



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.**



**ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE PEDAGOGÍA**

**“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD Y POTENCIAR  
EL APRENDIZAJE EN NIÑAS Y NIÑOS DE 2DO GRADO DE NIVEL PRIMARIA”**

**TESIS PROFESIONAL**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE**

**LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:**

**CLAUDIA ELENA PEREZ PEREZ**

**ASESORA DE TESIS:**

**LIC. MARÍA DEL CARMEN ESCOBAR BERNAL**

**VILLAHERMOSA, TABASCO.**

**ABRIL 2023**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **AGRADECIMIENTOS**

*Esta investigación ha sido posible gracias a la generosidad, amistad y cariño de muchas personas.*

*A Dios, por su fortaleza, grandeza y serenidad, que ante todo está presente en mí y hace posible cada paso que doy.*

*A la Universidad de Sotavento. Alma mater que permitió desarrollarme profesionalmente e inspiró en mí, un espíritu de superación.*

*A la Lic. María del Carmen Escobar Bernal. Asesora de tesis, por sus pláticas, guía y acompañamiento para la realización y culminación de este proyecto.*

*A mis compañeras y compañeros de estudios, con quienes compartí momentos de especial valía.*

## **DEDICATORIAS**

*A mi hija Valentina mi compañera de vida, que es mi motor, gracias por tu compañía en mis asesorías, por tu buen comportamiento en ellas y tu paciencia para conmigo cuando estaba ocupada trabajando en mi tesis.*

*A mi abuelita Esperanza Gallegos y a mi madre Araceli Gallegos por su estímulo, apoyo incondicional, moral y económico; son mis pilares, mis ejemplos a seguir, para así continuar formándome como una mujer de bien.*

*A todas aquellas personas que facilitaron información y a las instituciones que permitieron y abrieron sus puertas para brindar su apoyo, así como también material necesario para la elaboración de la presente tesis.*

# ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	VII
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	IX
<b>CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA .....</b>	<b>12</b>
1.1. Descripción del problema.....	12
1.2. Formulación del problema.....	15
1.3. Justificación del tema .....	16
1.4. Hipótesis .....	17
1.5. Variables .....	17
1.6. Delimitación de objetivos .....	18
1.6.1. <i>Objetivo general</i> .....	18
1.6.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	18
<b>CAPÍTULO II. MARCO CONTEXTUAL DE REFERENCIA .....</b>	<b>20</b>
2.1. Descripción del contexto del estudio .....	20
2.2. Ubicación Geográfica .....	21
<b>CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>22</b>
3.1. Teorías filosóficas.....	23
3.2. Teorías psicológicas .....	24
3.3. Marco conceptual de la investigación .....	25
3.3.1 <i>El docente</i> .....	25
3.3.2. <i>Estrategias didácticas</i> .....	26
3.3.3. <i>Pensamiento Crítico</i> .....	28
3.3.4. <i>El juego</i> .....	29
3.3.5. <i>La creatividad</i> .....	35
3.3.6. <i>La Didáctica</i> .....	44
3.3.7 <i>Aprendizaje significativo</i> .....	45
3.3.8. <i>Planeación argumentada</i> .....	45
3.3.9. <i>Aprendizajes esperados</i> .....	47
3.3.9.1. <i>Estadios morales de Kohlberg.</i> .....	47

<b>3.3.10. El constructivismo</b> .....	49
<b>CAPÍTULO IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA</b> .....	56
<b>4.1. Nombre de la propuesta</b> .....	56
<b>4.2. Justificación de la propuesta</b> .....	56
<b>4.3. Objetivos de la propuesta</b> .....	60
<b>4.4. Población y sujetos de investigación</b> .....	62
<b>4.5. Desarrollo de la propuesta</b> .....	62
<b>4.5.1. Planeación argumentada</b> .....	63
<b>4.5.2. Variables observadas</b> .....	82
<b>4.5.3. Registro de observaciones</b> .....	82
<b>CAPÍTULO V. DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	83
<b>5.1. Enfoque de la investigación (cuantitativa-cualitativa)</b> .....	83
<b>5.2. Método. Tipo y diseño de investigación (investigación acción, descriptiva, interpretativa)</b> .....	84
<b>5.3. Alcance de la investigación</b> .....	85
<b>5.4. Delimitación y características de la población o universo</b> .....	86
<b>CAPÍTULO VI. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	87
<b>6.1. Procesamiento de la información recogida mediante la observación</b> .....	87
<b>CONCLUSIONES</b> .....	91
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	92
<b>ANEXOS:</b> .....	96
<b>Anexo 1. Figura 3. Niños trabajando en pareja</b> .....	96
<b>Anexo 2. Figura 4. Otra pareja de niños trabajando</b> .....	96
<b>Anexo 3. Figura 5. Trabajo colaborativo</b> .....	97
<b>Anexo 4. Figura 6. Trabajo colaborativo segundo grupo</b> .....	97
<b>Anexo 5. Figura 7. Trabajando con material</b> .....	98
<b>Anexo 6. Figura 8. Trabajando con material concentración</b> .....	98
<b>Anexo 7. Figura 9. Uso de herramientas tecnológicas</b> .....	99
<b>Anexo 8. Figura 10. Uso de las TIC</b> .....	99
<b>Anexo 9. Figura 11. Indagación</b> .....	100

