con otras muy condescendientes, pero a pesar de existir diferencias entre el colegiado, éstas no han afectado el desempeño del personal en el aula.

Planteamiento del problema

La realidad a la que se enfrenta la sociedad requiere de personas cada vez mejor preparadas, con mayores habilidades y destrezas, con ideas nuevas originales y valiosas, así como de personas autónomas, con criterios individuales y seguras de sí mismas.

A lo largo de algunos años de servicio se puede dar cuenta que para lograr lo que la sociedad está exigiendo es necesario desarrollar todas estas cualidades desde los inicios de la infancia, requiere el apoyo del entorno social, la familia y por supuesto una parte importante que es la escuela.

Lamentablemente la experiencia como docente también ha mostrado que en la mayoría de los alumnos estos procesos no se han logrado y se ha podido observar la dificultad que tienen para integrarse, expresar sus ideas, emociones e inquietudes, dando como resultado niños inseguros y conformistas que sólo saben seguir las indicaciones que otras personas les imponen y que tienen que asistir al CENDI por mero requisito o porque sus papás ya no los aguantan en la casa y prefieren que vayan a jugar.

Analizando todas estas situaciones nace la inquietud de favorecer la creatividad en alumnos de preescolar, ya que se tiene la firme convicción que favoreciendo la creatividad en los alumnos en edad preescolar y muy en especial a los niños que se atienden, se puede lograr que el infante adopte actitudes más independientes.

El grupo de indagación al que refiere esta investigación es preescolar 1 B. Las edades de los niños son de tres años siete meses y cuatro años, se cuenta con 11 alumnos varones solamente. La jornada diaria comienza desde las 7:30 am y termina a las 4:30 pm. Sin embargo, la hora de salida comienza desde la 1:00 pm en la que los padres de familia pueden acudir por sus hijos a partir de esa hora.

Durante las actividades realizadas en el grupo de preescolar 1 B, se identifica que a los alumnos se les dificulta resolver problemas sencillos como

buscar algún material que necesiten, realizar acciones por si solos como colorear, sacar algún material, dado que siempre necesitan la aprobación, del agente educativo, se percibe que los alumnos presentaron temor a realizar actividades de manera espontánea y autónoma ya que esperan que se les diga cómo lo harán, de qué color colorear, debido a que están acostumbrados a siempre recibir ayuda, o que el agente educativo les haga su trabajo, esto se deriva del contexto familiar en el que se desenvuelven las que afirmaron no dejar al niño hacer muchas cosas, ya que piensan que no lo puede hacer, contribuyendo a esto la falta de estímulos dentro del aula para apoyar a los alumnos a realizar creaciones novedosas, a inventar, imaginar, crear algo nuevo.

Según Bono (2004) “En el nivel más simple, ser creativo, significa confeccionar algo que antes no existía. En cierto sentido crear un desorden, es un ejemplo de creatividad”. (p.27). Por lo contrario, a los alumnos de preescolar no se les permite realizar esas acciones dentro del salón, a lo que es claro, que se les inhibe la creatividad, esto conlleva a la dificultad para solucionar conflictos como:

A1 - Maestra se me fue un carrito debajo del mueble-

AE. - Bueno no pasa nada, intenta sacarlo- .

A1:- No puedo, sin intentarlo responde.

AE. –Ándale tú puedes, inténtalo-

A1.- No, no puedo, tu sácalo. (RO).

Con respecto al alumno, éste se encuentra en una situación problemática para él, y pretende que alguien más se la solucione sin esforzarse por lograrlo, por ejemplo;

A4.-¿Maestra de qué color vamos a pintar el número?

AE.- del que tú prefieras.

A4.- Si, pero de qué color.

AE.- ¿Qué color te gusta?

A4.-El azul.

AE.- Bueno, pues de ese lo puedes pintar si quieres.

A4.-Si de azul. (RO).

Como estos ejemplos existen más, que comprueban que los alumnos requieren de estimulación para desarrollar la creatividad y la resolución de problemas.

Durante las actividades diarias los alumnos no desarrollan el campo de expresión y apreciación artística resaltando que las estrategias que se han estado utilizando para promover el campo de expresión y apreciación artística están basadas en mayor medida de metodología tradicionalista, en donde el trabajo es a partir de instrucciones verbales y el material se les da, sin dejar que los alumnos tomen decisiones sobre qué hacer al respecto, qué materiales utilizar, y cómo hacerlo.

Al considerar lo anterior, se decide transformar la práctica docente y la creación de ambientes de aprendizaje que no incluya solo los materiales a utilizar, sino a las relaciones y forma de organización que se integren a éstos, en ese sentido para Iglesias, citado por Zabalza (2001) "El término ambiente se refiere al conjunto del espacio físico y las relaciones que se establecen en él (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y sociedad en su conjunto)". (p.238).

Así mismo dentro del aula, algunos materiales que pueden servir para la creación, invención, están escondidos o fuera del alcance de los alumnos, lo que les dificulta hacer uso de ellos por sí mismos. El ministerio de Educación y Deportes de Venezuela (2005) afirma que:

La organización adecuada de los recursos influirá en el uso que les darán los niños y niñas y en lo que aprenderán con ellos; así como también les facilitará encontrar lo que necesitan. Para ello es necesario distribuirlos de acuerdo a su función, a la planificación que se esté desarrollando y a las características de los niños y niñas y el contexto social y cultural. (p.8.)

Formulación del problema de investigación

Con base a lo anterior se evidencia la importancia que los alumnos desarrollen su creatividad a través de los ambientes de aprendizaje como se firma en el Modelo de Atención con Enfoque Integral para la Educación Infantil;

Que los alumnos fortalezcan su capacidad para aprender para que potencien su creatividad e imaginación a través de diversas oportunidades, que exploren y descubran con libertad el medio que les rodea, construyan su creatividad mediante diversas actividades de juego y aprendizaje (Secretaría de Educación Pública, 2013, p.66).

Por lo anterior se consideran las siguientes interrogantes como problema central: ¿Cómo la creación de ambientes de aprendizaje creativos favorecen el desarrollo de la creatividad en alumnos de educación preescolar? ¿Cómo las acciones que desarrolló la docente para generar ambientes de aprendizaje creativos propiciaron la creatividad de los alumnos de educación preescolar? ¿Qué habilidades creativas manifestaron los alumnos de educación preescolar?

Antecedentes

Con respecto a la implementación de ambientes de aprendizaje en educación preescolar se han desarrollado investigaciones que afirman la importancia de éstos para favorecer los aprendizajes en los alumnos.

Forneiro (2008) realizó un estudio sobre la organización del espacio y del tiempo, las actividades y la participación de las maestras en su realización en 21 (Forneiro, 2008) escuelas de Galicia (España) y del norte de Portugal. Refiriéndose al proceso de observación y evaluación de los ambientes de aprendizaje, analizando, cuáles son los elementos que hacen que las clases funcionen o no, que el ambiente de aprendizaje que se ha creado sea eficaz con relación a los objetivos formativos que se ha propuesto, dimensiones y variables a observar. Por este motivo resalta que los ambientes de aprendizaje son importantes, sin embargo, existen indicadores que se tienen que considerar para la eficacia de los mismos.

González y Serrano (2016) realizaron una investigación en un colegio público de un pueblo de Córdoba en España titulado “El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil”, en el cual se analizó la potencialidad del clima de un aula de educación infantil, se trabajó por proyectos para incluir la diversidad del alumnado, creando ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil, lo cual arrojó como resultado el grado de inclusión que se alcanza si el alumno investiga, se ayudan entre iguales, se incrementa la motivación, además de una fuerte implicación emocional que se genera al tener vivencias reales causadas por la creación del ambiente de aprendizaje.

Polanco Hernández (2004) Realizó una investigación donde expone los diferentes conceptos de pedagogos que han asignado al ambiente físico en educación infantil, tomando como conclusiones las características con las que deben de contar estos ambientes, cada área, así como los materiales recomendables para cada una de ellas, el mobiliario, el cual debe adaptarse a las necesidades e intereses de los alumnos y acorde a la metodología que se trabaja. Por último, se comenta el papel de los materiales.

Así mismo se resaltan algunos estudios que han aportado información relevante sobre cómo desarrollar la creatividad en niños de preescolar y la importancia que la creatividad tiene en la vida de las personas, lo que permitió fundamentar esta investigación.

Garaigordobil Landazaba & Pérez Fernández, (2002) realizaron un estudio sobre los efectos de la participación en el programa de arte Ikertze sobre la creatividad verbal y gráfica el cual tuvo como objetivo evaluar el impacto de un programa de arte en la creatividad verbal y grafico-figurativa, realizado con niños de seis y siete años, se empleó un diseño experimental con medidas pretest-posttest y grupos de control. La intervención se compone de 21 sesiones de 90 minutos en las que se trabajan tres lenguajes artísticos como el visual, sonoro-musical y dramático. Lo cual arrojó el incremento de la creatividad verbal, gráfica y la conducta social. De esta manera la creatividad favoreció las interacciones sociales, el liderazgo, la confianza, respeto y autocontrol en los niños.

En 1963, Torrance citado por Beaudot, (1980), se enfoca en el análisis del comportamiento social de los niños considerados como creativos. Este estudio fue realizado con 25 estudiantes participantes con edades de entre siete y 11 años,

conformado en cinco grupos colocando en cada uno de los grupos a un participante considerado como más creativo en comparación a los demás del equipo: les fue aplicada una prueba de usos diferentes para varios juguetes. El tiempo asignado para esta prueba fue de 25 minutos. Como resultado se obtuvo que en la mayoría de los grupos el niño considerado como más creativo, aportó ideas notables a pesar de la presión social ejercida contra él por el resto del grupo, utilizando inclusive técnicas de réplica para contrarrestar la oposición de sus compañeros

Torrance citado por Serrano, (2004) afirmó que “la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, y lo lleva a buscar soluciones, formular hipótesis, y comunicar los resultados” (p.5.). Él se enfocaba a estudiar las causas del desarrollo de la creatividad en los niños, especialmente en los ambientes educativos, investigando los motivos que reprimen la creatividad y buscando las características de los niños creativos. Realizó diferentes estudios sobre creatividad y uno que significó más para esta investigación donde alude a la importancia que tienen los niños creativos. El estudio, de tipo longitudinal, duró 2 años, y se aplicó a 392 alumnos de nivel secundario, él demostró que los niños creativos son más exitosos profesionalmente y se desempeñan en mejores trabajos.

Además, Torrance citado por Serrano, (2004.) Desarrolló el test de pensamiento creativo de el cual permite analizar la capacidad creativa en alumnos con o sin excepcionalidad intelectual. Otros investigadores decidieron aplicar dichos test debido a su eficacia. Del mismo modo Witt citado por Serrano, (2004.) estudió a un grupo de niños de un medio desfavorecido, donde aplicó dichas

pruebas de Torrance, en donde seleccionó a 16 alumnos de los cuales 12 siguieron un programa para desarrollar sus aptitudes creativas fuera de la escuela, manifestando alto grado de éxito en aspectos artísticos, musicales, dramáticos y científicos.

Otra aportación que fue de gran utilidad para la fundamentación de esta investigación fue la estrategia aplicada por Wollschlager (1976) la cual consistió en pasar por tres fases de trabajo con los niños. La primera fase la denomina sensibilización, implica conocer al grupo, y su finalidad es sensibilizar a los alumnos en la imaginación, y la actividad, poniendo al alcance de ellos toda clase de medios artísticos para lograr que ellos interactúen, tengan un contacto con los diversos medios para inducirlos a la creatividad. Esta actividad es libre y espontánea, la cual se considera pertinente debido a que se le tiene que dotar de materiales que estimulen, motiven y les interesen a los alumnos.

La segunda fase a la que denomina reflexión en grupo, la cual consiste en describir materiales oralmente o por escrito, en donde el agente educativo participa como moderador y miembro activo del grupo, propiciando la reflexión. Y en la tercera fase se le llama activación de la creatividad, y tiene como finalidad estimular en el niño la capacidad de descubrir nuevas soluciones, transformar, crear, innovar, utilizando técnicas como la pintura, construcción o juego.

Gracias a las investigaciones anteriores se propició una idea más clara sobre cómo implementar estrategias para estimular el desarrollo de la creatividad, a través de los ambientes de aprendizaje creativos dado que son espacios en donde se construyen conocimientos, a partir de situaciones, y en donde interactúan alumnos y agentes educativos, favoreciendo a su vez que el contacto

con los objetos, las relaciones entre compañeros y el apoyo de la docente como mediadores en la creación de un ambiente confortable son requerimientos necesarios para el desarrollo de la creatividad en los niños, y que a su vez esta capacidad es fundamental para el éxito de su vida diaria.

Área de oportunidad de los estudios

Existen investigaciones referidas al desarrollo de la creatividad en educación preescolar, pero pocas relacionan a los ambientes de aprendizaje con el desarrollo de la creatividad. Es por eso que se decidió profundizar en este campo para contribuir a las generaciones venideras con una información que les sea de utilidad para su desempeño como docentes.

Justificación

Creatividad es, hoy en día, requisito indispensable para subsistir y adaptarse a una realidad cambiante. Tener confianza en el propio ingenio es una de las herramientas que van a permitir a los niños y niñas mantener una actitud positiva frente a los diversos imprevistos con los que se van a enfrentar en la vida, les va a alejar de la parálisis que se produce cuando se espera que las soluciones siempre vengan de fuera, y les va a proporcionar la sensación de tener las riendas de su vida independientemente de las circunstancias exteriores.

“La creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño.” (Ramírez, 2008. p.10), por consiguiente, los individuos poseen la capacidad de ser creativos, sin embargo, no todos la desarrollan dado que cada uno cuenta con diferentes experiencias las cuales determinan las capacidades y habilidades con las que cada persona posee. En este caso la creatividad necesita ser estimulada para

desarrollarse y convertirse en una competencia.

De acuerdo a lo anterior, se considera la implementación de los ambientes de aprendizaje creativos para desarrollar la creatividad en los alumnos de educación preescolar puesto que en estos ambientes de aprendizaje se le brinda al alumno las experiencias motivadoras, estimulantes y necesarias para potencializar sus habilidades y desarrollar su creatividad. El programa de educación preescolar sostiene:

Se denomina ambientes de aprendizaje al espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. Con esta perspectiva se asume que en los ambientes de aprendizaje media la actuación del docente para construirlos y emplearlos como tales (Secretaría de Educación Pública, 2011.p.141)

Estos ambientes de aprendizaje brindan a los alumnos las posibilidades de convivir armónicamente con sus compañeros, generando lazos amistosos y desarrollar habilidades y competencias para la vida.

Propósito

El propósito general de este estudio de caso ha sido describir y analizar cómo desarrollar la creatividad a través de ambientes de aprendizaje creativos, en alumnos de preescolar. Dado que esta capacidad tan importante que desarrollamos con los niños, les ayuda a expresarse por sí mismos, a incrementar su pensamiento abstracto y, también es favorable para dar solución a problemas ampliando sus relaciones afectivas con los demás, para que sean exitosos en su vida diaria.

Importancia del estudio para una audiencia

La educación solo se puede transformar si se cambia la forma en la que los maestros actúan y desempeñan su función como docentes. Consecuentemente a través de los ambientes de aprendizaje se pretende fomentar el espíritu crítico, estimular y desarrollar la creatividad, la imaginación e inventiva de los alumnos.

En el centro de trabajo de la investigación se observa poco la implementación de los ambientes de aprendizaje cuando por lo contrario debieran utilizarse todos los días para que los alumnos puedan estar más en contacto con lo que las docentes pretenden que aprendan, y desarrollen su creatividad.

Por ello los ambientes de aprendizaje constituyen una propuesta de trabajo flexible, ya que puede organizarse en el aula, las áreas verdes, la casa, o en la comunidad; lo importante es favorecer las capacidades de creatividad, autonomía y el aprendizaje de los niños, así como generar mayores vínculos en la familia.

Capítulo 2. Revisión de la literatura

En este segundo capítulo se expone en qué situación se encuentra el tema de la creatividad hoy en día: su concepto, las diferentes aproximaciones teóricas, los tipos de creatividad que existen, sus dimensiones y sus formas de evaluarla. La relación que existe con los ambientes de aprendizajes creativos para el desarrollo de esta capacidad en los alumnos de preescolar.

Aproximación al concepto de creatividad

La creatividad es un término tan complejo que incluso los propios psicólogos coinciden en que es mucho más fácil detectarla que definirla. Es por eso que en este primer apartado se revisan algunos conceptos sobre creatividad de investigadores, científicos, pedagogos, psicólogos que definen la relación que tienen.

Si se les pregunta en la calle sobre el concepto de creatividad podrán definirla como la capacidad de crear, sobre todo en el contexto artístico, y es entendida como habilidad innata de los artistas, ya sean pintores, bailarines, poetas, actores, etc. Sin embargo, la creatividad es mucho más que el mero hecho de crear.

De acuerdo a los Planes y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, Educación preescolar, 2017 define a la creatividad como una habilidad para relacionar ideas, combinarlas y producir algo nuevo, ya sea para resolver problemas o para afrontar diversos retos. Se caracteriza por la innovación y originalidad en relación con un contexto determinado.

La creatividad está relacionada con la inteligencia, es fundamental en la cognición humana, y puede encontrarse en los genios, pero también en la

resolución de las tareas de la vida cotidiana, ha sido estudiada por psicólogos, educadores, neuropsicólogos, sociólogos, economistas y académicos.

Según afirman Runco y Sakamoto (1999) “La creatividad se encuentra entre las más complejas conductas humanas. Parece estar influida por una amplia serie de experiencias evolutivas, sociales y educativas, y se manifiesta de maneras diferentes en una diversidad de campos” (p. 62).

Monreal (2000) manifiesta que, en su investigación sobre creatividad, la palabra más utilizada fue la de genialidad, y se utilizaron otros sinónimos como originalidad, productividad, inventiva y descubrimiento, y en otros ámbitos diferentes de la psicología se le asemeja con fantasía e imaginación. Para este investigador, no hay una unificación de este concepto.

Romo, (1997) afirma que la creatividad es una forma de pensar que el resultado es algo de valor, de novedad. Menchén (2001, p. 62), plantea que “la creatividad es una característica natural y básica de la mente humana y que se encuentra potencialmente en todas las personas”.

Gardner (1993) plantea que la inteligencia y creatividad son lo mismo, aunque difieren en algunos aspectos, para este autor la persona creativa es aquella que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas, las cuales son aceptadas en la sociedad. El menciona que, si la inteligencia puede ser múltiple, la creatividad también lo es.