<b>Anexo 10. Figura 12. Guía y acompañamiento .....</b>	<b>100</b>
<b>Anexo 11. Figura 13. Lectura.....</b>	<b>101</b>
<b>Anexo 12. Figura 14. Procedimiento.....</b>	<b>101</b>
<b>Anexo 13. Figura 15. Plantas germinadas.....</b>	<b>102</b>
<b>Anexo 14. Figura 16. Plantas creciendo.....</b>	<b>102</b>
<b>Anexo 15. Figura 17. Cartel .....</b>	<b>103</b>

## **ÍNDICE DE FIGURAS**

<b>Figura 1. Ubicación de la escuela en estudio .....</b>	<b>21</b>
<b>Figura 2. Proceso de andamiaje según Bruner .....</b>	<b>53</b>

## **ÍNDICE DE CUADROS**

<b>Cuadro 1. Planeación para la actividad del resumen .....</b>	<b>79</b>
<b>Cuadro 2. Planeación para la actividad de Sumas y restas. Valores desconocido .....</b>	<b>80</b>
<b>Cuadro 3. Planeación para la actividad de Las actividades en mi localidad .....</b>	<b>81</b>
<b>Cuadro 4. Planeación de la actividad Mi comunidad.....</b>	<b>82</b>
<b>Cuadro 5. Cuadro de apoyo para el vaciado de datos en la fase descriptiva .....</b>	<b>87</b>
<b>Cuadro 6. Cuadro de apoyo para el vaciado de datos en la fase de observación .....</b>	<b>87</b>
<b>Cuadro 7. Vaciado de datos en la fase de observación .....</b>	<b>88</b>

## INTRODUCCIÓN

La investigación educativa que se presenta (tesis), denominada. “Estrategias didácticas para estimular la creatividad y potenciar el aprendizaje en niñas y niños de 2do. grado de nivel primaria” es una propuesta de intervención didáctico-pedagógica que parte del análisis y la reflexión sobre la utilidad e importancia de la creatividad en niñas y niños escolares, a partir de la implementación de estrategias didácticas lúdicas, que favorezcan aprendizajes esperados, establecidos en los programas de estudio, así como también, desarrollar un proceso de metacognición-reflexión de los educandos, sobre los mismos.

El estudio, está organizado en seis capítulos. En el primer capítulo, se establecen: El planteamiento y descripción del problema, justificación, delimitación de objetivos, hipótesis y variables.

En el segundo. El Marco contextual de referencia, se describe y ubica el centro escolar en el cual se realiza la investigación.

El capítulo tres, corresponde al marco teórico, el cual describe las teorías filosóficas que constituyen el referente sobre las percepciones sobre creatividad, de teóricos como: Piaget, Vigotsky, Maslow, Bruner, Guilford, Gardner y Kohlberg sobre conceptos de, Así como también la descripción de conceptos teóricos que sirven como base para la reflexión y el análisis de la propuesta de tesis. Creatividad, juego, didáctica, planeación argumentada, aprendizaje significativo, los estadios morales del niño. El constructivismo y la creatividad entre otros.



El capítulo cuatro, presenta la propuesta de intervención didáctica, basada en el desarrollo de una planeación didáctica argumentada del programa de estudios de segundo grado de educación primaria y la observación sobre el desarrollo de actividades didácticas-lúdicas realizadas por las niñas y niños en torno a dicha planeación didáctica. La observación de las variables establecidas en la hipótesis su relación, los comportamientos mostrados por los educandos, los materiales utilizados, las estrategias lúdicas, tiempos utilizados y materiales.

El diseño metodológico de esta investigación se aborda en el capítulo cinco, en él, se describe el enfoque, alcance, diseño y tipo de investigación, la delimitación de la muestra en estudio, la técnica y actividades para la obtención y procesamiento de la información que contrastará la hipótesis.

El capítulo seis, expone los resultados de la intervención didáctica, los hallazgos, las conclusiones y propuestas con aplicación pedagógica.

Finalmente, se encuentran las referencias bibliográficas y anexos.

## **ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

La enseñanza es una actividad que requiere organización y planificación por parte del docente, quien debe dar forma a las actividades y pensar en las metodologías, estrategias y recursos más apropiados para que los contenidos se puedan comunicar a los alumnos de la manera más efectiva posible. Dichos contenidos constituyen los conocimientos, habilidades y actitudes esenciales para los alumnos.

En el proceso de organización de la enseñanza, las estrategias didácticas son herramientas útiles que ayudan al docente a comunicar los contenidos y hacerlos más sencillos a la comprensión del alumno.

El significado del término estrategia, proviene de la palabra griega "strategos", que significa jefes de ejército; era tradicionalmente utilizada en el terreno de las operaciones guerreras. En los últimos años, el concepto de estrategia ha evolucionado de manera tal que es posible diseñar e implementar estrategias en múltiples sectores de la vida social. Las distintas definiciones de estrategia surgen de la necesidad de contar con ellas.

La estrategia es descubrir, no programar, es guiar, no controlar, es liderar las ideas. Tener un propósito estratégico implica tener una visión sobre el futuro, debe permitir orientar, descubrir, explorar.

La noción de estrategias de aprendizaje aparece por primera vez a finales de los años cincuenta y tiene su origen en la psicología cognitiva, específicamente por la concepción de la psicología cognitiva norteamericana; cuya aparición se

condiciona, en primer lugar, por factores de índole económicos y sociales, relacionados con la necesidad que tenían las empresas productivas y militares de modelar los procesos intelectuales del hombre y perfeccionarlos en función de incrementar la productividad y la ganancia. (Domínguez y Martínez, 2001)

En la actualidad se reconoce la importancia de las estrategias de aprendizaje no sólo por el hecho de que abarcan aquellos recursos cognitivos que utiliza el estudiante cuando se enfrenta al aprendizaje; sino porque estas se manifiestan además en la disposición y motivación del estudiante, así como en los procesos meta-cognitivos que el sujeto pone en marcha cuando se enfrenta al aprendizaje.

El concepto de creatividad se relaciona con lo nuevo y lo valioso, aquello que trasciende al medio: un grupo de referencias, un contexto. Existe un acuerdo en que la creatividad se puede entender como una capacidad o potencialidad humana educable y perfectible, es decir no es un rasgo invariable de personalidad, sino que cambia, aumenta y disminuye en función de ciertas circunstancias y situaciones de la vida que la pueden favorecer, esta puede ser en el ámbito donde se desarrolle el alumno: familia, escuela, sociedad.

Desde hace 12 años, he tenido la maravillosa oportunidad de impartir clases en nivel preescolar y primaria, lo cual me ha permitido tener un acercamiento mucho más directo con los alumnos y a las situaciones que se presentan en el proceso enseñanza aprendizaje, las estrategias didácticas son

eficaces para que los alumnos desarrollen su creatividad y con ello adquieran un aprendizaje significativo.

A partir de lo anterior decido hacer la investigación de tesis en torno a las posibilidades que los maestros tienen para contribuir al desarrollo de la creatividad de los alumnos y en donde se proponen estrategias didácticas que se llevan a cabo en el aula de clases, donde gracias a su transversalidad se logran obtener fabulosos resultados teniendo con ello alumnos capaces, habilidosos, creativos, innovadores y reflexivos.

Así mismo obtener el título de licenciada en pedagogía de la Universidad de Sotavento Campus Villahermosa.

# **CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA**

## **1.1. Descripción del problema**

Esta investigación está enfocada en el análisis sobre la importancia de la creatividad para lograr los aprendizajes esperados, en niñas y niños del nivel primaria, así como la necesidad de la puesta en práctica de estrategias didácticas, basadas en el juego, para estimular dicha creatividad.

Las niñas y niños, regularmente aprenden mediante actividades en las cuales, ponen en práctica y desarrollan habilidades de pensamiento y creatividad; estas actividades están dirigidas y reguladas por las y los docentes y en las cuales, los estudiantes, escasamente proponen soluciones y / o ideas propias, creándose el hábito de que, alguien más los debe dirigir para obtener aprendizajes significativos, sin ser ellos, quienes busquen las alternativas.

Para la política educativa actual. Nueva Escuela Mexicana (NEM), la creatividad es un factor determinante en el logro de la formación integral de los educandos. Como lo plantea la Ley General de Educación. (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2019).

Artículo 18.- La orientación integral en la formación de la mexicana y el mexicano, dentro del Sistema Educativo Nacional, considerará, lo siguiente:

Las habilidades socioemocionales, como el desarrollo de la imaginación y la creatividad de contenidos y formas; el respeto por los otros; la colaboración y el trabajo en equipo; la comunicación; el aprendizaje informal; la productividad; capacidad de iniciativa, resiliencia, responsabilidad; trabajo en red y empatía; gestión y organización.

El pensamiento crítico, como una capacidad de identificar, analizar, cuestionar y valorar fenómenos, información, acciones e ideas, así como tomar una posición frente a los hechos y procesos para solucionar distintos problemas de la realidad.

El logro de los educandos de acuerdo con sus capacidades, circunstancias, necesidades, estilos y ritmo de aprendizaje diversos.

La apreciación y creación artística, a través de conocimientos conceptuales y habilidades creativas para su manifestación en diferentes formas. (p. 7)

Lograr que los alumnos expresen y diseñen sus propias resoluciones de problemas es fundamental para que sean personas creativas y con pensamiento crítico. Los docentes y padres de familia, tienen un papel preponderante en este propósito.

Existen numerosos instrumentos que posibilitan el desarrollo de la creatividad y procesos facilitadores en los que la creatividad puede ser desarrollada y/o estimulada.

El tema de la creatividad es nuevo y viejo a la vez. Aunque en la política educativa actual se establece su importancia, como medio para lograr los aprendizajes esperados.