Mientras que Torrance, (1976) alude a la creatividad como un proceso que lleva a las personas a ser más sensibles, e identificar dificultades, para así buscar la solución, realizar y comprobar hipótesis, para finalmente externar sus resultados. También este autor realizó dos importantes contribuciones con

relación a la creatividad, ya que se enfocó a estudiar las causas del desarrollo de la creatividad en los niños, especialmente en los ambientes educativos, buscando las características del niño creativo, la primera de ellas fueron los factores o rasgos básicos que incluyó en su concepción de pensamiento creativo, denominadas también habilidades creativas, a saber; fluidez, flexibilidad, originalidad, y elaboración. Y la segunda se trata de su Test de Pensamiento Creativo (TTCT Torrance Test Creative Thinking), donde incluye una serie de tareas complejas y variadas para niños de diferentes culturas y niveles escolares, aplicable tanto a la educación infantil, como en la secundaria. En este test se han construido dos pruebas: la verbal y la figurativa

Como ha surgido a lo largo de los años la creatividad tiene múltiples definiciones debido a las diferentes formas que tiene de manifestarse y esto ha provocado el surgimiento de teorías que ayudan a estudiar y comprender la creatividad.

Las teorías en donde se han realizado diversas investigaciones son la de Guilford denominada análisis de factor, intelecto y creatividad, en esta se mencionan tres categorías: contenido, operación y productos. Dentro de la categoría de operación, resalta el factor de producción divergente el cual se considera una operación creativa, y está representado por la fluidez, la flexibilidad y la originalidad de los procesos de pensamiento. La otra teoría es la de la educación y la creatividad, de Paul Torrance, quien realizó investigaciones en relación con el pensamiento divergente y desarrolló diferentes pruebas sobre los procesos del pensamiento creativo, sobre las cualidades de los productos y de las personalidades creativas.

La mayoría de los autores coinciden en tres características sobre la definición de creatividad; toda persona es potencialmente creativa, algo nuevo, que antes no existía pero que parte de la existencia de otros factores, y la creatividad es valiosa, tiene que ser útil para la persona, suponer un paso adelante para la persona o la sociedad.

La creatividad es una característica con la que nacen todos los seres humanos, no es solo un privilegio de artistas, pintores o escritores. Es un potencial que todos los seres humanos poseen y que en todos se puede trabajar. Todos pueden ser creativos en los ámbitos de la vida. El problema es, que en muchas ocasiones no se permite exteriorizar dicho potencial, el ambiente influye en el desarrollo del individuo, y no fomenta la utilización del pensamiento creativo, al mismo tiempo que se encuentran muchos factores inhibidores de la creatividad.

Muchas veces los padres se preocupan más porque el niño aprenda más cosas en la escuela, sin saber que para que el niño adquiera un aprendizaje óptimo, se debe despertar en él la curiosidad, el ingenio, el interés por aprender y resolver nuevos problemas. Como es conocido, los padres no nacen aprendidos, pero es importante saber cómo se puede despertar esa curiosidad en el proceso de aprendizaje de los niños, y que el incentivar la imaginación en ellos, no es difícil, ya que por naturaleza son curiosos y creativos, preguntan y cuestionan en todo momento sobre el sentido y la utilidad de las cosas.

Lo importante, es permitirles que cometan errores, sólo así se constituirán nuevos aprendizajes. Los grandes descubrimientos y avances tecnológicos se han logrado a partir de muchos intentos y errores previos, porque las personas creativas se atreven a hacerlo.

En este trabajo se configura un concepto propio de creatividad, en la que persona, proceso, producto y ambiente, actúan de manera integrada; por ello se entiende la creatividad como una capacidad, susceptible de ser desarrollada, es decir, una capacidad con bases neurológicas y sociales que puede ser enseñada y aprendida. Todos los seres humanos son potencialmente creativos, sin importar su edad, género o área de especialización.

Educación infantil

En este apartado se reflexionan y exponen aportes que resaltan el valor de la infancia, como una de las etapas de mayor importancia en el ciclo vital del ser humano, lo cual es esencial en este estudio, para comprender el desarrollo de la creatividad en la infancia, a través de los ambientes de aprendizaje. De esta forma, es sustancial dar una mirada a lo que los niños representan, considerando que constituyen un todo desde que nacen.

El Fondo para la Infancia de las Naciones Unidas (2002) alude a la primera infancia, como un período importante en el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales y sociales de cada niño, considera que es la etapa más vulnerable del crecimiento. Ya que los niños están aprendiendo de todo su entorno, son como esponjas que absorben cualquier información y gracias a los estímulos que se les brinden durante estos primeros años de vida serán gratificantes para el desarrollo de sus capacidades y habilidades futuras, como lo afirma Alezones y Noguera (2012);

En los primeros años de vida, se despliega el cincuenta por ciento de la capacidad de aprender y luego un treinta por ciento más a los ocho años, lo que deduce un importante camino hacia el aprendizaje en estos primeros

momentos, solo por dar un ejemplo de la relevancia de este periodo. (p.251).

Para dar organización a este periodo de la vida se partirá del entendimiento que en la evolución y transformación del niño a lo largo de este tiempo, debe existir una atención diferenciada de sus procesos. De esta manera, Kelly (1982), tomado de diversos estudiosos del desarrollo y la psicología infantil, establece los subperíodos siguientes: primera infancia, segunda infancia y tercera infancia. La primera infancia va desde el nacimiento hasta los tres años, la segunda infancia va de los tres a los siete años y la tercera infancia, de los siete a los once años respectivamente. De esta forma, particularmente para la segunda infancia, que va desde los tres a los siete años y atendiendo a las características de esta etapa y a la importancia de la misma se pretende conocer sobre el desarrollo del niño para entender cómo puede desarrollar la creatividad en esta etapa.

Todos los niños son creativos e ingeniosos, prueba de ello es la cantidad de veces que sorprenden con sus ocurrencias, la visión fresca que tienen sobre las cosas, y la capacidad de ver de un modo que para los adultos resulta imposible. Manzano (2010) afirma que la imaginación de los infantes es incontable que consiguen convertir en creíble y posible cualquier supuesto que se les propongan. No dudan de sus capacidades y sus aspiraciones para el futuro, son realmente extraordinarias. Pero, en algún momento de su infancia, todas esas cualidades tan poderosas desaparecen, se vuelven más desconfiados con los cuentos, empiezan a repetir las cosas que oyen de los adultos olvidándose de sus propias teorías, su visión se vuelve borrosa y complicada, sus aspiraciones son más prácticas, limitadas, empiezan a dudar de su talento y, un día, se convierten en adultos como

todos los demás, casi con toda seguridad en adultos del montón.

De acuerdo al plan y programa de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, Educación preescolar (2017, p.60) en donde señala que “en los primeros cinco años de vida se forman las bases del desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social”. Por ello la educación preescolar tiene una etapa fundamental de su formación. Un rasgo del perfil de egreso de la educación preescolar es: pensamiento crítico y solución de problemas. Quiere decir que los niños al concluir con su educación preescolar deben de tener ideas, proponer acciones para jugar, aprender, conocer su entorno, solucionar problemas sencillos y expresar cuáles fueron los pasos que siguió para hacerlo.

Tomando también en cuenta la importancia de la creatividad en esta etapa de desarrollo, como un propósito de la Educación preescolar, usen la imaginación y fantasía, la iniciativa y creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos y conozcan manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y otros contextos.

Creatividad infantil

La creatividad favorece en el individuo el desarrollo de su capacidad e inteligencia a través de la expresión artística, transforma materiales en algo positivo. En los niños, crear facilita la expansión de sus emociones, sentimientos e ideas, desarrollando con el tiempo destrezas y sobre todo amor al arte. “Los niños creativos del presente serán adultos innovadores con mejor capacidad de adaptación a las exigencias de la sociedad” (Marina, 2014, p.4).

Parra, Marulanda, Gómez y Espejo (2005 p.41) mencionan que “la

creatividad no es el resultado de un único talento o capacidad, sino de la interacción de diversos procesos mentales que todo individuo puede desarrollar y refinar por medio de la experiencia” la cual se va a desarrollar a través de la expresión, esta capacidad ayuda a los niños a enfrentar sus sentimientos, a estimular su inteligencia y a reconocerse como ser únicos ya que dentro de un grupo de alumnos, todos son diferentes y cuentan con distintas características que los hacen único, y en cuanto a la capacidad creadora todos pueden aportar ideas distintas, al conjunto logrando reconocerse a sí mismos como a sus compañeros.

La creatividad está presente en todos los seres humanos como se menciona anteriormente, pero a su vez se desglosa en dos elementos clave en el desarrollo del niño como son: el medio y los vínculos relacionales y afectivos.

Romero, Cueva y Barboza (2014) citan a Taylor (1945), el cual define los cinco niveles en los que es posible la manifestación de la creatividad de una forma compleja, vinculados al propio desarrollo intelectual del niño. Expresivo; vinculado con el descubrimiento de nuevas formas de manifestar sentimientos. Productivo; supone la aplicación de la creatividad en el desarrollo de algo tangible, con el fin de que pueda ser replicado y alcanzar valores productivos. Inventivo; es aquel que participa de la generación de algo (tangible o intangible) totalmente novedoso y de lo que no se tenía conocimiento con anterioridad. Se basa en la flexibilidad perceptiva permite generar nuevas relaciones en diferentes ámbitos del conocimiento. Innovador; se compone del nivel anterior, sumándose la originalidad. Emergente; se considera el máximo nivel de creatividad. Genera un antes y un después. También se le conoce como genialidad.

De esta manera, el educador/a conocerá claramente las diferentes

posibilidades en la creación, de manera que conduzca a los niños a la producción de expresiones en diferentes niveles.

Favorecer la creatividad en los niños en edad preescolar, es una meta que no se puede olvidar, ya que esto ayudará a estructurar su personalidad en un sentido global.

Se debe recordar que uno de los objetivos primordiales del Programa de Educación Preescolar 2011, con respecto a la creatividad, es el acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura, expresándose por medio de diversos materiales y técnicas.

Con lo anterior, no se pretende que sólo se le fomente al niño en edad preescolar capacidades y habilidades artísticas, sino por lo contrario a través de sus experiencias y la construcción de su conocimiento se desarrolle su autonomía, sea un ser crítico y analítico y a través de sus actividades desarrolle un sentido creador el cual le sirva para dar solución a los problemas que se le van presentando.

De aquí, surge la importancia de desarrollar la creatividad, ya que, así el niño aprenderá a enfrentar una diversidad de situaciones, a percibir los problemas que se presentan en su propia vida, aprendiendo a contemplarlos desde diversos puntos de vista, defendiéndolos para crear varias alternativas de solución, sin embargo, primero se conocerá un poco sobre el desarrollo del niño para poder lograr que éste desarrolle la creatividad.

Desarrollo de la creatividad

Puche, Orozco & Correa (2009) menciona al “desarrollo infantil como un proceso de reconstrucción y reorganización permanente”. (p.16.)

Si se regresa a las etapas del desarrollo propuestas por Freud, éste indicó que el niño pasa por una etapa oral, en la cual conoce su entorno por medio de la succión de los objetos que le rodean, es decir, por el sentido del gusto. Como por ejemplo cuando se realizaron actividades de pensamiento matemático dentro del aula se les dio a los alumnos la instrucción de contar los dulces, las ruedas de los frutloops, sin embargo, no se permitió que estos alumnos probaran de dichos alimentos, puesto que estas experiencias no fueron las más provechosas y significativas para los alumnos dado que se les dificultó contar. De lo contrario se les hubiese permitido comérselos y las preguntas serían ¿cuántos dulces se comieron?, ¿cuántos se comió el compañero? etc. Esta actividad hubiese sido más gratificante y significativa que la anterior.

El Modelo de atención con enfoque integral para la Educación inicial 2013 menciona que, en los tres primeros años de vida, el desarrollo cerebral es especialmente significativo, ya que a través de la experiencia, el cerebro de los bebés y los niños pequeños se transforma, construyendo las estructuras que necesita para el aprendizaje.

Los primeros años de vida del niño son fundamentales para un crecimiento saludable y armónico. Al nacer, los bebés cuentan con la habilidad para adaptarse activamente a su entorno, pero la posibilidad para poder lograrlo depende de los ambientes que les brinde el adulto. (SEP, 2013, p.42).

De acuerdo a Piaget (1973) “el desarrollo es un proceso inherente, inalterable y evolutivo”. Para este teórico el niño de corta edad conoce su mundo a través de las interacciones físicas que realiza, con los materiales que utiliza. Por ejemplo cuando los alumnos de preescolar utilizaron por primera vez materiales

como herramientas para realizar alguna función; colorear con crayolas, lápices de colores, plumones etc., van almacenando esta información y la vincularon con sus acciones, sus vivencias, por ello, cuando se les preguntó R1AE.- “¿Qué materiales ocupamos para dibujar la idea?.

TA-(los alumnos corren a buscar papel, crayolas y otros toman lápices)”.
(RO1)

Ellos simplemente corrieron por las crayolas o lápices, debido a que tienen experiencias pasadas que les indican que con esos materiales realizan la función encomendada.

Cualquier niño puede desarrollar la creatividad a través de actividades cotidianas, las cuales cuentan con objetivos específicos. Por tanto, educar la creatividad de nuestros escolares se ha convertido en uno de los grandes retos de la educación (Artola y Hueso, 2010).

Según Balaj (2014) los niños cuentan desde el nacimiento con un potencial de aprendizaje que les permite desarrollar mejores capacidades. A lo largo del proceso creativo, desde el momento en que surge una idea hasta que se convierte en algo tangible, los dos hemisferios cerebrales se ven implicados, cada uno de ellos con un papel muy importante. Si se habla de hemisferio derecho como el encargado de la creatividad es sólo porque tiene un papel muy importante en un primer momento, el momento de la "inspiración". Pero para entender el proceso creativo es necesario entender primero cómo funciona nuestro cerebro.

Desarrollo neurológico infantil

Se empieza por el desarrollo neurológico del niño, desde los 0 a los 6 años, la capacidad Intelectual de una persona puede incrementarse. Según Mercado

(2008) “la experiencia puede resultar tan importante como la genética en la determinación de la capacidad intelectual”. (p.11).

Las diferentes regiones del cerebro maduran en distintos momentos y cuentan con periodos sensibles entre cada una de ellas, de acuerdo con las experiencias vividas y las edades; durante estos periodos, el cerebro es particularmente sensible ante ciertos tipos de aprendizaje y susceptible de ser alterado en su estructura, a esto se le llama plasticidad cerebral.

Saavedra (2001) cita a Diamond & J. Hopson “El mensaje emergente es claro: el cerebro, con su compleja arquitectura e ilimitado potencial es una entidad enormemente plástica y constantemente cambiante, poderosamente modelado por nuestras experiencias de la infancia y a través de toda la vida.” (p.149).

El niño de educación infantil se encuentra en un periodo donde se realiza el mayor desarrollo neuronal. Si en esta etapa donde el niño tiene el deseo de resolver problemas por sí solo, enfrenta situaciones diversas. Si desde un primer momento se consigue mantener esa libertad, esa naturalidad, dándole seguridad en sí mismo a través de actividades que le permita al alumno explorar, crear, investigar imaginar, relacionarse y jugar, se puede conseguir que ese desarrollo no disminuya, al contrario que sea satisfactorio para el logro de competencias y desarrollo de sí mismo.

Puesto que, la capacidad del niño para adaptarse al medio dependerá favorablemente de las interacciones que en este se propicien, de los múltiples recursos y tareas, a diferencia de otro con pocos de éstos y monótonos, se establecerá una diferencia significativa. “Los ambientes enriquecidos y

organizados ayudan a crear y fortalecer conexiones nerviosas que mejoran el desempeño de los niños y desarrollan otras capacidades necesarias para la vida”. (Secretaría de Educación Pública 2013, p.46). Por lo tanto, las situaciones ricas de aprendizaje son un factor más de la potenciación de la plasticidad neuronal. Según Boeree si se mira al cerebro desde arriba, se hace inmediatamente obvio que hay una división en dos, estas dos mitades se les llaman hemisferio derecho y hemisferio izquierdo.

Así mismo Manzano y Palacios (2010) han mencionado que;

El hemisferio izquierdo controla la parte derecha del cuerpo y es responsable de:

- El pensamiento lógico, racional y analítico
- Elaborar el discurso verbal
- Las habilidades numéricas, razonamiento
- El habla, lenguaje, escritura (sintaxis y gramática)
- Las operaciones de cálculo y clasificación
- Nombrar cosas, explicar y describir
- Coordinar los movimientos voluntarios del lado derecho del cuerpo y es dominante en las personas diestras.

Mientras que el hemisferio derecho, es considerado como un pensamiento creativo, el cual denominan lateral y divergente, creando una variedad y cantidad de ideas nuevas, y es el responsable de:

- La percepción de las formas
- El control de mano izquierda

- El habla: la entonación, la modulación de la voz
- La imaginación
- Las emociones y tiene más que ver con cosas como la orientación espacial, el reconocimiento de caras, la imagen corporal, y gobierna la capacidad de apreciar el arte y la música.

Como se ha podido notar, cada uno de los hemisferios cerebrales tiene una función de gran importancia y relevancia para el desarrollo del ser humano, no solo como persona, sino que también dentro de una sociedad. Papalia (2001) plantea que el ser humano alcanza su máximo porcentaje de desarrollo creativo entre el nacimiento y los cinco años de edad, y al llegar a los cuarenta años solo utiliza el 2% de la capacidad creativa.

Con esta información se accede a la posibilidad de estimular los hemisferios cerebrales para lograr el desarrollo de la creatividad en los niños siendo la etapa infantil la más idónea para su desarrollo.

El aula de educación infantil

Clásicamente en las aulas se debe de poner énfasis al arte, la música y el requerimiento de los cinco canales sensoriales propios del ser humano como son: el gusto, el olfato, el tacto, el oído y la vista; más allá de los tradicionalmente priorizados, como la vista y el oído, puesto que estas entradas dotan a los alumnos de significados al aprendizaje y se convierta en un acto vivencial que potencia el desarrollo de la creatividad en los niños de preescolar.

Montessori (1982) afirma que el niño explora el ambiente con sus sentidos y registra en su mente las sensaciones que lo impresionan, en tal sentido la ayuda

a través de los materiales sensoriales que estén al alcance de los alumnos, favorece al máximo esta actividad interior, estos le permiten al niño clasificar y organizar sus emociones de tal manera que le servirán de por vida como un referente para entender el mundo que lo rodea.

Por esto se concuerda con la autora que todo el material sensorial tiene un solo objetivo: favorecer al máximo el perfeccionamiento de las facultades psíquicas del niño, a modo de convertirlo en un voluntario explorador del ambiente.