La creatividad, se encuentra ligada al juego, este, posibilita a niñas y niños el conocimiento del mundo exterior y su adaptación al mismo; es esencial para estructurar el yo, ya que no solo enriquece su creatividad e imaginación, sino también, permite desarrollar la observación, ejercitar la atención, la concentración y la memoria. herramientas que aplicarán a situaciones de su cotidianeidad no lúdicas.

A través del juego, niñas y niños realizan libre y espontáneamente combinaciones de ideas o cosas sin el riesgo o temor del fracaso.

Niñas y niños, están dotados de un cierto grado de creatividad, en algunos casos, esta no es estimulada a temprana edad, mientras que hay casos, que nos sorprenden con propuestas totalmente innovadoras en la solución de problemas.

## **1.2. Formulación del problema**

De acuerdo con los resultados de logros en los aprendizajes de niñas y niños del nivel primaria 2018.

Esto indica que no se están logrando los aprendizajes esperados y el perfil de egreso se encuentra debilitado.

Partiendo de estos resultados, es importante considerar la implementación de estrategias de intervención didáctica-pedagógica que incidan en el resultado de logros académicos. En el caso del presente estudio, se propone la importancia de las estrategias didácticas-lúdicas, para desarrollar la creatividad en niñas y niños de nivel primaria, con el propósito de que desarrollen autonomía y un pensamiento crítico que les permita lograr los aprendizajes esperados.

Para orientar el estudio, se establecen las siguientes preguntas de investigación.

¿Cuáles han sido las estrategias didácticas utilizadas, para favorecer los aprendizajes esperados en niñas y niños de segundo grado de educación primaria?

¿Qué influencia tiene el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico, en el logro de los aprendizajes esperados, de niñas y niños de segundo grado de educación primaria?



¿Cuál es la relación entre las variables creatividad, pensamiento crítico y aprendizajes esperados?

¿Cómo lograr que los niños desarrollen la creatividad y el pensamiento crítico?

¿Qué importancia tiene el juego, como estrategia didáctica, en el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico?

### **1.3. Justificación del tema**

La investigación que se presenta, aborda el tema de la creatividad como factor determinante para favorecer aprendizajes esperados en niñas y niños de segundo grado de educación primaria, a partir de la utilización de estrategias didácticas- lúdicas novedosas y transversales, basadas en el juego.

Desde hace varios años, psicopedagogos y líneas de política pública- programas de estudio, a través de orientaciones pedagógicas, resaltan la importancia de innovar en la práctica docente, exhortando a los maestros, a ser creativos y utilizar estrategias didácticas-lúdicas para desarrollar la creatividad en sus alumnos, pero la experiencia nos enseña que, conferencias, congresos, jornadas de estudio, si bien crean interés y buena voluntad por parte de los docentes, no bastan, ya que no llegan a la meta de implementar métodos fructuosamente creativos en las escuelas de nivel primaria.

Justifica también el presente estudio, la necesidad de formular propuestas de intervención desde la perspectiva pedagógica, basadas en el compromiso

social de la profesión educativa desde la visión de la Pedagogía. El futuro profesional de la educación encontrará en el presente estudio información importante y estratégica para intervenir con éxito en el campo profesional, evidenciando la importancia de la significatividad que tiene implementar en la enseñanza- aprendizaje las propuestas que resulten del presente estudio, para favorecer sus competencias docentes.

Los beneficiarios de esta investigación será el logro de los aprendizajes en niñas y niños del segundo grado de educación primaria, ya que sus resultados se reflejarán en los resultados del PLANEA (Plan Nacional para la Evaluación de los Aprendizajes).

#### **1.4. Hipótesis**

La implementación de **estrategias didácticas-lúdicas, eficaces, novedosa e innovadoras**, estimularán la **creatividad, el pensamiento crítico** y favorecerán los **aprendizajes esperados** en niñas y niños del segundo grado de nivel primaria del Colegio Cedros, de Villahermosa, Tabasco.

#### **1.5. Variables**

**Variable dependiente;** creatividad, pensamiento crítico, aprendizajes esperados.

**Variable independiente;** implementación de estrategias didácticas. -  
lúdicas, novedosas e innovadoras.

**Unidad de análisis:**

- Alumno.
- Docente.
- Estrategias didácticas-lúdicas.

## **1.6. Delimitación de objetivos**

### **1.6.1. Objetivo general**

Determinar la importancia de implementar estrategias didácticas que promuevan la creatividad, mediante la actividad lúdica; para favorecer los aprendizajes esperados en niñas y niños de segundo grado de educación primaria en el Colegio Cedros de Villahermosa, Tabasco.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

- Describir la utilidad de las estrategias didácticas-lúdicas que favorecen la creatividad como instrumento pedagógico para favorecer aprendizajes esperados en niñas y niños de segundo grado de primaria del Colegio Cedros de Villahermosa, Tabasco.