Para que el niño pueda desarrollar su creatividad es necesario un ambiente favorecedor y estimulante.

Actualmente el desarrollo y aprendizaje de los niños se enfoca en la teoría constructivista; es decir guiar a los alumnos para que puedan construir su propio conocimiento propiciando el pensamiento crítico, creativo y colaborativo; que sean responsables, flexibles, autónomos, analíticos y reflexivos, que den respuesta a problemas, que participen en el proceso de enseñanza aprendizaje de manera activa y no sólo de manera receptiva, contando con conocimientos cívicos, económicos, tengan conciencia global y transcultural.

Así mismo Delval (2010) señala que “Según el constructivismo, el sujeto tiene que construir tanto sus conocimientos y sus ideas sobre el mundo, como sus propios instrumentos de conocer” (p. 8).

Por lo contrario en el salón de preescolar 1 B, los agentes educativos no les permiten a los niños construir su propio aprendizaje, ya que siempre se les dice qué hacer y cómo hacerlo, por ende se inhibe la creatividad; por ejemplo menciona la agente educativa: - niños vamos a elaborar el número dos utilizando bolitas de papel color verde. Con esta indicación, al niño se le está privando de

experimentar con otras técnicas, elegir materiales que a él le interesen o que sean de su agrado. Al contrario, se está limitando al alumno a trabajar como se le indica.

Lo anterior, precisa a dar un cambio de mirada en el docente, dado que este debiese ser un mediador entre la dinámica propia del niño y el entorno, ayudarlo a interpretar esos estímulos de una forma que le facilite la comprensión del mundo que le rodea.

Así mismo la experiencia ambiental que el niño viva a temprana edad, será de mucha influencia para su desarrollo. La calidad del ambiente influye en el tipo de experiencias productivas que puede tener el niño al aprender, es por esto que el diseño de ambientes de aprendizaje puede estimular de mayor medida el desarrollo de la creatividad en los niños, incluyendo dentro de estos ambientes al agente educativo como mediador en el aprendizaje de los alumnos y no como transmisor de información.

Ambientes de aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje son espacios cimentados para favorecer intencionalmente medios de aprendizaje, generando situaciones en el aula, en la escuela y en el entorno, según el modelo de Educación inicial 2004, define ambientes de aprendizaje como un Espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. Siendo así, se puede decir que el docente es el medio para construir y utilizar los ambientes de aprendizaje, en donde el niño sea capaz de llegar a la solución de problemas por él mismo, de manera que pueda construir su auto aprendizaje. Por lo que dentro del grupo de preescolar 1B es necesaria la creación de ambientes de aprendizaje que potencien el desarrollo de la creatividad de los niños.

Se define ambientes de aprendizaje como una “forma de organización centrada en el alumno que fomenta su auto aprendizaje, la construcción social de su conocimiento, y como parte de este proceso, el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo” (Ferreiro, 2008, p. 337).

Iglesias, cita a Zabala, (2001) “El término ambiente se refiere al conjunto del espacio físico y las relaciones que se establecen en él (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y sociedad en su conjunto)” (p. 238).

El ambiente de aprendizaje debe ofrecer un clima favorable de los aprendizajes, en donde exista respeto, solidaridad, cariño y oportunidades para interactuar, descubrir, experimentar y socializar.

Se concibe ambiente como una estructura de cuatro dimensiones física, temporal, funcional y relacional. “La dimensión física; se refiere al espacio físico, los materiales, el mobiliario la organización y distribución de los mismos”. La dimensión funcional; es el modo de utilización del espacio físico, adecuaciones de los estantes, recursos disponibles y de las actividades a cumplir”. “La dimensión temporal; está relacionada con la organización y distribución del tiempo en una jornada o rutina diaria”. Y “la dimensión relacional; hace referencia a las diversas formas de relación interpersonal y experiencias de convivencia que se les brindan a los alumnos.” (Ojeda, Zerpa, García, & Beitia, 2005, p.8).

El aula no debe ser vista como un contexto social por sí misma, lo que significa que valora tanto como un espacio de aprendizaje como de expresión. Así establecer un clima agradable para el aprendizaje, motivará la comunicación no

solo entre profesores y alumnos, sino entre los infantes. De allí que, es importante considerar que los ambientes de aprendizaje constituyen un fenómeno psicosocial muy complejo y rico.

Dimensiones de los ambientes de aprendizaje

Según Zabalza (2001), los ambientes de aprendizaje cuentan con cuatro dimensiones que lo hacen ser meramente favorecedores en el desarrollo de los niños.

Dimensión física.

Se refiere al espacio físico, los materiales, el mobiliario la organización y distribución de los mismos. El espacio físico debe:

Satisfacer las necesidades fisiológicas, de seguridad, recreación, juego y aprendizaje, así como contar con recursos variados al alcance de los niños, para propiciar el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

Es importante que dichos recursos se distribuyan de acuerdo a su función, a la planificación que se esté desarrollando para el logro de los aprendizajes clave.

Dimensión funcional.

Se relaciona con el modo de utilización del espacio físico, funciones, adecuación de los locales, de los recursos disponibles y de las actividades a cumplir. En tal sentido es necesario que se permita la acción, las interacciones, las diferentes actividades auto iniciadas por el niño o planificadas por el agente educativo.

Así mismo que se establezcan normas y límites con los niños y agentes educativos en función de lo que pueden hacer y entender.

Dimensión temporal.

Está relacionada con la organización y distribución del tiempo en una jornada o rutina diaria. “La rutina diaria es una secuencia regular de sucesos definen evidentemente el uso de los espacios y la forma en que interactúan los adultos, los niños y niñas ante el tiempo que están juntos. Esta marca un ritmo, una sucesión de hechos y actividades de la vida diaria”. (Fernández y otros, 1994, p. 45).

Características: Se organiza en períodos de tiempo específicos para que los niños participen de una variedad de experiencias de aprendizajes. Proporciona una estructura estable y flexible para apoyar los sucesos y actividades que ocurren cada día en el ambiente de aprendizaje. La consistencia en la distribución del tiempo, permite el disfrute de los niños al recordarle al agente educativo lo que sigue entre un momento y otro.

Ofrece un balance entre momentos activos y momentos más tranquilos, tiempo para actividades individuales, en pequeños grupos y en grupos grandes, momentos para jugar y trabajar dentro y fuera del ambiente educativo, tiempo para satisfacer las necesidades vitales de alimentación, aseo, sueño y para la transición entre una y otra actividad.

Dimensión relacional.

Según Ojeda, Zerpa, García, & Beitia, (2005) han propuesto con referencia a las diversas formas de relación interpersonal y experiencias de convivencia que se suceden en los espacios educativos. Para lograr un ambiente positivo y enriquecedor de experiencias personales y grupales, es necesario: Promover un clima social positivo, donde las relaciones interpersonales se manejen en un ambiente de respeto, igualdad, afecto, reglas y normas flexibles construidas entre

los miembros del grupo, que atiendan a sus particularidades; en el cual se consideren los derechos, sociales, legales, emocionales, educativos y de valores. Un ambiente cálido, con atmósfera estimulante, afectiva, creativa que propicie la libertad de acción y la participación activa y solidaria.

Mientras que en el programa Aprendizajes clave para la educación integral. Educación inicial (2017) se ha planteado que son las oportunidades para que los docentes modifiquen sus planeaciones, con base en el actuar de los niños, así mismo les brinden oportunidades a los alumnos para que sean creativos, les den la libertad para que ellos encuentren nuevos caminos en el uso de los materiales, descubran cómo funcionan las cosas, para que exploren, indaguen y obtenga respuestas a sus hipótesis.

El docente como mediador en los ambientes de aprendizaje

En términos pedagógicos, la mediación se puede entender como una dinámica de carácter valorativo en la cual un docente guía con apoyos instruccionales, ya sean estos entendidos como soportes de información, materiales, textos escolares, instrucciones verbales, preguntas que hacen posible que un estudiante resuelva un problema. (Alzate, Gómez, Mendoza, Loaiza, 2003, p.2).

Es necesario que el docente funja como mediador y creador de ambientes de aprendizaje creativos para favorecer los procesos de aprendizaje de los alumnos, así como propiciar el trabajo entusiasta en los alumnos, y por ende estos movilicen sus estructuras para despertar en ellos la creatividad.

El docente tiene como responsabilidad crear un ambiente propicio que ofrezca oportunidades para el aprendizaje activo, la ubicación espacial y las

interacciones. Así como lograr que se sientan cómodos fortaleciendo actitudes positivas, además debe promover la formación de lazos entre las familias, y el centro donde pertenecen sus hijos.

Por otra parte, según El Plan y programa de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación en México (2017) el docente debe organizar y desarrollar un ambiente en el que los alumnos puedan intervenir con interés, y curiosidad en las actividades, buscar y desarrollar alternativas de solución a problemas, comentar entre ellos. Propiciar experiencias en las que los educandos participen como sujetos activos, capaces de equivocarse, para tener oportunidad de replantear sus ideas, hacer posible que los alumnos vivan experiencias en las que establecer con los niños las normas y los límites, en función de lo que pueden hacer.

“Aprender debe ser siempre un proceso creativo que permita a los niños utilizar la diversidad propia de la individualidad en contextos de trabajo colectividad y colaboración: un proceso que propicie la imaginación, la generación de nuevas ideas o conceptos y las propuestas (explicaciones, hipótesis, soluciones, creaciones, producciones) propias a situaciones retadoras”. (Secretaría de Educación Pública, 2017. p.162).

Por lo que es importante brindar a los niños las oportunidades de vivir experiencias significativas, que tengan un reto para ellos propiciando el desarrollo de la creatividad a través de los ambientes de aprendizaje. Dichas prácticas potencializarán las habilidades y capacidades de resolución de los alumnos lo cual les apoyará en su vida diaria.

Capítulo 3. Metodología

En este apartado se hace referencia a la metodología, lo cual es el método, los procedimientos y análisis que se han llevado a cabo durante este proyecto de investigación, en donde se obtiene y recolecta la información requerida de los hechos que se necesitan conocer, avalando así la confiabilidad del proyecto.

En razón de lo anterior, se realiza una descripción del tipo de enfoque que orienta este proceso de investigación el cual se basa en un estudio de tipo cualitativo, además se describen los instrumentos utilizados para la recolección de datos.

Enfoque

La metodología empleada para esta investigación llamada “Desarrollo de la creatividad a través de los ambientes de aprendizaje creativos en Educación Preescolar” es de tipo cualitativa, metodología que permite recolectar información ya sea por medio de la observación, listas de cotejo y registros de observación.

Taylor y Bogdan (1994) plantearon que hay varios tipos de estudios cualitativos debido a que cada uno de ellos atiende a diferentes necesidades puesto a su perfil de técnicas, es por eso que cada investigación debe buscar la metodología de estudio conveniente para el tipo de proyecto a investigar.

Creswell (2011) ha planteado que es una forma de investigación que describe datos inferidos de las palabras habladas o escritas y de las conductas que se pueden observar en el grupo de estudio.

Este enfoque permitió investigar sobre la problemática desarrollada en un grupo de preescolar, al cual se le dificultaba expresar sus ideas, resolver problemas por sí solos, y tanto el ambiente como el rol del agente educativo no

favorecían el desarrollo de la creatividad en dichos alumnos.

Estrategia de indagación

En este proyecto se establece como estrategia de indagación el estudio de caso, ya que se utiliza para comprender a profundidad una situación y de significado a los implicados en ella. El interés de esta investigación se centra más en el proceso que en el producto, en su contexto, más que en sus variables, refiriendo a Stake (1998, p.20). “El estudio de caso es una descripción y análisis de una situación en particular” En este caso la situación es ¿Cómo desarrollar la creatividad a través de ambientes de aprendizaje creativos en educación preescolar?

Sujetos participantes

El grupo de investigación fue de niños entre tres a cuatro años, pertenecientes al grado de preescolar 1B. Las características de estos niños son: dinámicos, sensibles, participativos durante las actividades, amigables entre ellos mismos, respetuosos, hacia sus compañeros y maestras, aseados, ya que siempre les gusta andar muy bien peinados y fajados. Un poco tímidos cuando se trata de escenificaciones o lecturas en voz alta. Se inician en la escritura mediante garabatos. Son muy impacientes y tienden a repetir respuestas de sus compañeros sin producir ideas nuevas, se les dificulta expresarlas y no realizan las actividades por sí solos, puesto que siempre están esperando una indicación del paso siguiente para la actividad o elaboración de algo, debido a que así se les ha acostumbrado por parte de la agente educativa. Sin embargo, les gusta mucho que les lean cuentos, bailar y jugar entre ellos. En cuanto a la atención que brindan durante las actividades, la mayoría de los alumnos muestran desinterés y poca

disposición por aprender, debido a que el mismo ambiente no los motiva a los alumnos a desarrollar sus potencialidades.

Técnicas e instrumentos

En esta investigación se emplearon varios instrumentos con los que se obtuvieron los datos necesarios, tanto durante la fase de diagnóstico como en la fase de intervención, para realizar su análisis. Se utilizó la técnica de observación participante, con los instrumentos del registro de videograbación, lista de cotejo y el diario de campo.

Observación participante.

La aplicación de esta técnica implicó la intervención directa del docente como observador, de forma participativa y de manera activa dentro del grupo que está estudiando, dicha técnica propició que el docente observara la creatividad mostrada por los alumnos, y el proceso de la creación del ambiente de aprendizaje, en donde pudo contribuir a que se lograra dicho proceso, brindándole a los alumnos las herramientas necesarias para desarrollar su creatividad.

Para Creswell (2011). La observación participante consiste en la inmersión del investigador dentro de la comunidad, el estudia cómo en esté se desarrollan patrones compartidos de comportamiento. Por tal motivo se considera propicia esta técnica de observación, ya que el docente investigador debe intervenir, participar para conducir a lograr sus objetivos de estudio. En la técnica de observación se utilizaron los instrumentos de: (a) registro de observación de la clase videograbado, (b) diario de campo y (c) lista de cotejo.

Registro de observación videograbado.

Este es “un instrumento básico para producir descripciones de calidad, los

cuales se producen sobre su realidad” (Martínez, 2007, p.2). El registro narra las acciones sucedidas en el aula y muestra los diálogos exactos, de los alumnos y del agente educativo como lo planteó Creswell (2009, p.204) “estos datos pueden ser tomados de fotografías, objetos de arte, videograbaciones o cualquier otro tipo de formato de sonido”, por lo cual fue de gran apoyo, ya que en éste se registraron conductas, comportamientos, gestos, entre otros datos que los alumnos mostraron y que aportaron datos relevantes para identificar los diversos aspectos que incidieron en la problemática.

Diario de campo.

Con el fin de enriquecer la investigación, se hizo uso del diario de campo, el cual para Sanabria (2002. p. 13) “se utiliza en los procesos de sistematización de experiencias, como una herramienta para construir conocimientos a partir de una práctica intencionada”. Por ello se empleó para registrar datos que no fueron obtenidos a través del registro de observación, con el propósito de ampliar la información sobre los ambientes de aprendizaje en el aula, y poder hacer un minucioso análisis y conocer las actitudes de los alumnos, el ambiente creado por la agente educativa, y las habilidades mostradas durante las actividades de la estrategia de intervención.

Lista de cotejo

Otro instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo éste sirvió para recolectar información sobre los comportamientos y las características que muestran los alumnos, así como las dimensiones con las que cuenta el salón de clases, para identificar si se desarrollan o no los ambientes de aprendizaje dentro y fuera del aula, a través de un valor o tributo el cual se registró un sí o un no

cuando está presente o ausente un atributo como lo señaló Hernández (2009).

Procedimiento metodológico

Primeramente, se seleccionó la investigación cualitativa como la idónea para la realización del proyecto explicando la problemática que se presentó en el aula de preescolar. El procedimiento metodológico se desarrolló en dos fases, la fase diagnóstica y la fase de intervención. En la fase diagnóstica se tomó en cuenta el título de esta investigación para identificar los constructos “creatividad” y “ambientes de aprendizaje creativos”, derivados del problema de investigación.

Procedimiento de la fase diagnóstica.

Esta fase se inició a partir de la observación de la situación problemática. Se utilizó el registro de observación videograbado de la fase diagnóstica (ver apéndice A) y una vez analizada la situación que se presentaba se identificaron los constructos que sobresalieron del análisis de la información que arrojó el instrumento, los cuales fueron: creatividad y ambientes de aprendizaje. Ya establecidos los constructos, se diseñó un instrumento de validación de los mismos, el cual consistió en una serie de preguntas encaminadas a la conceptualización de los constructos identificados (ver apéndice B). Se pidió a cinco docentes de la institución educativa donde se llevó a cabo la investigación, quienes tenían preparación en Licenciatura en Educación Preescolar, que definieran cada constructo a partir de sus conocimientos y experiencias en la práctica educativa. Se analizaron sus aportaciones sobre creatividad y ambientes de aprendizaje y se construyó un concepto único con base en sus ideas. Así mismo en el instrumento aplicado se les indicó que establecieran el contraste de lo que se vive o se refleja cotidianamente en clase con la teoría, e hicieron la

identificación de cómo se comporta una persona creativa y que desarrolla los ambientes de aprendizaje. Con este instrumento se recopilaban datos relevantes, que dieron sustento a esta investigación.

Después se aplicó una lista de cotejo (ver apéndice C) la cual estaba dirigida a observar el desarrollo e implementación de ambientes de aprendizaje dentro del aula.

Posteriormente se analizó la información recabada con los instrumentos aplicados, para identificar y definir las categorías claves de la investigación, 1.- creatividad y 2.- ambientes de aprendizaje. Con toda esa información se diseñó el plan de acción con actividades fundamentadas en el desarrollo de la creatividad (ver apéndice D) y atender las dificultades que presentaban en la creación de ambientes de aprendizaje y el desarrollo de la creatividad.

Procedimiento de la fase de intervención.

La fase de intervención inició a partir de la aplicación de la estrategia basada en los ambientes de aprendizaje para desarrollar la creatividad, definida en la fase diagnóstica. Para el análisis de datos de esta etapa, se tomaron en cuenta los diversos instrumentos utilizados en la investigación como lo fueron: registro de observación videograbado (ver apéndice E) y diario de campo (ver apéndice F). Este análisis se realizó con el apoyo del software Qualrus, con el que se hizo la categorización de la información para lo que se realizó una descripción de cada una de las categorías. Con los datos sistematizados en cada categoría, se realizó el análisis e interpretación de la información, lo que conformó los resultados que permitieron derivar conclusiones.

Estrategia de intervención.