- Identificar la relación que guardan los factores creatividad, pensamiento crítico y aprendizaje y su impacto en el aprendizaje de niñas y niños de segundo grado de educación primaria.
- Proponer estrategias didácticas-lúdicas, novedosas e innovadoras, que estimulen la creatividad y favorezcan el aprendizaje de niñas y niños de segundo grado del nivel primaria del Colegio Cedros de Villahermosa, Tabasco.

## **CAPÍTULO II. MARCO CONTEXTUAL DE REFERENCIA**

### **2.1. Descripción del contexto del estudio**

La investigación se contextualiza en el Colegio Cedros, ubicado en Cerrada Cedros S/N Colonia Sabina en Villahermosa, Tabasco.

La oferta educativa que ofrece esta institución, son servicios educativos de preescolar a bachillerato. Cuenta con una adecuada infraestructura, espacios amplios para convivencia y recreación, áreas verdes, cafetería, sala de cómputo, aula Maker, aulas equipadas con mobiliario adecuado a las edades según sea el nivel educativo, aire acondicionado, ventiladores y equipo de proyección vis, ya que, en el colegio se implementa el sistema UNO i que requiere para su desarrollo de este tipo de recursos tecnológicos; lockers para cada uno de los alumnos, y biblioteca del aula.

La matrícula escolar del nivel primaria es de 133 alumnos, ya que, solo se maneja un grado por grupo de 1ro a 6to, todos cuentan con maestra titular y en los grupos donde hay alumnos con necesidades especiales, también cuentan con maestras “sombras”. Siendo en total 6 maestras titulares 3 sombras y una de apoyo, un Director y una secretaria en el área de control escolar.

Los alumnos tienen al alcance el uso de Tablet as electrónicas una por alumno para llevar a cabo investigaciones o proyectos que se marquen en el programa de estudio antes mencionado.

Es en el grupo de segundo grado de nivel primaria donde se realiza la investigación, con un total de 21, 8 niñas y 13 niños, un alumno con capacidades especiales, ya que presenta disfasia del desarrollo, es atendido por su maestra sombra misma que el propio colegio proporciona. Los alumnos son colaborativos, entusiastas, sensibles, expresivos solidarios y dinámicos.

Su nivel socioeconómico, es medio superior, ya que se paga una colegiatura mensualmente, la mayoría de los padres cuentan con trabajos fijos y /o tienen negocios propios.

## 2.2. Ubicación Geográfica

La escuela se encuentra ubicada en un contexto urbano, el Colegio Cedros, ubicado en la Cerrada Cedros S/N de la Colonia Sabina en la ciudad de Villahermosa, Tabasco.

### Figura 1

Ubicación de la escuela en estudio



*Nota.* Este dato de referencia pertenece a Google Maps.

### **CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO**

La sensibilidad y la expresión son elementos clave en la creatividad, ya que nos permite comunicar nuestra manera de pensar y de sentir durante diversos procesos creativos que desarrolla el ser humano. Libertad de expresar ideas y ser escuchados, es también tener la capacidad de entender el mensaje de otros cualquiera que sea el estudio. Cuando se crea algo para satisfacer una necesidad específica estamos realizando un acto de creatividad, es una capacidad humana que ha de preocupar a cada educador y es el centro mismo, no solamente de todo proceso educativo sino de un modo de pensamiento.

“Una sociedad con hombres y mujeres creativas asegura su desarrollo en los aspectos: cultural, social, económico, científico y tecnológico”. (Sanguinetti, s.f.). Así lo han reconocido grandes investigadores y pensadores uno de ellos es Howard Gardner.

Se debe reconocer también que los sistemas educativos, y el ambiente social en general, no fomentan el desarrollo a la capacidad creativa como deberían hacerlo. Así dentro del seno familiar, aunque los padres estén en la mejor disposición de coadyuvar al desarrollo de los hijos, no tienen la información suficiente y necesaria para llevarlo a cabo, ni conocen la forma de incentivarla, creyendo en la disyuntiva de educarlos como a ellos educaron o bien dejar esa labor en manos exclusivamente de las instituciones educativas.

La capacidad creativa jamás se agota en una actividad o en alguna profesión, si no que se extiende y se desarrolla en el ámbito que nos rodea.

En la práctica profesional los docentes han escuchado a sus alumnos, decir con frecuencia “yo no sé dibujar” “no aprendo rápido como otros”. Los docentes piensan que los bloqueos de la creatividad se inician en los primeros años de vida, se forman durante la educación preescolar y primaria y a partir de ahí, se puede crear un daño si no se atiende oportunamente.

El preescolar y primaria son los niveles de educación más importante en la vida del ser humano, ya que es la etapa donde se está formando y estimulando la cualidad del pensamiento que regirá durante su desarrollo posterior.

### **3.1. Teorías filosóficas**

Estas teorías son más globales y están referidas a la naturaleza. El acto creativo es parte de esa naturaleza, por lo tanto, se preguntan por las causas últimas del proceso creativo y no de los detalles de este proceso. Interpretan a la creatividad como el resultado espontáneo y gratuito que fluye en las personas. La creatividad es un don del ser humano, no es una facultad de los hombres.

Según González (1981) “se considera que es una fuerza exterior al hombre”.

Para Galton (1970), “es un proceso natural que no está presente en todos los seres”.



**Teorías evolucionistas:** la postura de Bergson (1944), “explicaba que la creatividad necesitaba la fuerza de la evolución. La invención es producto del contexto de la vida”.

### **3.2. Teorías psicológicas**

Son más parciales y se centran en aspectos concretos de la creatividad explicándonos mejor, sin embargo, otros aspectos quedan confusos. Lo más interesante de estas teorías es que consideran la creatividad como un acto espontáneo, pero empapado por la cultura pudiéndose controlar y desarrollar. Las consecuencias de esta visión es que la creatividad puede acrecentarse, estimularse con el ejercicio.

En esencia, esta investigación se centra en este aspecto educativo de la creatividad y, por lo tanto, interesan principalmente las teorías psicológicas que estudian los medios de estimulación y el desarrollo de la creatividad en las niñas y niños, porque es ahí donde encontraremos las relaciones y los nexos que tiene la creatividad con el juego lúdico.

La creatividad y el medio o el entorno que la posibilita, van cobrando cada vez más importancia desde que se ha comprendido que la creatividad es un potencial humano repartido del mismo modo que la inteligencia y que puede ser independiente de esta.

Las teorías que trata esta investigación son:

- Psicoanalíticas: se fundamentan en los basamentos de Freud (1908), “el acto creativo se produce por motivación”.
- Humanista: se basa en la autoactualización, como impulso creativo. Representada por Maslow y Rogers “quienes consideran que las personas poseen potencial creativo”.
- Las inteligencias múltiples: la persona es creativa en un área específica, “exhibe su creatividad regularmente. Las ideas se consideran creativas cuando son reconocidas” (Gardner, 1988). Su representante “considera que la componen tres elementos: el individuo, el trabajo y a las otras personas”. (Gardner, 1999).

### **3.3. Marco conceptual de la investigación**

#### **3.3.1 El docente**

Es quien dirige, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la vez que cumple con otras funciones de liderazgo y de administración, encargada(o) de liberar el potencial de sus estudiantes, dirigir al grupo, representar a la institución y ser un factor de cambio.

El docente creativo es el mejor estímulo para sus alumnos: utiliza los problemas como un desafío para transitar por nuevos senderos y experimenta siempre vivencias, su alma y mente están abiertas a nuevas ideas; se atreve realizar a sueños y a lograr anhelos.

El docente con capacidades para la creatividad se identifica con los alumnos, reconoce sus características; si es observador, inquisitivo, pregunta y busca conclusiones; descubre a cada alumno caracteriza como "único", es el que fomenta la creatividad por sí mismo, el creador de un clima de confianza para que la creatividad florezca sin límites, propiciando tranquilidad emocional y hace posible el disfrute de la alegría.

La labor docente está llena de oportunidades para generar innovaciones, así como las mejores estrategias para que sus alumnos sean creativos.

### **3.3.2. Estrategias didácticas**

Schmeck (1998), "las estrategias de aprendizaje son concebidas desde diferentes visiones y a partir de diversos aspectos. En el campo educativo han sido muchas las definiciones que se han propuesto para explicar este concepto".

Schunk (1991):

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje".

Díaz Barriga (2002), hay una gran variedad de definiciones, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas). Página
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más

Las estrategias didácticas se denominan toda acción que realiza un docente con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y contribuir de esta manera al desarrollo académico del alumno, a manera global todo docente mantiene una línea de estrategia pedagógica que utiliza para lograr en los estudiantes un mejor aprendizaje.

Las estrategias pedagógicas son una serie procedimientos que realiza el docente con la finalidad de facilitar la formación y el aprendizaje de los alumnos, mediante la implementación de métodos didácticos de los cuales ayuden a mejorar el conocimiento de manera que estimule el pensamiento creativo y dinámico del estudiante.

### 3.3.3. *Pensamiento Crítico*

El pensamiento crítico es un proceso que se propone analizar, entender o evaluar la manera en la que se organizan los conocimientos que pretenden interpretar y representar el mundo, en particular las opiniones o afirmaciones que en la vida cotidiana suelen aceptarse como verdaderas.

“La palabra *pensare*, proveniente del latín, significa pensar, y la palabra **kriain** del griego se puede traducir como separar”. Estos dos términos serán los que nos ayudarán con nuestra definición de “pensamiento crítico”, el cual es un **proceso cognitivo racional y reflexivo**, y que implica analizar la realidad separada de nuestros sentimientos y prejuicios.

“Es un proceso consiente y deliberado que se utiliza para interpretar o evaluar información y experiencias con un conjunto de actitudes y habilidades que guíen las creencias fundamentales y las acciones”. (Mertes, 1991)

"El pensamiento crítico es un proceso intelectual, disciplinado y activo que desarrolla habilidades como: conceptuar, aplicar, analizar, sintetizar, y/o evaluar información, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación, como una guía hacia la creencia y la acción". (Scriven y Paul, 1992)

**Es reflexivo**, “porque analiza resultados, situaciones, del propio sujeto o de otro”. (Mertes, 1991)

**Es razonable**, porque predomina la razón sobre otras dimensiones de pensamiento. Cuando el alumno, es capaz de analizar situaciones, información,

argumentos, busca la verdad en las cosas y llega a conclusiones razonables en base de criterios y evidencias.