Se desarrolló dentro del aula un ambiente de aprendizaje creativo, empleando actividades innovadoras que motivaron a los alumnos a investigar, experimentar, desarrollando su potencial creador.

Propósito de la estrategia.

El propósito de la estrategia fue propiciar confianza y libertad en el niño, se creó un ambiente de aprendizaje dotado de materiales novedosos y al alcance de los alumnos en donde pudieron actuar y expresar sus ideas, manipulando materiales que fueron de su interés, se fomentó la cooperación y el compañerismo dentro y fuera del aula, también se diseñaron juegos, dramatizaciones y manualidades, en donde el eje primordial fue el desarrollo de la creatividad.

Se buscó que desarrollaran su expresión creadora, participando activamente, dentro de las actividades, con crítica, reflexión y autonomía, promoviendo el acceso a un conjunto de saberes y de nuevas experiencias, entendiéndolo como un proceso en el cual el docente fungió como mediador pedagógico para el descubrimiento de su creatividad, así como también se promovieron las interacciones sociales alumno -alumno, alumno -maestro, alumno -medio social.

Descripción de la estrategia de intervención.

Tomando en cuenta la problemática, así como la justificación y los objetivos propuestos en este trabajo de investigación se seleccionó el diseño de los ambientes de aprendizaje como una estrategia para el desarrollo de la creatividad en los alumnos de preescolar.

Como punto de partida se diseñó un ambiente de aprendizaje estimulante para el desarrollo de la creatividad en el cual se incluyeron cuatro dimensiones,

en la dimensión física se colocaron materiales sensoriales como cajitas de tierra, papeles de colores, resistol, pinturas, palitos de madera, pinceles, hojas, cartones, ligas, algodones, vasos, platos, cucharas, plastilinas, barro, masa, algodones, entre muchos más, los cuales atrajeron el interés y la atención de los alumnos, los exploraron y manipularon, despertando en ellos la curiosidad e imaginación.

Se organizaron los espacios dentro del aula permitiendo interacciones entre los niños, se rotularon los recursos y los estantes, las mesas y sillas se organizaron de tal manera que se pudo favorecer la exploración y experimentación de los materiales colocados en ellos, tomando en cuenta así la dimensión funcional dentro del ambiente de aprendizaje creativo. En la dimensión temporal, se indicó el tiempo, que se empleó para cada actividad, se trabajó en equipos, grupal e individualmente dentro y fuera del aula. Y para tomar en cuenta la dimensión relacional se fomentó un clima de confianza positivo, donde se propiciaron relaciones afectivas.

Una vez implementado este ambiente de aprendizaje creativo se prosiguió con el desarrollo de cuatro actividades, en las cuales se incluye el saber conocer; para qué funcionan los materiales, herramientas, y cómo las pueden utilizar. Saber hacer; resolver problemas de la vida cotidiana, enfrentar retos, imaginar, crear, inventar. Saber ser; trabajar en colaboración con compañeros, respetar ideas de sus iguales.

Cada una de las actividades constó de una sesión de 40 minutos, en donde se les plantearon algunas interrogantes y se les dieron consignas para que los alumnos desarrollaran habilidades del pensamiento como fueron; pensamiento reflexivo, analítico, crítico, y creativo. Logrando así el cumplimiento del objetivo

primordial que es el desarrollo de la creatividad.

Las actividades cuyos nombres fueron; “La máquina de...”, “Las frutas”. “Adivina el personaje”, e “Inventemos un juguete” (ver apéndice D) tuvieron como propósito que los alumnos de preescolar colaboraran en distintas actividades, imaginaran, expresaran sus ideas, decidieran, actuaran, reflexionaran, analizaran, exploraran lugares, materiales, pintaran, dibujaran, experimentaran y elaborara objetos.

Cuestiones éticas de la investigación

El realizar una investigación cualitativa demanda conductas éticas en el investigador, acerca del lugar de práctica, de los participantes o personal que reside dentro de este contexto a investigar.

La investigación cualitativa reconoce la individualidad de los sujetos participantes en el proceso de investigación, implicando en anonimato las identidades de los mismos, los juicios, y todos los elementos que comprenden en el contexto de los participantes.

Así se respetó tanto a la directora del plantel, como a los alumnos participantes. Como primera acción para dar lugar a la ética, se pidió permiso a la directora del plantel para poder realizar la investigación referente al desarrollo de la creatividad a través de ambientes de aprendizaje en educación preescolar, explicando los motivos de fundamentar y recabar evidencia para el proyecto.

De igual manera se comunicó a los padres de familia que corresponden al grupo participante para que estuvieran informados sobre el proyecto que se realizaría y que solo sería objeto de análisis sin perjudicar a sus hijos. Lo cual fue grato ya que accedieron y mostraron gestos de amabilidad y apoyo si así fuese el

caso.

Así mismo se respetaron los acuerdos de confiabilidad a la hora de realizar la transcripción de la videograbación colocándole códigos a cada participante con el propósito de ocultar su identidad, tomando como base a Blaxter, Hughes y Tight (2008).

Los datos en la categorización de las transcripciones se codificaron tomando la primera letra y un número intercalado (A1, A2, A3, A4, etc.), las letras y los números corresponden a los alumnos enumerados, (AE) para indicar agente educativo (TA) todos los alumnos. En cuanto a los instrumentos de observación se indicó (RO1, RO2, etc.) para los registros de observación videograbados, (LC1, LC2 etc.), para las listas de cotejo.

Los códigos quedaron de la siguiente forma:

A: Alumnos (subsecuentemente se anexa un número para guardar la confidencialidad de nombres).

TA: Todos los alumnos.

AE: Agente educativo

RO: Registro de observación.

LD: Lista de cotejo diagnóstico.

L: Lista de cotejo.

Capítulo 4. Resultados

En el presente capítulo se presentan los resultados obtenidos con los diferentes instrumentos utilizados en la investigación. Primeramente, se describen los resultados de la fase diagnóstica donde se muestran dos categorías de análisis que permiten identificar el problema de estudio. Después se presentan los resultados de la fase de intervención en donde se aplicó la estrategia de ambientes de aprendizaje creativos con la que se buscó solucionar el problema desarrollando la creatividad en alumnos de preescolar.

Resultado de la fase diagnóstica

En este apartado se analizan las circunstancias en las que se encuentran los alumnos, su entorno, el docente y su forma de impartir la clase, señalando dos categorías de análisis obtenidas en la etapa diagnóstica las cuales son: creatividad y ambiente de aprendizaje creativo, y se explican a continuación.

Creatividad.

Como validación de los expertos se definió a la creatividad como la capacidad que tiene un individuo para imaginar, crear, inventar, resolver un problema e innovar.

Se detectó que los alumnos mostraron dificultades respecto a esta capacidad, ya que en el registro de observación diagnóstica dentro de la actividad “Los números” cuyo propósito fue que los alumnos identificarán, crearán y expresarán oralmente los números del 1 al 10. Los alumnos, repitieron lo que algún compañero dijo, o trataron de seguir un patrón marcado, en este caso lo que la docente les dijo.

AE.- ¿Qué creen que vamos hacer el día de hoy?

A1.- Pintar.

A2.-Pintar.

A3.- Pintar.

AE.- ¿Con qué materiales podemos hacer un número 5?

A9.- Número.

A2.- Vamos a hacerlo.

AE.- Sí lo vamos a hacer, pero ¿Con qué material que tenemos en el salón se puede fabricar?

A5.- (Toma un juguete) esto.

A1.- Con una crayola.

A4.- Con crayola.

A2.- Si, crayolas. (RO).

Respecto a lo anterior se puede percatar que la mayoría de los alumnos solo repiten lo que algún compañero menciona, no generan ideas nuevas, sin embargo, también se identificó que en la mayoría de estas respuestas son generadas por las limitantes que se enfrentan los alumnos dentro del ambiente que les rodea, a través de la agente educativa la cual no los deja expresarse ni ser creativos, como se observa a continuación.

AE.- Vamos a decorar el número 6, colocándole primero los coditos y despues se va a pintar.

A3.- (Toma sus crayolas y lo colorea).

AE.- No A3. primero era colocarle los coditos. Pero bueno ahora colócaselos arriba.(RO)

Se percibe la limitante a los alumnos por parte de la agente eductiva ya que

el alumno tuvo la idea de ir por las crayolas sin que se le dijera, sin embargo la docente al prohibirle realizar esta acción solo logra que la creatividad se inhiba. “La creatividad es un hábito por lo tanto se puede aprender. Podemos trabajar el hábito de pensar creativamente”. (Marina, 2014, p.50). Por tal motivo es importante que los agentes educativos tomen conciencia de que se puede estimular la creatividad si se propician experiencias favorables dentro de los ambientes de aprendizaje creativos.

Principalmente los alumnos pasan la mayor parte del tiempo dentro del aula, con los mismos materiales, los mismos juegos, dinámicas, y la agente educativa no muestra actitudes creativas ni actividades desafiantes, innovadoras para los alumnos que los haga sean creativos. “Como valor educativo, la creatividad requiere capacidades para afrontar desafíos y dificultades, actitudes flexibles, abiertas a la juventud, a lo cotidiano.” (Marina, 2014, p.14). La creatividad implica que los docentes deben emplear espacios en donde se desarrolle la misma, a su vez actuar creativamente, y para realizar el diagnóstico sobre la creatividad del docente, se evaluó si el agente educativo contaba con características creativas, a través de una lista de cotejo la cual confirma lo siguiente:

La agente educativa no permite las interacciones, formas de agrupaciones, la autonomía y la realización de diferentes actividades auto iniciadas por el niño y la niña. La agente educativa no permite que el alumno decida libremente hacia dónde quiere ir, qué hacer y explicar el porqué de su elección. (LD).

De esta manera se observó que algunos alumnos intentan ser creativos, sin embargo el resto imita las acciones que están acostumbrados a realizar paso a

paso lo que la agente educativa les indica. Por otra parte se identificó que la agente educativa no cuenta con características que puedan generar creatividad por parte de los alumnos, en sus actividades no permite que los alumnos decidan con qué materiales trabajar ni cómo realizar la actividad. Se encontraron en ambas situaciones dificultad para ser creativos tanto la agente como los alumnos, por lo que se pretendió con la presente intervención mejorar la práctica docente a través de ambientes de aprendizaje creativos, logrando así un desarrollo de la creatividad en los alumnos de preescolar.

Los ambientes de aprendizaje creativos.

Otro de los constructos obtenidos fueron los ambientes de aprendizaje creativos, que como concepto de validación fue recabado por el título de esta investigación. Por algunos expertos se definió que son espacios creativos donde se favorecen los valores como responsabilidad, tolerancia, respeto hacia los demás, donde se rescata la naturaleza de los juegos, sin dejar de tener en cuenta la estancia, el trabajo, el placer, lo reglamentado, espontáneo, además es un lugar en donde se comparten experiencias, se imagina y se crea; en donde los alumnos se divierten, generando relaciones entre ellos, la cooperación, trabajo individual y en equipo, siempre acompañado de motivación constante, se detecta y estimula los intereses de cada alumno, generando retos para él.

Este constructo tomó valor cuando se fundamentó a través de la lista de cotejo, debido a que estos ambientes no se estaban desarrollando por la agente educativa dentro del aula, (ver apéndice C). Entre los resultados se identificó que, no se permiten las interacciones, la autonomía ni la realización de diferentes actividades auto iniciadas por el niño, además hace falta actividades de encuentro

y comunicación, tales como: Reunión de grupo, conversaciones informales entre niños, y el maestro; conversaciones dirigidas sobre algún tema o situación específica; canciones, cuentos, poesías, entre otros y esto dificulta el desarrollo de la creatividad en los alumnos.

Es por esto que el agente educativo debe reflexionar sobre su práctica, para emplear actividades que logren la creación de estos ambientes de aprendizaje necesarios para el desarrollo de la creatividad. Los alumnos la mayor parte del tiempo realizan actividades con materiales que la docente les proporciona, sin necesidad que éstos se levanten de sus asientos, ya que están creando desorden, como se muestra a continuación.

A E.- Niños vamos a pegar las bolitas de papel dentro del número 8.

TA.- (Esperan a que la agente educativa les de el material).

A5.- (Anda parado, platicando con Alumno 7).

AE.- Si no se sientan no se les dará el resistol.

A5.- (Corre a sentarse).

AE.- (Va por las tapas y les coloca el resistol, lo reparte).

TA.- Comienzan a trabajar (RO).

Se indentifica que la docente no propicia un ambiente de libertad, para elegir los materiales, ni deja a los alumnos decidir con quién trabajar y cómo. Este es un factor que inhibe la creatividad como se afirma en el capítulo dos. Al estar realizando la investigación se identificó que la falta de comunicación, poca participación y escasez de material dificultan la integración de los alumnos, lo que genera apatía al trabajo, así como poca autonomía y debilidad en su capacidad creadora.

El niño sigue patrones de conducta impuestos por el adulto, en su entorno familiar está sujeto a reglas, conductas, formas de expresión etc, limitando con ello su proceso de individualización y creatividad. Sin embargo, debemos de estar conscientes que el niño necesita explorar la áreas del salón, para conocer dónde se encuentran cada uno de los materiales y poderlos ocupar cuando lo desee; tomar decisiones sobre los materiales a elegir, imaginar, crear y no sólo copiar. Por lo que se pretendió con la presente intervención mejorar la práctica docente implementando una estrategia en la cual se desarrolle un ambiente de aprendizaje creativo que favorezca el desarrollo de la creatividad en los alumnos de preescolar.

Resultados de la intervención

Al realizar el análisis de la información rescatada mediante registros de observación video grabados, entrevistas, listas de cotejo, se construyeron dos categorías: a) Habilidades creativas y b) Rol del docente como favorecedor de ambientes de aprendizaje creativos, las cuales se dividieron en sub-categorías que se describen enseguida.

Habilidades creativas.

Según el Plan y Programa de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, en educación preescolar (2017), define la habilidad como: una destreza para la ejecución de una tarea, física o mental. Ahí se ha precisado que las habilidades no están dadas en cada individuo, sino que se desarrollan en la interacción que tiene con el ambiente, de modo que los procesos individuales de aprendizaje y los procesos sociales de interacción necesitan coordinarse para lograr su mejora.

Las respuestas de los niños a las actividades propuestas muestran cómo los ambientes de aprendizaje creativos resultaron motivantes para los niños y niñas, pues son diferentes a lo que se trabaja cotidianamente en la rutina diaria de la institución, lo que devela el hecho que la creatividad se verá estimulada o apoyada en la medida que se posibiliten actividades y espacios que resulten retadores e interesantes para el niño.

Dentro de esta categoría se desglosan dos sub-categorías: a) Habilidades creativas de los alumnos y b) Habilidades creativas de la docente.

Se entiende como habilidades creativas de los alumnos a las acciones que éstos realizan y que dan cuenta de su creatividad. Según Torrance (1977) son aquellas habilidades mentales que entran en juego en el rendimiento creativo, como la fluidez, flexibilidad, originalidad, y elaboración, estos aspectos los identificaron en las actitudes, habilidades y destrezas que mostraron los alumnos dentro del aula en la actividad "las frutas", cuyo propósito fue: que los alumnos de preescolar exploraran materiales, objetos, jugarán, experimentaran, dialogaran, imaginaran, e inventaran.

A5- El alumno comienza a tomar una cuchara grande y se sirve frutas diferentes a su plato). Al principio los alumnos comienzan a servirse fruta en algún plato.

A11- ¡Maestra! (coloca un melón en cada extremo del palillo de dientes y le habla al agente educativo).

AE- A ver ¿qué hiciste?

A11- Un tornillo de Tomy y Jerry", (RO2).

Estas acciones muestran al alumno como una persona autónoma capaz de

tomar decisiones realizar creaciones por sí solo, también se pudo ver que los alumnos se expresan de manera creativa utilizando su cuerpo para representar personajes.

A1- (Pasa al frente a tomar disfraces de la caja). Se coloca un gorro de bombero, toma unas botas y un bote. (Comienza a imitar al bombero, se coloca en posición y hace sonido con la boca, uuuuuuuuuuuu).

TA-Un bombero (se levantan de su lugar).

AE- ¿Eres un bombero? Le pregunta al alumno.

A1- Si (brinca).

AE- Excelente, muy bien, vamos a darle un aplauso a su compañero. (RO4).

Así mímico se observan algunas características de las personas creativas según Csikszentmihalyi (1998): éstas intentan nuevas combinaciones de ideas y disfrutan haciéndolo. Así como muestran curiosidad, perseverancia, pasión, conocimiento, capacidad de adaptabilidad y disposición de correr riesgos.

A5.- ¿Qué estás haciendo?

A7.- Pintando la nave.

A5.- Te ayudo.

A7.- Si, mira tú pinta este lado (los alumnos comienzan a utilizar las pinturas).

A8 y A3.- (Se juntan para colorear otra caja).

A9.- (Comienza a colorear un tubo, al finalizar le amarra una cuerda y explica que es una cámara de calcomanía).

A11.- (Toma una cuerda enredada y dice que es un dinosaurio) R1A8.- (pinta un tubo de baño y le amarra una cuerda).

A1.- (Pega pompones, creando un dibujo de un imán, menciona que es un imán). (RO1).

El llevar la creatividad al aula dinamiza la misma, enriquece las situaciones que en ésta se da y convierte el día a día en una aventura, estimulando la curiosidad de los alumnos hacia lo desconocido. De acuerdo con la lista de cotejo aplicada a cada uno de los alumnos (ver apéndice G). Se obtuvieron los siguientes resultados: La mayoría de los alumnos mostraron actitudes de una persona creativa dado que manipularon los materiales y le dieron usos poco comunes y diferentes a los objetos y alimentos presentados, expresaron de manera oral y diferente los usos que le pueden dar a los alimentos analizando los objetos disponibles, realizaron creaciones novedosas con dichos productos utilizando su imaginación, expresaron de manera oral sus opiniones, ideas, inventos, tomaron decisiones respecto al juguete que inventaron, y mostraron autonomía al disfrazarse. (LA)

Para la sub-categoría de habilidades creativas del docente se entiende que, son las acciones que realizan para favorecer la creatividad en sus alumnos, y para evidenciarlas se consideraron los indicadores según Torrance (1977) y Guilford (1986). Tolerancia: ambigüedad, respeto y aceptación. Fluidez: Producción de ideas, variedad, múltiples respuestas y soluciones, Flexibilidad: aceptación adaptación, argumentación. Originalidad: asociación, producción, estimulación, soluciones novedosas. Analogía: semejanza, comparación, lógica y metáfora.

El docente mostró habilidades creativas dado que:

El docente interviene presentando al niño/a propuestas alternativas, haciendo preguntas sobre la acción que desarrolla o estimulando su

pensamiento con el planteamiento de conflictos cognitivos que debe resolver el niño/a. Se propicia momentos en la jornada en los cuales los niños y niñas tienen plena libertad para elegir el tipo de actividad que desean realizar. (L).

“Educar en la creatividad implica partir de la idea que ésta no se enseña de manera directa, sino que se propicia” (Betancourt, 2007), y se propicia mediante la creación de atmósferas educativas creativas y estimulantes, así como la utilización de estrategias de enseñanza apropiadas.

AE.- Esa puede ser una opción, ustedes el día de hoy van a poder hacer lo que ustedes quieran con los materiales que hay en la mesa. Pero para poder comenzar hay que colocarnos algo que es muy importante traer cuando cocinan. Alguien sabe ¿qué es? (RO2).

Muestra habilidades creativas cuando el docente propició en los alumnos mediante cuestionamientos la búsqueda de soluciones, creaciones, invenciones y desarrollo de la imaginación, así como permitió que se expresaran dado que; O1. Los escucha y les muestra confianza para que estos puedan dialogar entre compañeros sobre sucesos de su contexto áulico. En la actividad denominada “las frutas” se reflejó que los alumnos comenzaron a imaginar y crear distintos objetos con los materiales que se les presentaron.

AE.- Pregunta ¿qué pueden hacer con los materiales que tienen sobre la mesa? ¿qué pueden hacer con la fruta?

A4- Cocinar (los alumnos comienzan a tomar algunas frutas, cucharas y palitos para comenzar).

AE- ¿Que más pueden hacer?

A1- Yo un carrito.

A3- Yo un dinosaurio.

AE- A muy bien vamos a hacerlo.

A4- Yo un carrote.

A9- Unos huevos hacer.

A7- Maestra puedo probar las estas. (Toma unas uvas y se las muestra al agente educativo).

AE- Si. (Le responde al alumno 7). Ustedes van a decidir que van a hacer con esos materiales (Comenta al resto del grupo).

A3- Yo voy a hacer un dulce.

A4- Yo voy a hacer un barco de jugo de uva.

A5- (El alumno comienza a tomar una cuchara grande y se sirve frutas diferentes a su plato). (RO2).

Rol del docente como mediador de ambientes de aprendizaje.

Los procesos cognitivos necesarios para que el aprendizaje ocurra están estrechamente vinculados a los ambientes que los propician. “El docente tiene como responsabilidad organizar un ambiente que propicie un clima favorecedor de los derechos y los aprendizajes, donde exista libertad de acción, respeto por las personas, los recursos, las relaciones y las producciones” (p. 36). (Ojeda, Zerpa, García, & Beitia, 2005). Para ello debe: Organizar el ambiente físico para apoyar las experiencias de los niños, de manera que tengan oportunidades para el aprendizaje activo, la ubicación espacial y las interacciones. Los ambientes de aprendizaje según el nuevo modelo de Educación Básica 2016 indica que: son un conjunto de factores que favorecen o dificultan la interacción social en un espacio

físico o virtual determinado (p. 51).

Dentro de esta categoría se desglosan tres sub categorías: a) dimensiones físicas del ambiente de aprendizaje creativo, b) funcionalidad dentro del ambiente, c) dimensión relacional.

Dimensión física del ambiente de aprendizaje creativo.

Se refiere al espacio físico, el cual debe brindar posibilidades para satisfacer las necesidades de los niños, así como debe de contar con recursos variados, funcionales y reales, y suficientes para propiciar el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

En la actividad creando con frutas;

Se organizó al grupo fuera del salón para que al entrar descubrieron los materiales que se encontraban en sus mesas. En las mesas encontraron vasijas de fruta de distintos sabores y colores picada y en otra vasija fruta no picada, palillos de dientes, brochetas, palitos de paleta, cuchillos de plástico y tenedores, platos desechables, vasos, servilletas, gorros y mandiles de cocineros se encontrarán en otro estante. (RO2).

La organización adecuada de los recursos, influirá en el uso que les darán los niños y en lo que aprenderán y desarrollarán con ellos.

Cuando el ambiente de aprendizaje generado por las profesoras fue considerado adecuado, la docente observadora lo palomeó en la lista de cotejo. "La distribución y organización de los espacios fomenta en los niños y niñas la iniciativa, socialización, motivación y valores relacionados con el respeto, responsabilidad, solidaridad, compañerismo, cooperación, tolerancia, aceptación de sí mismo y de los demás"(L).

De este modo se puede afirmar que los alumnos fueron motivados a descubrir, explorar, imaginar y crear con los materiales funcionales que se les brindaron a su alcance, lo que permitió las relaciones entre compañeros, inventiva, diálogo, expresión de ideas y solución de problemas planteados.

A2- (Tomó las acuarelas para pintar su masa y al tomar de varias pinturas se sorprendió y dijo)- oigan miren.. ¡¡se hizo de otro color!!

A8- (comenta con un compañero) mira cómo va saltar mira. (Levanta su pincel y lo deja caer sobre la hoja) mira deja huellas. (RO3).

Otra acción palomeada en la lista de cotejo fue: “Los recursos están distribuidos de acuerdo a su función, a la planificación que se está desarrollando y a las características de los niños y niñas y el contexto social y cultural”. (L).

R3TA.- (Los alumnos experimentan con diferentes colores de las acuarelas, masa, plastilina, papeles) (RO3).

La organización del espacio físico, el uso creativo de materiales disponibles, la disposición de los colores, entre otros aspectos, permitió que el aula fuera un lugar de armonía, confianza, bienestar, alegría permitiendo a los alumnos la exploración, manipulación, imaginación y creación.

Funcionalidad dentro del ambiente.

Se relaciona con el modo de utilización del espacio físico, funciones, adecuación de los locales, de los recursos disponibles y de las actividades a cumplir. En tal sentido es necesario que en los espacios, rincones o áreas:

Se permita la acción, las interacciones, formas de agrupaciones, la autonomía y las diferentes actividades auto iniciadas por el niño y la niña, o planificadas por el adulto, como se muestra a continuación durante la actividad “la

máquina de”:

R1AE.-ahora vamos a tomar el material que quieran para fabricar y hacer su invento.

TA.- (Los alumnos van por material para elaborarlo). (Los alumnos se dirigen a los estantes que tienen materiales).

A4.- (Comienza a agarrar pintura y se la sirve en una tapita).

A2.- (Toma una caja de cereal).

A8.- Maestra necesitamos una hoja (los alumnos comienzan a agarrar tubos de baño, pintura, tapas, pinceles, cordones, botones).

A7.- (Toma una caja y un tubo de baño). Maestra quiero este tubo aquí adentro de la caja.

AE.- (Le ayuda a utilizar unas tijeras para cortar la caja del cartón) (los alumnos comienzan a platicar entre ellos utilizando materiales) (RO1).

Se creó un ambiente de aprendizaje creativo dentro del aula en donde se establecieron dinámicas que constituyen los procesos educativos y que implicaron acciones, experiencias y vivencias de cada alumno, actitudes, condiciones materiales y socioafectivas, múltiples relaciones con el entorno.

AE.-¿Qué materiales ocupamos para dibujar la idea?

A4.- Yo voy a hacer un transformer

A1.- Pintura.

A2.- Crayolas.

AE.- Muy bien ¿Qué más?

A5.- Una hoja.

AE.- Excelente, bueno pueden comenzar a dibujar, vayan a buscar lo que

ocupan para dibujar su idea. (Los alumnos corren a buscar papel, crayolas y otros toman lápices).

A5.- Comienza a darle lápices a algunos de sus compañeros. (RO1)

Dimensión relacional.

Hace referencia a las diversas formas de relación interpersonal y experiencias de convivencia que se suceden en los espacios educativos. Para lograr un ambiente positivo y enriquecedor de experiencias personales y grupales, es necesario: Disponer de un espacio que asegure la máxima apertura a los procesos de socialización. Con un clima social positivo, donde las relaciones interpersonales se manejen en un ambiente de respeto, igualdad, afecto, reglas y normas flexibles construidas entre los miembros del grupo.

Una muestra de ello: "Los alumnos juegan y siguen revolviendo la comida mientras que otros la sirven, la agente educativa participa en la interacción con ellos y hace exclamaciones sobre el chile que pica mucho. Los alumnos se emocionan y quieren seguir jugando." (RO2). Se muestra un clima favorable de colaboración y juego.

La agente educativa propicia un clima de respeto como se muestra a continuación: R2AE- a ver, vamos a respetar los alimentos de sus compañeros Sin pelearse ok. (RO2).

Se pudo observar que en los ambientes de aprendizaje se propició una construcción de conocimientos, autorregulados, dirigidos a metas, situado, colaborativo y que facilitó los procesos intra e interpersonales de construcción de significados y conocimientos en los alumnos.

También cuando el ambiente de aprendizaje generado por las profesoras

fue considerado adecuado, la docente observadora lo señaló marcándolo en la lista de cotejo. "La distribución y organización de los espacios fomenta en los niños y niñas la iniciativa, socialización, motivación y valores relacionados con el respeto, responsabilidad, solidaridad, compañerismo, cooperación, tolerancia, aceptación de sí mismo y de los demás" (L).

De esta forma se reconoció que los ambientes de aprendizaje son indispensables para el desarrollo de la creatividad, resaltando la importancia del trabajo del docente como persona creativa y favorecedora de entornos.

Conclusiones

La presente investigación que tuvo como diseño metodológico la investigación cualitativa y como método el estudio de caso permitió identificar cómo a través de los ambientes de aprendizaje creativos, se desarrolló la creatividad en alumnos de educación preescolar como lo muestran los resultados presentados, lo anterior permitió dar respuesta a la siguiente interrogante:

¿Cómo a través de los ambientes de aprendizaje creativos se desarrolla la creatividad en los alumnos de preescolar?

Los ambientes de aprendizaje son espacios propiciados por el docente principalmente, que es el encargado de crear un clima de respeto, confianza, seguridad, motivación, armonía en donde se lleven a cabo un sinnúmero de actividades retadoras, desafiantes, divertidas y que generen gusto e interés para los alumnos. Se definió un concepto de ambiente de aprendizaje creativo el cual es una forma de organización centrada en la innovación, creación, y descubrimiento que fomente el desarrollo de habilidades, poniendo en práctica el conocimiento, las actitudes y capacidades de una persona, para adquirir un aprendizaje.

La mediación del docente en la creación de estos ambientes de aprendizaje fue de gran importancia ya que se encargó de la organización del aula, el desarrollo de actividades novedosas, las cuales captaron el interés de los alumnos, mismos que a su vez se motivaron por investigar, experimentar, dialogar, socializar entre ellos, jugar, y poco a poco fue despertando la curiosidad, imaginación e inventiva para llegar a la creación de objetos y cosas novedosas, a las cuales les podían dar un uso. Y en donde se observó la confianza en ellos mismos, el aumento del autoestima y capacidad de resolver problemas por sí

solos.

Gracias a la creación de los ambientes de aprendizaje creativos en donde se les propició la libertad de expresión, creación, manipulación de materiales, escenificación etc. los alumnos mostraron mayores habilidades creativas, así como incremento en su autoestima y confianza para enfrentarse a retos que se les presentan. A través de diálogos con padres de familia se pudo identificar que el comportamiento y las actitudes en casa fueron mejorando respecto a la madurez, reflexión, adaptabilidad y liderazgo por parte de los alumnos, ya que su forma de ver las cosas de una manera creativa y novedosa les permitió fortalecer sus potencialidades.

Sin embargo, es preciso recomendar que estos ambientes se deben seguir desarrollando dentro y fuera del aula para que los alumnos puedan seguir desarrollando dichas habilidades. El asistente educativo debe participar como miembro activo del grupo integrándose en las actividades, con habilidades y actitudes positivas apoyando a los alumnos en su proceso de desarrollo.

Referencias

- Alezones, J., & Noguera, M. E. (2012). *Creatividad, Infancia Y Formación del docente*. Anuario. Volumen 35. Universidad de Carabobo. Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/derecho/revista/idc35/art10.pdf>
- Alzate P. V., Arbelaez G. M, Gómez M. Á., & Loaiza, F. R. (2003). Intervención, mediación pedagógica. *Iberoamericana de Educación*, 16. Recuperto de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413635243005>
- Bakhsh, J. (2004). Efectos de los talleres de creatividad en la socialización de los niños en educación preescolar. (Tesis de Maestría) Universidad Rafael Urdaneta vice-Rectorado Académico Decanato de Pos-grado e Investigación. Maricaibo. Recuperado de <http://200.35.84.131/portal/bases/marc/texto/9218-04-00674.pdf>
- Betancourt, M.J. (2007). Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas. *Revista Psicología Científica*. 1-5. 2007. Recuperado de <http://www.psicologiacientifica.com/atmosferas-creativas-propiciar/>
- Blaxter, L. Hughes, C y Tight, M. (2008). *Cómo se investiga*. Grao, 2008
- Boeree, D. C. (2018). La corteza cerebral: funciones y partes. *Psicología Online*. Reccuperado de Formación, autoayuda y consejos en linea: http://www.psicologia-online.com/ebooks/general/corteza_cerebral.htm
- Bono, E. d. (2004). *El pensamiento Creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México. Paidós.
- Bono, E. d. (2008). *Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente*. Ediciones

Barcelona: Paidós.

Bronstein, R. V. (2001). *Niños creativos*. Barcelona, España: Rba libros.

Creswell, J. (2009). *La investigación cualitativa es un medio para explorar y entender el significado individual o grupal a un problema social o humano*. Los Angeles, California, Estados Unidos: Sage.

Creswell, J. W. (2011). *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad. El flow y la psicología del descubrimiento y la invención. *Revista de Educación a Distancia*, núm. 4. Universidad de Murcia Murcia, España. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/547/54700403.pdf>

Decortis, F., & Lentini, L. (2009). Un enfoque sociocultural de la creatividad para el diseño de entornos educativos . *Elearning Papers* (Num. 13). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44713052004.pdf>

Delval, J. (2010): *Los fines de la educación*. Madrid/México: Siglo XXI

Ferreiro, A. D. (2008). Mas allá del salón de clases: los nuevos ambientes de aprendizaje. *Revista complutense de educación*, 333-346. Recuperado de <file:///C:/Users/harold/Downloads/16335-16411-1-PB.PDF>

Forneiro, M. L. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en Educación Infantil: dimensiones y variables a considerar. *Ibero Americana de Educación*, 13. Recuperado de

file:///C:/Users/harold/Downloads/rie47a03%20(2).pdf

Garaigordobil L. M., & Pérez F. J. (2002). Efectos de la participación en el programa de arte Ikertze sobre la creatividad verbal y gráfica. *Anales de Psicología*, 18(1), 95-110. Recuperado de file:///C:/Users/harold/Downloads/28631-Article%20Text-133691-1-10-20080709.pdf

Gardner, H. (1993). *Creating minds: An anatomy of creativity*. New York: Basic Books. (Traducción castellana, *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós, 1997).

González, K. J. (2009). Propuesta estratégica y metodológica para la gestión en el trabajo colaborativo. *Revista Educación*, Vol. 33(No. 2), pp. 95-107. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058007>

Guilford, J.P. (1986). *“La naturaleza de la inteligencia humana”*. Barcelona: Paidós. Original: Guilford, J.P. (1967): *“The nature of human intelligence”*. New York: McGraw-Hill

Gonzalez, E. B., & Serrano, M. R. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir. *Redalyc*, XXXVIII(152), 146-162. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/132/13244824009.pdf>

Gutierrez, O. (2009). El profesor como mediador o facilitador del aprendizaje. *Enfoques y modelos educativos centrados en el aprendizaje*. México: Anuies. Recuperado de <http://scenfer.licenfer.umich.mx/avisos/modulo2/OfeliaGtz.pdf>

Hernández, B. D. (2009). <http://es.slideshare.net/jenifermora28/instrumentos-de-investigacion-cualitativa>. Obtenido de <http://es.slideshare.net>

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. (G. Vitale, Trad.) Virginia, EE.UU.: Paidós.
- Kelly, J. (1982). *Social skill training. A practical guide for interventions*. New York, USA: Springer Publishing Company.
- Manzano, S. G. (2010). *Bases neurológicas y psicopedagógicas del tratamiento educativo de la diversidad*. Madrid: Virtual.
- Marina, J. (2014). *Creatividad en la Educación, educación en la creatividad. Claves para hacer de la creatividad un habito*. Barcelona, Hospital Sant Johan de Déu: Coord.
- Martínez, E. J. (2008). Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil. *Bordon*, 107-122. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2717068>
- Martinez, J. N. (2010). *Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad*. España: Copyright 2010: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia España.
- Martínez, L. A. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Perfiles libertadores*. Institución Universitaria Los Libertadores
 Libertadores Recuperado de <http://escuelanormalsuperiorsanroque.files.wordpress.com/2015/01/9-la-observacin-y-el-diario-de-campo-en-la-definicin-de-un-tema-de-investigacin-pdf>
- Mercado, E., (2008). *Neural and cognitive plasticity: From maps to minds*.

Psychological Bulletin, 134, 109–137.

Menchén, F. (2001). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender.*

Madrid: Ediciones Pirámide.

Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad.* Madrid: Editorial Biblioteca Nueva

Montessori, M. (1982). *El niño, el secreto de la infancia.* Mexico: Diana.

Morales, H., C. Plested, M., & Aedo Cobo, J. (2015). El Coco-Game un juego de

mesa para co-crear, potenciación del trabajo colaborativo y creativo.

Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, Vol.

13(No. 1), 57-76. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/pdf/823/82338020003.pdf>

Ojeda, I., Zerpa, Z., García, O., & Beitia, C. (2005). Ambientes de aprendizaje para

la educación preescolar. Caracas Venezuela: Grupo Noriega.

Olivier, B. F. (2014). La Reforma Integral de la Educación Básica y la formación

de maestros. *Perfiles Educativos*, XXXVI(143), 1-10. Recuperado D

<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v36n143/v36n143a21.pdf>

Papalia, D. (2001) *Psicología del desarrollo.* Editorial Emma Ariza Herrera, Octava

Edición.

Parra, J., Marulanda, E., Gómez, F. y Espejo, V. (2005). *Tendencias de estudio en*

cognición, creatividad y aprendizaje (1ra Ed.). Bogotá: Javegraf.

Piaget, J. (1973). *Estudios de psicología genética.* Buenos Aires: Emece.

Piaget, J. (1989). *Fundamentals of Creative Thinking.* Lexington: Lexington Books.