Además, Ennis rescata que el Pensamiento Crítico es evaluativo, y que al decidir qué creer o hacer implica un juicio de valor de las acciones y situaciones que se presentan. Finalmente Ennis, dice que el pensamiento crítico incluye tanto la resolución de problemas como la toma de decisiones, ya que el pensamiento crítico se evidencia en la resolución de situaciones problemáticas y que requieren de una posición y acción frente a ello.

#### **3.3.4. El juego**

**Piaget** El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para

manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

**Vygotsky (1991):**

Dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).



Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, “consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven”. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Estos son algunos aspectos fundamentales del juego infantil: El juego supone reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. No tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria.

La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines, (esto habla más de la flexibilización que de la ausencia); por esta razón, el juego se convierte no sólo en un medio para la exploración sino también para la invención.

El juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que Bruner ha llamado “un escenario”.

Es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.

Los obstáculos que puedan presentarse dentro del juego son necesarios para mantener la motivación en él. Comparte esta cualidad con otras actividades como la resolución de problemas, pero de una forma mucho más interesante.

**Vandenberg** “el juego genera comportamientos diversos que manifiestan las grandes capacidades adaptivas de las especies”.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural).

Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de

descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

**Ortega**, la fuerza motivadora que los niños imprimen en sus actividades lúdicas está íntimamente relacionada con la curiosidad epistemológica natural del ser humano, por eso, el juego y el aprendizaje necesariamente deben de estar relacionados, en el problema es como hacer un uso educativo de esta fuente de conocimiento natural que es el juego.

Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

**Winnicott** “un rasgo importante del juego, a saber: que en él y quizás solo en el niño o el adulto está en libertad de ser creadores”.

La aceptación de la vida en sí es la apercepción creadora. Su teoría, por lo tanto, enuncia que vivir en forma es creadora de un estado saludable. La creatividad para él es un universal y corresponde a la condición de estar vivo.

El paso siguiente que da Winnicott es la formulación de la existencia de un "impulso creador".

No es inevitable que nadie logre explicar alguna vez el impulso creador y es improbable que a alguien quiera hacerlo, pero resulta posible establecer el vínculo entre el vivir creador y el vivir mismo y se pueden estudiar las razones por las cuales existe la posibilidad de perder el primero y que desaparezca el sentimiento del individuo, de que la vida es real o significativa". (Winnicott, 1972)

### **3.3.5. La creatividad**

Es el estilo único que tiene la mente de cada persona para procesar la información, observándose en la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo cognoscitivo va dirigida a impactar y transformar la realidad presente del alumno.

Las estrategias didácticas de aprendizaje, como la resolución de problemas a través de la enseñanza lúdica, son un proceso de diversos elementos; sus características son parte importante; ya estimulan en los alumnos una participación activa en el proceso de construcción del conocimiento:

- Promueven un aprendizaje amplio y profundo de los conocimientos.
- Desarrollan de manera intencional y programada habilidades, actitudes y valores

- Fomentan el desarrollo del aprendizaje a través de actividades grupales, ya sea de forma presencial o virtual.
- El alumno es en un sujeto activo que construye su conocimiento y adquiere mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso.

El alumno se motiva para realizar el proceso de evaluación de su aprendizaje y analizar su proceso de aprendizaje de una manera autónoma.

**Piaget** “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Jean Piaget utilizó las nociones de asimilación y acomodación para explicar la adaptación de los organismos a acontecimientos variables. Según él, el primer paso para afrontar un acontecimiento consiste en asimilarlo al conocimiento que se tenga, es decir hacerlo encajar lo mejor posible con lo que se sabe. Luego, hay que acomodar la respuesta a los aspectos novedosos del acontecimiento, produciendo una nueva respuesta adaptada a la nueva situación. Si se acepta que el ambiente se encuentra en perpetuo cambio, en el núcleo de toda conducta se encuentra la novedad, y por tanto la necesidad de creatividad, a mayor o menor nivel. Inteligencia es la adaptación, la interacción entre la influencia del entorno sobre el organismo y del organismo sobre el entorno.

La influencia del organismo sobre el entorno es un proceso de asimilación en el que el organismo asume sus experiencias y las ordena en esquemas de

ideas para su empleo futuro. La influencia del entorno en nuestro organismo: los estímulos ambientales modifican el ciclo asimilatorio.

El desarrollo de la inteligencia como desarrollo de una facultad capaz de obtener un equilibrio en un nivel creciente de complejidad. Y es esta forma de considerar las cosas la que acerca este concepto piagetiano de inteligencia al de creatividad.