- Polanco, H. (2004). El ambiente en un aula del ciclo de transición. *Actualidades Investigativas en Educación*, vol. 4, (núm. 1), 1-1. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740110.pdf>
- Pozo, J. I. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Puche, N, R. Orozco H, M. y CORREA R., M. (2009). Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. Unidad de educación para la primera infancia, *Documento 10*. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá - Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf
- Ramírez, I. C. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y Sociedad*, 7-20. Recuperado de <http://creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>
- Romo, M. (1997). Psicología de la Creatividad. Researchgate. Vol. 1 (Nº2), 57-178. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/31738036_Psicologia_de_la_creatividad_M_Romo.
- Romero, R. Cueva, H. y Barboza, L. (2014). La gimnasia cerebral como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los estudiante. *Omnia*. vol. 20, (Nº.

3), 80-91. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/737/73737091006.pdf>

Runco, M. y Sakamoto, S. (1999). Experimentals studies of creativity. En R.J. Sternberg (Ed.), *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.

Saavedra, M. (2001). Aprendizaje basado en el cerebro. *Revista de Psicología*, 10(1), Pág. 141-150. Recuperado de <https://revistapsicologia.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/18559/19592>

Salas, S. P. (s.f.). *Programa integral defFortalecimiento de emprendimiento cultural, social y empresarial de educación básica regular de las provincias de Ambo y Huánuco*. San Roman Consultoria y Formación.

Sanabria, S. (2002). El diario Pedagógico. Medellín. Recuperado de [file:///C:/Users/harold/Downloads/diario_pedagogico%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/harold/Downloads/diario_pedagogico%20(3).pdf)

Santaella, C. M. (2008). Aprender a pensar-aprender a aprender. Habilidades del pensamiento y aprendizaje autorregulado. *Bordon*, 123-137. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/29019>

Santibañez, J., & Gil Logroño, A. (2003). Estrategias didácticas en medios en la formación inicial del profesorado. *Comunicar*, 21 , 153-158. Recuperado de <file:///C:/Users/harold/Downloads/21-2003-24.pdf>

Sarduy, A. F. (2008). "Bases Conceptuales de la Mediación y su Importancia Actual en la Práctica Pedagógica". *SUMMA Psicológica UST*, Vol. 5, 87-96. Recuperado de

http://www.sat.gob.mx/informacion_fiscal/tablas_indicadores/paginas/salarios_minimos.aspx

Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de Estudios 2011. Educación Básica*. México: Autor.

Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar*. México: Autor.

Secretaría de Educación Pública (2013). *Modelo de Atención con Enfoque Integral para la Educación Inicial*. México: Autor.

Secretaría de Educación Pública (2013). Programa Sectorial de Educación 2013-2018. México: Autor. Recuperado el 26 de septiembre de 2014, de http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/4/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. Educación preescolar. Planes y programas de estudio orientaciones didácticas y sugerencias de Evaluación. Cd. Méxicio: Autor.

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. Educación inicial. Planes y programas de estudio orientaciones didácticas y sugerencias de Evaluación. Cd. Méxicio: Autor.

Serrano, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Digital Universitaria*, 17. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

- Sojo, H. D. (2013) La creatividad y la motivación; dos pilares fundamentales. Educar sin Barreras. Recuperado de <http://educacionlibree.blogspot.mx/2013/04/la-creatividad-y-la-motivacion-dos.html>
- Stake, R. E. (1998). *Investigación con Estudios de Casos*. Madrid, España: Morata.
- Taylor, A. E. (2014). *The Problem of Conduct: A Study in the Phenomenology of Ethics*. Literary Licensing.
- Taylor, S. J. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. Primera Edición). Barcelo, España: Padiós Básica.
- Taylor, S. J., & R. Bodgan. (1994). *Introducción a los Métodos de Investigación Cualitativos. La búsqueda de significados* (1987 ed.). (J. Piatigorsky, Trad.) Barcelona, Madrid, España: Paidos.
- Torrance, E. P. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Marova, Madrid: Ed. Marova.
- Unicef. (2002). *Mi niño de 0 a 6 años*. Guatemala: Piedra santa.
- Vigotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner y Ellen Souberman ed.). (G. Grijalbo, Ed.) Barcelona: Editorial Crítica.
- Wollschlager, G. (1976) *Creatividad, sociedad y educación*. Paidós. Buenos Aires: Argentina.

Wood, D. (2000). *Como piensan y aprenden los niños*. México: Siglo Veintiuno.

Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. México: Pearson Educación. Waisburd,

G. (2009). Pensamiento Creativo e Innovación. *Revista Digital Universaria*,

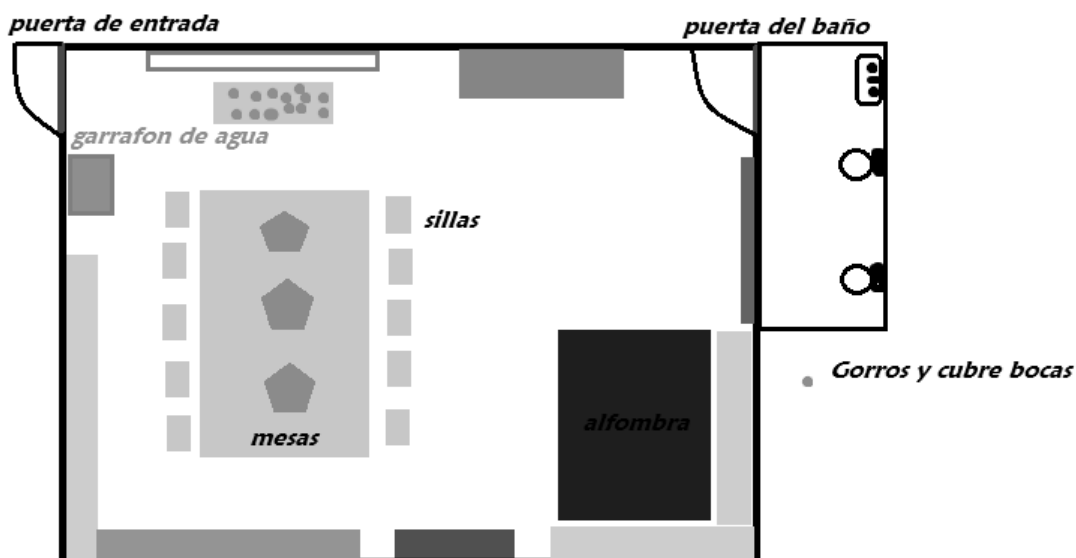
Vol. 10(Num. 12). Barcelona. España. Recuperado de

<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>

Zabala, M. (2001). *Calidad en la Educación*. Madrid.

Apéndices

Apéndice A. Registro de Observación Videograbado fase diagnóstica



Lugar: Aula de Preescolar 1°B

Duración: 30 minutos.

Propósito de la sesión:

Observar si los alumnos se muestran creativos, y si la agente educativa desarrolla un ambiente de aprendizaje.

Asistentes: Agentes Educativos y alumnos.

Coordina la sesión: Agente Educativo

Hora	Interacción
9:00	La Agente educativo comienza a hablar AE.-Hola. Adivinen que traigo el día de hoy A1.- Yo AE.- ¿Qué traigo? Les voy a enseñar unos números, miren Aux1.-O ralej; AE.- ¿Qué número es este Gretel?

Hora	Interacción
	A1.- (Intenta hablar) con emoción señala un número el cual se encuentra pegado en el piso mismo que el que se le muestra. A2.- (Se emociona y salta) AE.- ¿Qué número es? Aux1.- ¿Qué número es ángel? A3.- (intenta hablar) se acerca al número y lo señala AE.- Mira el número uno Aux1.- Eso es, es el uno (le dice al alumno A1 el cual se encuentra señalando el número pegado al piso). AE.- ¡Muy bien! A4.- (Se acerca a tocar el número) AE.- El uno, agárralo (les dice a los alumno que se encuentran cerca). AE1.- Le pregunta a A.5 que si quiere ver el número. A7.- Se acerca y agarra el número que trae la Agente educativo. A8.- Se acerca y observa. AE.-Muy bien es el numero uno... ¡oigan! ¿y lo colgamos? A1 y A4.- (Responden que si con la cabeza). A1.-Si AE.- ¿Quién quiere colgarlo? A1.- Yo A4 y A3.- Yo...!!! (saltan de emoción) . AE.- Me van a ayudar a colgarlo, agárrenlo vamos a colgarlo, vénganse para acá con cuidado A4 y A3.- (toman el numero y ayudan a sostenerlo) AE.- eso es vamos a colgarlo, más arriba... ¿ahí está bien? A4.- Sí AE.- Listo, le vamos a hacer un nudo para verlo A3 y A4.- (se abrazan emocionados) AE.- Oigan y ahora tengo otro numero aquí (la Agente educativo va hacia una orilla para tomar otro numero). A4.- ¡Dos!(emocionado) A8,A3,A5.- (Se encuentran sentados en unas sillas y no prestan atención al siguiente numero) AE.- ¿Qué numero es éste Tadeo?(la Agente educativo lo menciona para captar su atención) A4.- Dos

Hora	Interacción
	AE.- Muy bien A4 es el número dos, mira A3(la Agente educativo muestra el numero a los números que se encuentran sentados en las sillas) AE.- El número dos ¿Lo quieres colgar Tadeo? A5.- Sí AE.- Vamos a colgarlo, tíratelo AE.- aquí lo vamos a colgar ¿sí? A1,A2,A3,A4,A5.- Sí (La Agente educativo cuelga el numero 2 mientras los alumnos brincan entusiasmados por el salón) AE.- ¿Qué numero es este? (señala el numero que acaba de colgar y les menciona que es el 2) A4.- Dos A1.-se dirige hacia donde están los números y señala AE.- ¿Cual otro falta? A1.- Ete (señala con el dedo) AE.- ¿Cual es este? (les muestra el dedo) A4.- El numero A2.- To AE.- El tres (algunos alumnos repiten tres) A5.- (señala y gesticula para colgar ese número) AE.- Ayúdenme a colgarlo A1, A2 y A4.- (sostienen el numero para colgarlo) AE.- Aváncenle, aquí lo vamos a colgar (mientras la Agente educativo lo cuelga los alumnos saltan por el salón emocionados) A1.- (señala el siguiente número que sigue de colgar) AE.- Pregunta ¿Cuál sigue? AE.-Que número es? A2.- Yo mamá ,yo. AE.- ¿Qué número es? A1.- corre a señalar el número 5 pegado en el piso. AE.-muy bien A1 A6.- corre a señalar el número 5 pegado en el piso. AE.-muy bien A6 (A1,A2 y A4 toman el número para colgarlo) AE.-donde va? Ax1.- ve a colgar el número 5 A5

Hora	Interacción
	AE.-Donde lo colgamos A1.-amm, aquí. AE.-Haber ayúdenme, eso es aquí , muy bien (los alumnos corren ayudar a colgar el número) AE.- muy bien ahora si suéltelo, Gracias. Es el número 5, cinco. A4.- Bravo (aplaude) AE.- bravo un aplauso (todos los alumnos aplauden) AE.- ¿Qué creen que vamos hacer el día de hoy? A1.- Pintar A2.-Pintar A3.- Pintar AE.- ¿Con qué materiales podemos hacer un número 5? A9.- Número A2.- Vamos a hacerlo AE.- Sí lo vamos a hacer, pero ¿Con qué material que tenemos en el salón se puede fabricar? A5.- (Toma un juguete) esto. A1.- Con una crayola A4.- Con crayola A2.- Si, crayolas AE.- (les da el número para que comiencen a colorearlo). Lo van a colorear como usted quieran. TA.- (Se quedan esperando a que les den el material). AE.- (La agente educativa reparte el material). Comiencen a realizar la actividad. Al terminar la actividad la agente pregunta P. Donde está el 1 A3? A3.- mmm (busca el número) (Los alumnos comienzan a correr sin rumbo dentro del salón). AE.- (va al mueble donde están los materiales y toma una caja llamada tragabolas; por la función que tiene de encestar pelotas). AE.- Quién quiere jugar a las pelotas? A1,A2,A3,A4,A6.- yo AE.- Haber vamos a sentarnos. Aux1. 8se encuentra con A5 mostrándole un número)

Hora	Interacción
	A2.- (va al mueble de los materiales y toma un cesto con pelotas y se lo entrega a la Agente educativo) AE.- Gracias (los alumnos se sientan para observar el juego) AE.- aquí hay un circulo, (señala el primer círculo,)verdad? A4.-si AE.- este es el circulo 2 y el circulo 3 AE.- haber les voy a dar una pelota (les inclina el bote y les deja elegir el color de la pelota). A2.- mete la pelota en el círculo de la caja. A4 coloca la pelota dentro del circulo de la caja Aux1.- A7 quieres una pelota? Ve por una pelota con la maestra. A4.- se acerca al alumno 7 y le da una pelota. A7.-adaa (se emociona con la pelota) AE.-la aviento! (lanza una pelota hacia la caja) aviéntenla. Eso. A1,A2,A13,A4.- (comienzan a encestar las pelotas en la caja) AE.- mira A4 (le muestra como encestar la pelota en unas canastas las cuales están colgadas en la pared sobre el mueble) A4.- (intenta encestar) A3 y A1.- (comienzan a pelear) Aux2.- (Los separa) primero él, ahora sigue el. Aux1.- mira A6(le muestra como encestar las pelotas en las canastas) AE.-al 2 miren le doy al dos. A4,A5,A3.- (observan cuando la Agente educativo encesta y se emocionan) (lo intentan) AE.- muy bien A3 y A5.- pelen por un pelota. AE.- (los separa) Haber aquí hay otra pelota. (Los alumnos continúan jugando a encestar pelotas en las canastas, otros en la caja y otro solo observa). AE.- muy bien. Otra ves AE.- aviéntenla al 2, al 3. Eso, Muy bien.

Hora	Interacción
	A6.- (trae un cojín y lo coloca abajo del mueble, se sube sobre él para lograr encestar en la canasta la cual se encuentra en un nivel alto donde los alumnos no la pueden alcanzar.) (Los alumnos se emocionan al encestar sus pelotas, dan saltos por el salón). AE.- bravo A4 ¿a cuál le caíste? A2.- ma, ma AE.- Mande A2.- (señala que quiere encetar y trata de que la Agente educativo lo cargue) AE.- (carga al alumno y lo acerca a la canasta para que enceste) AE.- Eso muy bien. A3.- (le pide a la Agente educativo que la cargue) AE.- tu puedes inténtalo. A1.- le pega con la pelota a un número que se encuentra en el piso. AE.- (hace lo mismo que el alumnos solo que menciona el nombre del número al cual le pego) AE.- Dos (los alumnos continúan jugando con las pelotas) AE.-hay ¿que tengo aquí? (la Agente educativo va por un cesto de pines de bolo para jugar con ellos). Aux.- (Recogen las pelotas) AE.-que son estos? A1,A2,A3,A4,A5,A6, intentan hablar pero no se entiende lo que dicen. AE.- bolos A1,A2,A5.- bolos (repiten) AE.-vamos a acomodarlos si. Aux2.- (se queda con A3 jugando a las pelotas) AE.- (les da a los alumnos un pino y les pide que los acomoden). AE.- ira vamos acomodarlos aquí A6.- (tira los pines con otro que trae en la mano) AE.-otra vez acomódenlos (les dice a los alumnos) Aux1. (se encuentra jugando con unos conos en otra área del aula con A5)

Hora	Interacción
	A4.- (acomoda 2 pinos parados) A1.- corre a tirárselos. (comienzan a pelear) AE.- (los separaa) no no eso no está bien, mejor vamos a jugar, mira vente A4. AE.- pregunta a A1. ¿qué número trae tu bolo? A1. Aa AE.- el tres. Ponlo donde va el 3 (Los alumnos comienzan a jugar tirando todo lo que encuentren con los bolos, lo usan como bate). A3.- (continúa jugando con la pelota) AE.- mira (la Agente educativo saca un bote de tapas las cuales traen números y comienza a jugar con ellas) (se acerca A1, y A7) A1.- mama aa A4.- que esta acieno AE.- estoy jugando con unas tapas que traen números quieres jugar, aquí siéntate. Aux1.- (se encuentra jugando con varios alumnos a los conos) (cuentan los conos y después los tumban) AE.- Mira A1 que número es? A1.- aa AE.- es el 1. Ten (le entrega la tapa) ve y ponlo donde está el uno A1.- (busca el número) AE.- fíjate donde está el uno. A4.- (coloca la tapa sobre el número que es igual) A1.- ee , a AE.- ten A1 llévala donde va. P. Muy bien A4. A4.- (aplaude) AE.- ten ahora este. (Le da otra tapa). ¿Dónde va? A4.- (coloca la tapa sobre otro número pegado al piso) A3.- se acerca donde están las tapas. AE.- ¿qué número tienes A3? A3.- e (toma la tapa y se va) AE.- (les muestra unas hojas para colorear). A3.- m ama

Hora	Interacción
	AE.- Vamos a decorar el número 6, colocándole primero los coditos y despues se va a pintar. A3.- (Toma sus crayolas y lo colorea) AE.- No A3. primero era colocarle los coditos. Pero bueno ahora colócaselos arriba AE.- ¿quieres colorear A3? AE.- Bueno ve por las crayolas A3.- (va por las crayolas al mueble de materiales y se sienta en unas sillas que se encuentran en una orilla del salón) A E.- Niños vamos a pegar las bolitas de papel dentro del número 8. TA.- (Esperan a que la agente educativa les de el material). A5.- (Anda parado, platicando con Alumno 7) AE.- Si no se sientan no se les dará el resistol A5.- (Corre a sentarse) AE.- (Va por las tapas y les coloca el resistol, lo reparte) TA.- comienzan a trabajar (RO)

Apéndice B. Validación de constructos

Estimado (a) Maestro (a):

Le solicito a usted su apoyo para definir los constructos “Creatividad y ambientes de aprendizaje”. El propósito es validarlos para utilizarlos en el análisis de mi práctica docente y que permitirá definir un proyecto de investigación.

Para responder a esta encuesta requiero que usted revise la definición que se hace de cada constructo, incorpore su definición, responda a la pregunta ¿Cómo se comporta una persona que los pone en práctica? o en su caso cómo se comporta una persona que usa o utiliza y realice los comentarios y/o sugerencias que permitan mejorar la definición.

Agradezco de antemano su colaboración.

Constructo	Definición	Su definición	¿Cómo se comporta la persona que...?	Comentarios y/o sugerencias
Ambiente de aprendizaje				
Creatividad				
Materiales				
Espacio áulico				

Apéndice C. Lista de cotejo

Lista de Cotejo para identificar el ambiente creativo dentro del aula.

En la Dimensión Física		
Indicador	si	no
El mobiliario está distribuido y organizado dentro del aula para crear distintos escenarios de actividad.		
Las zonas o los escenarios de actividad constituidos, están claramente delimitados a través de una distribución de los elementos del mobiliario.		
Los puntos o elementos situados en las paredes cumplen una función importante.		
Logra en el estudiante un aprendizaje autoinducido. Los estudiantes deben ser activos, encontrar problemas, experimentar y planear hipótesis. Propicia que los alumnos busquen soluciones. Introduce ejercicios especiales de pensamiento creativo y fomenta procesos mentales de esa índole Sale de la rutina diaria El mobiliario está distribuido y organizado dentro del aula para crear distintos escenarios de actividad. Se brinda posibilidades para satisfacer en el niño y la niña necesidades fisiológicas, de seguridad, recreación, juego y aprendizaje.		
La distribución y organización de los espacios fomenta en los niños y niñas la iniciativa, socialización, motivación y		

valores relacionados con el respeto, responsabilidad, solidaridad, compañerismo, cooperación, tolerancia, aceptación de sí mismo y de los demás		
El espacio muestra colores claros, armónicos, lavables que propician bienestar y seguridad.		
Cuenta con recursos variados, funcionales, reales y suficientes para propiciar el desarrollo de los procesos de aprendizaje.		
Tiene buena iluminación y ventilación.		
Los recursos está distribuirlos de acuerdo a su función, a la planificación que se está desarrollando y a las características de los niños y niñas y el contexto social y cultural.		
El mobiliario y recursos didácticos están en buen estado, son de calidad, pertinentes, resistentes, seguros, de acuerdo al contexto social y cultural y al tipo de atención que se ofrece en el plantel.		
La disposición del mobiliario permite cambiar la distribución de los espacios o rincones dependiendo de las necesidades, capacidad física, matrícula y edad de niños y niñas.		
Las mesas tienen los bordes redondeados y superficies que permitan limpiarlas con facilidad.		
Las estanterías permiten tener el material al alcance de los niños y niñas y poder ordenarlo para fomentar su autonomía.		
En la Dimensión Funcional:		
Se permite la acción, las interacciones, formas de agrupaciones, la autonomía y la realización de diferentes actividades auto iniciadas por el niño y la niña.		

Se favorece la acción, las interacciones, formas de agrupaciones, la autonomía en las diferentes actividades planificadas por el adulto		
Se establecen normas y límites con los niños, niñas y adultos, en función de lo que pueden hacer y entender.		
Se propician actividades de encuentro y comunicación, tales como: Reunión de grupo, conversaciones informales entre niños, niñas y el maestro; conversaciones dirigidas sobre algún tema o situación específica; canciones, cuentos, poesías, entre otros.		
Se favorecen actividades de juego simbólico y juego libre (Todas aquellas actividades en las que los niños recrean la vida de los adultos).		
Se favorecen actividades de expresión y representación gráfica. (Dibujos, recortar, pegar, picar...).		
Se favorecen actividades de expresión y representación plástica. (Manipulación de distintos materiales y empleo de técnicas).		
Se promueve el desarrollo de actividades orientadas a favorecer el aprendizaje en los procesos de lectura, escritura, matemática.		
Se incluyen actividades para favorecer la observación (de manipulación y experimentación).		
Se promueven actividades que tienen como finalidad gestionar u organizar la vida del aula: pasar lista, revisar calendario, formar, organizar y acondicionar los espacios...).		
Se toma en cuenta la higiene, la comodidad, la delimitación, los espacios de circulación y para las reuniones de grupo.		
Se considera la polivalencia de las zonas del aula; según la funcionalidad de las mismas, de tal modo que una		

misma zona pueda ser usada en distintos momentos de la jornada con distintas funciones.		
Los espacios de aprendizaje, son fácilmente identificables para los niños y niñas, rotulados con dibujos, fotografías, escrituras, tanto desde el punto de vista de su función, la edad de los niños y niñas, como de las actividades que se realizan y el contexto social y cultural.		
Existe una ambientación armónica y estética.		
Existe un lugar con mobiliario apropiado para guardar las pertenencias de los niños y niñas.		
Están ubicados de manera visible y al alcance de los niños y niñas carteles de: selección, normas, registros de experiencias, proyectos en ejecución, modelos con instrucciones.		
Están rotulados los espacios, el mobiliario y los materiales con letra legible (azul o negra), a la altura de los niños y niñas.		
En la Dimensión temporal:		
Se evidencia organización del tiempo a lo largo de la jornada.		
Se propicia momentos en la jornada en los cuales los niños y niñas tienen plena libertad para elegir el tipo de actividad que desean realizar.		
Se proporciona el espacio o zona donde los niños y niñas puedan realizar las actividades que desean.		
Se facilita a los niños y niñas los materiales que necesiten según la actividad que realizan.		

Existen momentos en la jornada en los cuales las actividades son planificadas por el docente e incluso dirigidas y guiadas por él.		
Se favorece un espacio de tiempo destinado a gestionar u organizar los momentos de entrada y salida: momento cívico, hacer la formación, saludar y despedirse, organizar y acondicionar los espacios...		
En la Dimensión Relacional:		
Se favorece la acción y las interacciones en diferentes modalidades de agrupamiento: Gran grupo, pequeño grupo, parejas e individual.		
Los niños y niñas deciden libremente hacia donde quieren ir y hacen explícita su elección, a través de hojas de control donde dejan constancia de su acceso.		
Los niños y niñas acceden a un espacio sin dejar constancia de ningún tipo; por ejemplo, cuando tienen juego libre y cada uno puede ir a jugar a donde quiera.		
Los niños y niñas acceden a los espacios cuando el maestro ordena de un modo explícito que acudan; bien sea por una decisión repentina, debido a las circunstancias que surgen en el momento o bien, por una decisión que responde a una planificación.		
Se cumplen actividades que sistemáticamente se realizan todos los días en el mismo sitio y en el mismo horario durante la jornada.		
El docente no ejerce ningún tipo de control en la actividad que se realiza, ni participa en ningún momento en su desarrollo. - Porque son actividades de gestión o rutina que los niños y niñas tienen interiorizada y por lo tanto realizan automáticamente. - Porque son actividades de libre elección y		

realización por parte del niño, en la que el docente no participa y tampoco controla.		
El docente interviene puntual o esporádicamente atendiendo a la demanda de algún niño o niña que solicita material que no está a su alcance.		
El docente interviene presentando al niño/a propuestas alternativas, haciendo preguntas sobre la acción que desarrolla o estimulando su pensamiento con el planteamiento de conflictos cognitivos que debe resolver el niño/a.		
El docente tiene un control parcial del espacio proponiendo o sugiriendo el acceso a una zona o espacio para la realización de una actividad, o la utilización de un material concreto, limitando o condicionando las posibilidades de actuación en ese espacio/zona.		

Apéndice D. Estrategia de Intervención

Estrategia de Intervención (Programa de Educación de Preescolar 2011)			
Nivel :Preescolar			
Sesiones: 4sesiones de 35 minutos			
Problema significativo del contexto:	Falta de estímulos para el desarrollo de la creatividad		
Campo: Desarrollo físico y salud	Aspecto: Coordinación, fuerza y equilibrio	Competencia: Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas	
Aprendizajes esperados:	Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que puede darles. Elige y usa el objeto, instrumento o herramienta adecuada para realizar una tarea asignada o de su propia creación (un pincel para pintar, tijeras para recortar, destornillador, etcétera). Construye utilizando materiales que ensamblen, se conecten o sean de distinta forma y naturaleza. Construye o modela objetos de su propia creación. Construye objetos a partir de un plan acordado con sus compañeros y se distribuyen tareas.		
Título de la secuencia didáctica:	“Ambientes de Aprendizaje creativos”		
Propósito	Saber conocer	Saber Hacer	Saber ser

Desarrollar el Pensamiento divergente en los niños, y desarrollo de la creatividad.	Conocer para que funcionan los materiales, herramientas, y como las pueden utilizar.	Resolver problemas de la vida cotidiana Enfrentar retos Imaginar, crear, inventar.	Trabajar en colaboración con compañeros. Respetar ideas de compañeros.
Actividad: La máquina de...			
Propósito: Que los alumnos de preescolar colaboren en distintas actividades, imaginen expresen sus ideas, exploren lugares, materiales, pinten, dibujen, y elaboren objetos.			
Organización del ambiente: Para esta actividad se propicia un ambiente en donde el alumno cuente con variedad de materiales a su alcance para que pueda realizar la actividad, (papeles, pegamento, hojas, cartón, clips, limpiapipas, palitos, tubos de baño, lustrinas, fommy etc. Este juego se realiza a partir de una situación que suceda dentro o fuera del salón ejemplo si el alumno comienza a gritar o elevar la voz se les puede decir que los gritos se están escapando sin control, y que lo único que podemos hacer es crear una maquina de absorber gritos, para no molestar a los compañeros. El niño tendrá que diseñar esa máquina.			
Actividad del docente		Actividad del alumno	
Inicio: Se les invita a sentarse en semicírculo para conversar sobre algún tema induciendo al alumno a que eleve la voz y cuando estos comiencen a gritar se les realizarán una serie de preguntas. ¿Saben qué podemos hacer para que los gritos no se escuchen tanto y evitar molestar a los compañeros?		-Sentarse en semicírculo -Gritar -Responder a las interrogantes -Reflexionar y dar solución al problema planteado.	

¿Podremos crear algo en donde se puedan guardar los gritos? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Cómo podemos mostrarles a los compañeros nuestra idea? Se espera que las preguntas inciten al alumno a quiere dibujar dicha máquina. Posteriormente se les pregunta ¿Qué necesitamos para mostrarles a nuestros compañeros nuestra idea? ¿Qué otro material necesitamos? Una vez dibujada tienen que explicar cómo funciona. ¿a quién le gustaría explicar su idea? (se comienza a escuchar a cada niño la idea que tiene sobre su máquina). Se les ayuda con algunas preguntas como: ¿por donde entran los gritos? ¿qué sucede en su interior? ¿Para qué sirven los botones? ¿Qué tamaño tiene la máquina? Desarrollo: Posteriormente se les pregunta ¿les gustaría construir su máquina para guardar gritos? ¿Qué necesitan para construir lo que dibujaron?	-Tomar materiales para dibujar la idea. -Realizar el dibujo -Explicar su dibujo y cómo funciona su máquina. -Responder individualmente las preguntas. -Se les induce a elegir materiales que los niños prefieran para comenzar su elaboración. (Dar tiempo para que los alumnos construyan su máquina). -Elaborar la máquina. -Explicar el funcionamiento de su máquina y qué es lo que hace. -Responder las preguntas según lo deseen.
--	---

Cierre: Explicar su funcionamiento y exponer su máquina frente a sus compañeros. Preguntas: ¿Les gustó su máquina? ¿Creen que les falte colocarle algo? ¿Dónde lo podemos conseguir? ¿Cual máquina les gusta más? ¿Por qué? ¿A quién creen que le pueda servir su máquina? Por qué? ¿Creen que es bueno gritar? ¿Por qué? Puede variar el titulo de la maquina según el niño lo desee.			
Tiempo: 35 minutos			
Técnica	Observación	Materiales	Papel, cartulina, lápices, crayolas, pinceles, pintura, tapas, mandil, carpeta. Papeles, pegamento, hojas, cartón, clips, limpiapipas, palitos, tubos de baño, lustrinas, fommy etc.
Instrumentos	Lista de cotejo		
Productos	-Dibujo -Máquina		
Actividad: Las frutas			
Propósito: Que los alumnos de preescolar exploren materiales, objetos, jueguen, experimenten, dialoguen, imaginen, inventen.			
Organización del ambiente: En esta actividad se organiza al grupo fura del salón para que al entrar descubran los materiales que se encuentran en sus mesas. En las mesas encontrarán vasijas de fruta de distintos sabores y colores picada y en otra vasija fruta no			

picada, además se encontrarán palillos de dientes y palillos de brochetas, palitos de paleta, cuchillos de plástico y tenedores, platos desechables, vasos, servilletas, gorros y mandiles de cocineros se encontrarán en otro estante.	
Actividades del docente	Actividades del alumno
Se les da la indicación a los alumnos que pasen al salón para observar su reacción al encontrar todos estos materiales a su alcance. Inicio: Se les pregunta ¿Qué hay en sus mesas? ¿Para qué nos podrá servir? ¿Qué les gustaría hacer con las frutas? ¿Qué se imaginan que pueden hacer con esos palitos? Después de escuchar comentarios y respuestas se les cuestiona: ¿Qué necesitamos hacer para poder comenzar? ¿Qué se colocan los cocineros antes de elaborar sus alimentos? Se espera que los alumnos se coloquen sus gorros y sus mandiles antes de cocinar. A los alumnos que no se lo coloque se le preguntará individualmente: ¿Crees que es correcto cocinar sin tu gorro y mandil? ¿Qué puedes hacer? Desarrollo: Se le da la libertad al alumno de escoger las frutas que deseen, y decidir qué hacer con ellas, juegos,	-Libertad de sentarse donde quieran. -Reflexionar y analizar lo que pueden hacer con dichos productos. -Imaginar los usos que le pueden dar a los objetos y alimentos. Expresar ideas oralmente -Responder a las preguntas -Colocarse los gorros y mandiles de cocinero. Libertad de colocarse donde prefieran.

esculturas, combinaciones entre otras. Se les pregunta individualmente: ¿Qué están haciendo? ¿Por qué decidiste hacer eso? Cierre: Se concluye con la exposición de lo realizado por cada alumno. Preguntas: ¿Cómo lo realizaron? ¿Por qué? ¿Les gustó esta actividad? ¿Por qué? ¿Qué nos faltó por hacer con estas frutas y vegetales? ¿A quién podemos invitar?			Libertad de crear, elaborar lo que ellos prefieran con dichos alimentos. Los alumnos pueden decidir si utilizan los palitos para unir la fruta, hacer paletas, esculturas, cortar más fruta, hacer alguna ensalada etc. Explicar lo realizado Responder las preguntas finales
Tiempo: 35 minutos			
Técnica	Observación	Materiales	Palillos de dientes y palillos de brochetas, palitos de paleta, cuchillos de plástico y tenedores, platos desechables, vasos, servilletas, gorros y mandiles de cocineros, fruta, vegetales.
Instrumentos	Lista de cotejo		
Productos			
Actividad: Adivina el Personaje			
Organización del ambiente: Este juego es de representación de personajes por parte de los alumnos. Se les proporciona distintos utensilios, materiales, disfraces de los cuales ellos tendrán que realizar alguna acción mediante mímica para que sus compañeros lo adivinen.			

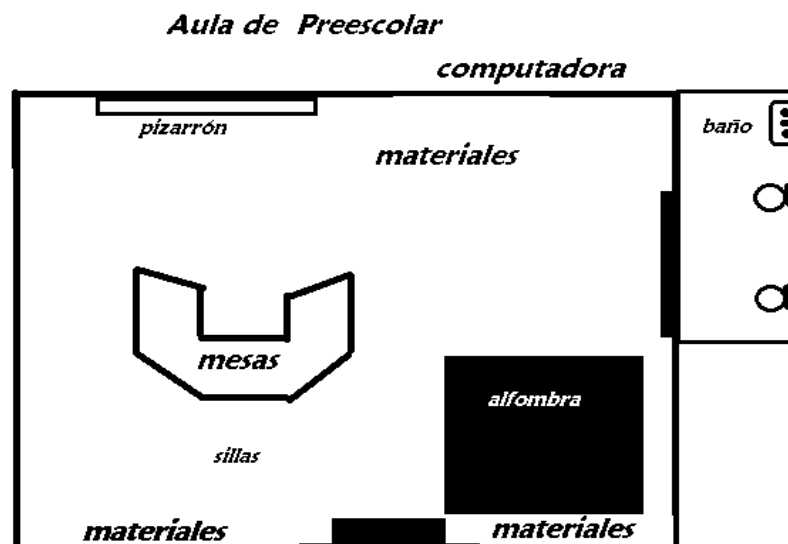
Se les coloca en el centro del salón una caja con materiales, disfraces, utensilios, herramientas, etc. las cuales les ayudarán a disfrazarse de algún personaje.	
Actividades del profesor	Actividades del alumno
Inicio: Se les invita a disfrazarse de algún personaje, animal, o cosa que ellos prefieran, pero no se podrá decir a nadie de qué están disfrazados ya que si dicen no se podrá realizar el juego. Posteriormente se organiza al grupo en semicírculo para comenzar a participar por turnos. Se les pregunta ¿Quién quiere pasar primero? Y se elabora una lista para seguirla en orden. Desarrollo: Él primer alumno que le toque participar tendrá que representar mediante mímica la acción o personaje del cual se disfrazó, par que sus compañeros lo adivinen. Se respeta los turnos de cada alumno. Cierre: Al terminar todos los alumnos se les cuestionará; ¿les gustó la actividad? ¿Por qué? ¿Qué otras imitaciones podemos hacer? ¿Nos hacen falta materiales? ¿qué materiales nos pueden faltar? ¿Dónde los podemos conseguir?	-Se les da tiempo para que se disfracen -Disfrazarse individualmente de algo. -Realizan acciones mediante mímica para que sus compañeros puedan adivinar qué personaje se disfrazó. -Pasar de uno en uno a realizar su mímica. -Adivinar el personaje -Responder a las interrogantes -Conseguir material nuevo -Imitar a alguna maestra si así lo desean.

¿a quién les gustaría invitar para jugar a este juego?			
¿Creen que puedan imitar a alguna maestra?			
¿a cuál? ¿Cómo la imitarían?			
Tiempo: 35 minutos			
Técnica	Observación	Materiales	Sombreros, batas de doctor, vasos, utensilios, herramientas, chalecos, etc.
Instrumentos	Lista de cotejo		
Productos	Disfrazarse Acción mímica		
Actividad: Inventemos un juguete			
Propósito: Que los alumnos imaginen, decidan, inventen, experimenten, moldeen, utilicen variedad de materiales, expresen sus ideas, resuelvan problemas.			
Organización del ambiente: Se les proporciona variedad de materiales dentro del salón de clases sobre las mesas y dentro de contenedores de plástico: harina, masa, papel remojado, tierra, aserrín, barro, variedad de sopas grandes como macarrones, coditos, espagueti. Vasos con agua, colorante color rojo, amarillo y azul. Platos, cucharas. Todo al alcance de los alumnos. Los alumnos podrán explorar, moldear, experimentar con los diferentes materiales que se encuentran a su disposición, y se observarán las ideas o creaciones que realizan.			
Los alumnos se encuentran fuera de aula de clases			
Actividad del docente		Actividad del alumno	
Inicio: Se les lee un cuento titulado “La tiendita de pablo” en donde se les plantea que Pablo el niño de la tienda necesita nuevos y mejores juguetes para poder vender en su tienda, estos tienen que ser		Escuchar la lectura	

divertidos y que les gusten a los niños para que se los puedan comprar. Posteriormente se les pregunta: ¿Qué podemos hacer para ayudar a Pablo? ¿Creen que puedan crear juguetes que les gusten a los niños para que Pablo los venda en su tienda? ¿Cómo los podemos hacer? Desarrollo: Se les invita a pasar al salón para observar los materiales disponibles y así crear algunos juguetes que Pablo pueda venderlos en su tienda. Posteriormente se les invita a construir los juguetes con los materiales que prefieran. Después se les pregunta individualmente ¿Qué estás haciendo? ¿Cómo lo vas a hacer? ¿Lleva algún color o alguna forma? ¿Qué nombre le vas a poner? Al finalizar se invita a los alumnos a exponer sus juguetes realizados. Cierre: Se les pregunta: ¿les gusto inventar juguetes? ¿Con qué material les gustó trabajar más?	Reflexionar, pensar y responder las preguntas Observar los materiales Se les da la libertad de elegir los materiales que prefieran. Comenzar a crear juguetes. Imaginar, crear e inventar. Responder a las interrogantes Explicar la función de su juguete y el proceso de realización. Reflexionar, y responder a las interrogantes.
---	---

¿Qué materiales podemos agregar para inventar algunos juguetes? ¿Creen que Pablo logre vender estos juguetes? ¿Ustedes irían a comprar algún juguete de estos?			
Tiempo: 35 minutos			
Técnica	Observación	Materiales	Harina, masa, papel remojado, tierra, aserrín, barro, variedad de sopas grandes como macarrones, coditos, espagueti. Vasos con agua, colorante color rojo, amarillo y azul. Platos, cucharas.
Instrumentos	Registro de video Lista de cotejo		
Productos	juguete		

Apéndice E. Registro de Observación 1



Lugar: Aula de Preescolar 1°B

Fecha: 11 Marzo del 2016

Duración: 30 minutos.

Actividad 1: La máquina de...

Participantes: 9 alumnos, 1Agente educativo

Propósito de la sesión: Que los alumnos de preescolar colaboren en distintas actividades, imaginen expresen sus ideas, exploren lugares, materiales, pinten, dibujen, y elaboren objetos.

Coordinación de la sesión: Agente Educativo

Organización del ambiente: Para esta actividad se propicia un ambiente en donde el alumno cuente con variedad de materiales a su alcance para que pueda realizar la actividad, (papeles, pegamento, hojas, cartón, clips, limpiapipas, palitos, tubos de baño, lustrinas, fommy etc.

Este juego se realiza a partir de una situación que suceda dentro o fuera del salón ejemplo si el alumno comienza a gritar o elevar la voz se les puede decir que los gritos se están escapando sin control, y que lo único que podemos hacer es crear una maquina de absorber gritos, para no molestar a los compañeros. El niño tendrá que diseñar esa máquina.

Sin embargo, se pueden suscitar situaciones diferentes ese día y los alumnos pueden modificar el tipo de invento.

Nomenclaturas:

AE- Agente educativo TA- Todos los alumnos A1- Alumno uno A2- Alumno dos

Hora:	Evento:	Comentario
9:00	(Los alumnos se encuentran acomodados en semicírculo sobre sus sillas y enfrente de ellos se coloca el Agente educativo, los materiales están situados en la parte de atrás de ellos sobre unos estantes al alcance de los niños. AE. (El Agente Educativa se coloca enfrente de los alumnos e inicia diciendo)- Buenos días niños ¿cómo están? TA. Bien (sonrientes) AE. Hoy vamos a hacer una actividad muy divertida ¿Alguien sabe qué es? A1. Hacer huevitos A2. Trabaja con cajas A3. Un bote AE. Bueno pero primero que les parece si nos sentamos en la alfombra (se dirige hacia la alfombra) TA. (se dirigen corriendo hacia la alfombra) AE. Oigan ¿saben lo que es una idea? A3. (levanta la mano) A.1 (levanta la mano) yo A2. (levanta la mano) yo A4. (levanta la mano) yo AE. Haber (alumno 1) tu di. (El Agente educativo le da la palabra a un alumno que levantó la mano). A3. (se queda temeroso y serio. No responde.)	Mencionan estos objetos porque los trajeron de tarea.

	A5. yo AE. Haber Alumno 5 (se le menciona por su nombre) A5. Una máquina A2. Vamos a dibujar una botella (Todos los alumnos comienzan a hablar expresando sus ideas sobre lo que creen que realizarán, sin embargo no se entiende lo que mencionan). AE. Haber necesitamos levantar la mano para hablar y así los podremos escuchar a todos. AE. El día de hoy vamos a inventar algo. Lo que ustedes quieran. Vamos a imaginar primero lo que quieren inventar. A5. Una maquina AE. ¿Una máquina para qué?(pregunta al alumno 5) A2. (levanta la mano y exclama) Yo un robot muy grande como súper araña Los alumnos comienzan a levantarse y acercarse al Agente Educativo exclamando sus ideas. AE. Oigan (Trata de calmar a los alumnos, sin embargo estos no dejan de comentar) AE. Oigan (repite con voz seria y les pregunta a los alumnos) ¿porqué todos están gritando? A3. (levanta la mano y responde) yo primero A2. No. yo primero TA. (Comienzan a brincar y levantar su mano diciendo yo, yo) AE. Oigan pero siguen hablando todos al mismo tiempo. ¿Qué podemos inventar para que no hablen todos al mismo tiempo? A3.- yo quiero hacer una maquina de transformes AE.- y ¿para qué va a servir tu máquina de transformes? (pregunta al alumno 3) A3.- para una alcancía AE.- ¿y cómo la vas a hacer? (Pregunta al alumno 3) A3.- así grandota. (Abre sus manos para mostrar la forma de su máquina). El resto de los alumnos escucha a su compañero A4. Yo voy a hacer una máquina de carbroter. AE. Oigan todos quieren hacer algo,	Los alumnos se muestran emocionados por responder a las preguntas. Los alumnos participan y brincan en su lugar.
--	---	--

9:05	A7.(Interrumpe al agente educativo y menciona) maestra yo quiero hacer una maquina de bost lasth year que se le alpane a un botón y vuela. AE. Oigan pero tiene que ser algo nuevo, que nadie haya hecho antes, algo que no vendan en la tienda. Ustedes tienen que inventar algo nuevo. A1.- yo voy a hacer un imán. AE.- ¿para qué quieres hacer un imán? (Pregunta al alumno 1) A1.- para que se peguen todas las cosas. A7.- Yo quiero hacer un triciclo AE.- ¿un triciclo para qué? A7.- para jugar. AE.- muy bien ;! A5.- yo quiero hacer un dado para jugar. A2.- yo quiero hacer una patineta y un hombre araña El resto de los alumnos escucha con atención a sus compañeros. AE.- oigan pero acuérdense que tenemos que hacer algo que no lo vendan en la tienda A1.- yo no vi ningún imán en la tienda A3.- yo una máquina de calcomanías mejor. A5.- yo también una máquina de calcomanías. A2.- yo también. A7.- Yo un tiranosaurio rex. AE.- piensen en ideas nuevas. A3.- yo una máquina de calcomanías. A5.- yo una máquina de calcomanías también pero chiquita. AE.- eso si lo puedes hacer. A2.- yo quiero una estampa, un súper araña AE.- muy bien, todos ya tienen una idea de lo que van a hacer. AE.- ahora vamos a hacer algo para que sus compañeros vean su idea ¿Cómo le podemos hacer? AE.- cuando tenemos una idea primero la pensamos, ¿después que hacemos? Para que todos puedan ver su idea. A9.- yo quiero hacer una cámara	Los alumnos comienzan a pararse y buscar algún juguete.
------	--	--

	AE.- muy bien ¿y para qué sirve tu cámara? A9.- para calcomanías. AE.- (la agente educativa permite que los alumnos se expresen). AE.- (les vuelve a preguntar a los alumnos) oigan pero ¿Cómo creen que pueden lograr que sus compañeros vean su idea? (los alumnos comienzan a dispersarse) AE.- saben qué... ¡vamos a dibujar la idea...! (con tono emocionada y fuerte) ¿Qué materiales ocupamos para dibujar la idea?. A4.- yo voy a hacer un transformer A1.- pintura A2.- crayolas AE.- muy bien ¿Qué más? A5.- una hoja AE.- excelente, bueno pueden comenzar a dibujar, vayan a buscar lo que ocupan para dibujar su idea. (los alumnos corren a buscar papel , crayolas y otros toman lápices). A5.- comienza a darle lápices a algunos de sus compañeros. (Cada silla tiene el nombre de cada alumno). A8.- maestra ya no hay hojas AE.- (se acerca y le enseña donde están las hojas) mira aquí hay más. AE.- vamos todos a dibujar nuestra idea. (los alumnos se sientan en sus sillas) A1.- maestra yo ya dibuje mi imán. AE.- ¿y de qué color es? (le pregunta) A1.- mmm rojo. AE.- bueno entonces hay que ponerle color rojo. A3.- maestra yo ya estoy dibujando la máquina de calcomanías. AE.- (la agente educativa camina por el aula observando los dibujos de los alumnos y realizando preguntas sobre el mismo). AE.- (se acerca con el alumno 3) ¿qué dibujaste? A3.- mmm la máquina, todavía no termino.	
--	---	--

9:10	A1.- maestra yo ya (se levanta y se acerca a la agente educativa) A7.- (se acerca hasta donde está la agente educativa) maestra yo ya hice un Transformes AE.- ¿y para que quieres un Transformes? A11.- yo dibuje un dinosaurio robot AE.- ¿y para que quieres un dinosaurio robot? A11.- un dinosaurio robot que tiene alas. A1.- maestra no se ve mi nombre. AE.- ¿y cómo le puedes hacer para que se vea? A1.- mmm AE.- busca otro color que sea más fuerte A1.- a el negro maestra AE.- muy bien, si el negro (los alumnos se encuentran sentados realizando su dibujo, solo se levantan cuando ocupan algún material) A1.- (toma un papel de color brillante y unas tijeras) AE.- (se acerca al alumno 1) ¿para qué vas a utilizar esos materiales? A1.- le voy a poner brillitos A4.- yo también quiero recortar maestra A5.- maestra yo ya termine AE.- bueno el que ya valla terminando pega su dibujo en el pizarrón. (se acerca al alumno 5 que ya termino) AE.- ¿con que se puede pegar? A5.- con cinta (se dirige al estante donde está la cinta). AE.- (la agente educativa le coloca el nombre de la idea en el dibujo de cada alumno, preguntándole que dibujo a cada uno) AE.- el que termine pega su dibujo enfrente para explicarlo. (algunos alumnos A1, A3, A4 tomaron tijeras y le pegaron papel brillante a su dibujo) (A8, A11y A7 tomaron unos antifaces, se lo colocaron y siguieron trabajando). A8.- (pegó su dibujo en el pizarrón) AE.- ¿ya terminaron? (preguntó) A5.- yo ya A8.- yo también (el resto de los alumnos pegó su dibujo en el pizarrón)	
------	--	--

9:15	AE.- después de pegarlo vamos a traernos nuestra sillita acá al frente para observar los dibujos. (los alumnos van por sus sillas y las traen al frente, se sientan y prestan atención) AE.-¿Quién quiere pasar a explicar su idea? TA.- (levantan la mano y dicen yo) AE.- a ver pásale A4 AE.- ¿Qué dibujaste? A4.- un helicóptero AE.- ¿y para qué sirve? A4.- para volar AE.- muy bien vamos a darle un aplauso a su compañero (el resto de los alumnos paso al frente, explico que fue lo que dibujo y para qué sirve) AE.-ahora vamos a tomar el material que quieran para fabricar y hacer su invento. TA.- (los alumnos van por material para elaborarlo) (los alumnos se dirigen a los estantes que tienen materiales) A4.- (comienza a agarrar pintura y se la sirve en una tapita) A2.- (toma una caja de cereal) A8.- maestra necesitamos una hoja (los alumnos comienzan a agarrar tubos de baño, pintura, tapas, pinceles, cordones, botones) A7.- (toma una caja y un tubo de baño) maestra quiero este tubo aquí adentro de la caja AE.- (le ayuda a utilizar unas tijeras para cortar la caja del cartón) (los alumnos comienzan a platicar entre ellos utilizando materiales) AE.- oigan recuerden que hicieron un dibujo, lo mismo que dibujaron van a hacer, si dibujaron un dinosaurio van a hacer el dinosaurio. A11.- (comenzó a experimentar con los tubos y el algodón) A4.- (experimenta con las pinturas) A5 Y A7.- (se juntan para colorear una caja) A5.- ¿Qué estás haciendo? A7.- pintando la nave	
------	---	--

	A5.- te ayudo A7.- si, mira tú pinta este lado (los alumnos comienzan a utilizar las pinturas) A8 y A3.- (se juntan para colorear otra caja) A9.- (comienza a colorear un tubo, al finalizar le amarra una cuerda y explica que es una cámara de calcomanía) A11.- (toma una cuerda enredada y dice que es un dinosaurio) A8.- (pinta un tubo de baño y le amarra una cuerda) A1.- (pega pompones, creando un dibujo de un imán, menciona que es un imán) A6.- (pinta un tubo de baño color morado) A5.- (pinta un tubo de baño color verde y explica que es un palo) A7.- (con ayuda de un compañero pinta una caja de colores y explica que es una máquina de carros) A3.- (pinta una caja de cartón color morado y menciona que es una máquina de calcomanías y huevos kínder) Los alumnos pasan al frente a explicar su invento.	
--	--	--

Apéndice F. Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO

Actividad No:	Hora de realización	Hora de terminación	Lugar y Fecha:
1	9:00	9:35	
Tipo de Actividad:			
Creatividad			
Nombre de la actividad “La máquina de...”			
Sujetos participantes:			
9 alumnos de 4 años y un Agente educativo			
Objetivo:			
Desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente en los alumnos. La actividad pretende que los alumnos tomen decisiones sobre el tipo de material que van a utilizar, la forma en la que lo elaboraran, que imaginen, expresen sus ideas de forma oral y creativamente.			
Descripción:			
Para esta actividad se les facilitó a los alumnos un estante el cual contó con materiales para realizar la actividad como se ejemplifican en la misma, sin embargo, el estante estaba muy profundo y no permitió que se observaran la mayoría de los materiales que se encontraban dentro del. Los alumnos solo trabajaron con el material que se encontraba en la parte de adelante. Al comenzar a organizar el material en los estantes los alumnos no se percataron de los tipos de objetos que se encontraban dentro de estos, solo conocían los objetos que trajeron de casa con anterioridad. Al iniciar la actividad los alumnos prestaron atención y se entusiasmaron con las preguntas, todos querían participar lo que provocó que se dificultara un poco el control del grupo. Después de continuar con la plática me percate que las preguntas que les hacía estaban elevadas para su edad y decidí dejar que ellos decidieran el tipo de máquina que quisieran hacer. A partir de eso los alumnos comenzaron a expresar algunas ideas y otros solo repetían la misma. Posteriormente se concentraron en el dibujo y a la hora de elaborar lo que habían plasmado decidieron hacer otra cosa (en el caso de algunos niños). Sin embargo se les permitió dado que se consideró que el dibujo que realizaron era difícil de crear físicamente. Algunos batallaron pero hicieron su mayor esfuerzo, en cambio otros solo decidieron darle el nombre a algún material ya formado. Posteriormente los alumnos explicaron su producto.			
Experiencia: (desde la perspectiva del sujeto que elaboró el diario).			
Creo que la actividad fue muy provechosa ya que se generó que los alumnos trabajaran con distintos materiales, desarrollaran su creatividad y se les dio la oportunidad de expresarse. Sin embargo considero que se pudo haber realizado de una mejor manera ya que los materiales no estaban completamente visibles para los alumnos.			

Reflexión Docente:
Considero que hubo cuestiones que se pueden mejorar como la organización de los materiales y los tipos de preguntas que se les hacen a los alumnos considerando su edad.

Apéndice G. Listas de Cotejo de las actividades Alumno 1

Actividad: La máquina de...			
Conducta Observada	si	no	Observaciones
Muestra interés durante la actividad			
Propone posible solución al problema presentado considerando alternativas diferentes.			
Toma decisiones respecto la elección de materiales.			
Plasma su idea utilizando su imaginación con ayuda de materiales.			
Experimenta y manipula los materiales.			
Expresa de manera oral su idea y el funcionamiento de la misma.			
Crea y elabora de manera física su idea con ayuda de materiales.			
Muestra autonomía al desarrollar su creación.			
Evita Imitar las acciones de algún compañero.			
Evita solicitar ayuda. Sin embargo solo recurre cuando no está a su alcance. (Abrir el resistol, servir pintura, pegar algo etc.)			

Actividad: Las frutas			
Conducta Observada	si	no	Observaciones
Muestra interés durante la actividad			
Expresa de manera oral y diferente los usos que le puede dar a los alimentos analizando los objetos disponibles.			
Realiza creaciones novedosas con dichos productos utilizando su imaginación.			
Manipula los materiales y le da usos poco comunes y diferentes a los objetos y alimentos presentados.			
Muestra autonomía al desarrollar su creación			
Evita imitar las acciones de algún compañero.			
Evita solicitar ayuda. Sin embargo, solo recurre cuando no está a su alcance. (Cortar un palito, encajar alguna fruta, etc).			

Actividad: Inventemos un juguete			
Conducta Observada	si	no	Observaciones
Muestra interés respecto la actividad			

Expresa de manera oral sus opiniones, ideas, inventos.			
Toma decisiones respecto al juguete que inventará.			
Experimenta y manipula los materiales, para la elaboración del juguete.			
Realiza creaciones novedosas con dichos productos utilizando su imaginación.			
Evita imitar las acciones de algún compañero.			
Evita solicitar ayuda. Sin embargo solo recurre cuando no está a su alcance. (abrochar , desabrochar su disfraz.)			

Actividad: Adivina el Personaje			
Conducta Observada	si	no	Observaciones
Muestra interés respecto la actividad			
Toma decisión sobre el personaje que representará			
Muestra autonomía al disfrazarse			
Expresa de manera creativa utilizando su cuerpo para representar el personaje elegido.			
Evita imitar las acciones de algún compañero.			
Evita solicitar ayuda. Sin embargo, solo recurre cuando no está a su alcance. (abrochar , desabrochar su disfraz.)			