**Guilford:**

Los rasgos creativos son tenidos en diferentes grados tanto por los individuos no creativos como por las personas reconocidas como creativas. La creatividad, como la inteligencia, es algo que todos los individuos poseen en alguna medida, y como cualquier otro talento todos pueden desarrollarla en diferentes grados. (Marina, 1999)

El desarrollo de la creatividad puede consistir en un fortalecimiento real de las funciones implicadas en el proceso creativo y en una mejor utilización de los recursos.

Para el desarrollo de la conducta y el pensamiento creativos exige una doble actuación. Primero, promover un clima que favorezca y estimule la expresión de la creatividad y a la vez, eliminar o minimizar los obstáculos o barreras que impiden su manifestación. Afecta al establecimiento de las condiciones necesarias para que surja la conducta creativa.

La creatividad se comprende mejor cuando se conceptualiza no como una habilidad o como un rasgo de personalidad, sino como una conducta que es resultado de una constelación de habilidades cognitivas, de una serie de características de personalidad y de influencia del medio social.

Para Guilford, las aptitudes que parecen ser responsables directas del éxito en el pensamiento creativo son: sensibilidad para los problemas, fluidez, flexibilidad, novedad y originalidad, elaboración, habilidad de análisis y de síntesis, reorganización o redefinición, complejidad y evaluación.

**Fluidez:** capacidad de producir un gran número de ideas o respuestas para resolver un problema. Hay de tres tipos de fluidez: de ideas, desde una palabra a una narración, de asociación, que es la capacidad para producir una diversidad de respuestas que impliquen el establecimiento de relaciones (ej: escribir una lista de palabras con significado opuesto a “bueno”) y de expresión, que se refiere a la facilidad para producir una secuencia coherente de palabras.

**Flexibilidad de pensamiento:** facilidad para cambiar la manera de entender o de interpretar una tarea o para cambiar de estrategia en el momento de realizarla. Es la habilidad para considerar una amplia variedad de soluciones diferentes a un problema.

**Novedad u originalidad de ideas:** capacidad de producir respuestas inusitadas e ingeniosas a partir de premisas muy distantes o remotas.

**Elaboración:** habilidad para diseñar o construir una estructura de acuerdo con las informaciones obtenidas. Implica desarrollar, mejorar el producto con un gran número de detalles y con un alto nivel de análisis. La producción creativa depende también de factores temperamentales y motivacionales, incluyendo intereses, actitudes y estilos cognitivos. Algunas disposiciones temperamentales se relacionan con el pensamiento creativo: impulsividad, introversión extraversión y confianza en uno mismo. El estilo cognitivo más estudiado ha sido dependencia–independencia de campo. Las personas que puntúan alto en independencia son más capaces para ver las transformaciones.

**Freud (1963);** “la creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.

“La regresión al servicio del Yo” constituye un proceso central para la aproximación creativa a la realidad, en la cual un modo primitivo de funcionamiento mental es utilizado para formular una nueva solución a un problema. El individuo creativo, a diferencia del neurótico, retiene su capacidad para retornar a su nivel habitual de funcionamiento lógico abstracto.

La noción de “verdad” que se maneja en la técnica psicoanalítica suele estar en armonía con aquel concepto, tan arraigado, del “descubrimiento”. Aquello que supuestamente descubrimos en el inconsciente del analizando sería “la verdad”.



Freud decía que es interminable, y debemos creer que tenía razón, pues las posibilidades de elaboración de nuestra identidad son teóricamente infinitas. Claro que eso es tan sólo teórico, pues en la práctica nadie puede continuar cambiando indefinidamente hasta la muerte. Necesitamos una cierta estabilidad en esta área que instituya una tradición, que quizás será nueva luego de los cambios sobrevenidos, pero que al cabo habrá que llamarla identidad, y por tanto es una tradición: recordemos que identidad viene de idéntico, y que tiene que haber en ella, incluso como su aspecto más característico, una continuidad en el tiempo.

**Gardner (1999):**

La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso icono clásicamente imaginativo, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás.

Nos plantea que las inteligencia no es vista como algo unitario todo lo contrario agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, Su teoría se resume en que cada individuo tiene por lo menos ocho inteligencias o habilidades cognoscitivas, que trabajan juntas, aunque como entidades cognoscitivas, cada persona desarrollándola una más que las otras.

**Howard Gardner** presentó las habilidades que poseen los seres humanos, agrupadas de la siguiente manera:

**Inteligencias lingüísticas:** capacidad para usar palabras de maneras efectivas, ya sea de forma oral o escrita.

Esta incluye la habilidad para manejar la sintaxis o significados de lenguaje, así como sus usos prácticos.

Algunos usos incluyen: la retórica (utiliza el lenguaje para convencer a otros a tomar determinado curso de acción), la nemónica usa el lenguaje para recordar información la explicación usa del lenguaje para dar información) y el metalingüístico (uso del lenguaje para hablar de el mismo).

Poseen esta inteligencia los escritores, poetas, periodistas entre otros.

**Inteligencia lógica matemática:** Capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente empleando el pensamiento lógico. Los matemáticos, ingenieros y analistas de sistema demuestran esta inteligencia.

**Inteligencia corporal-kinestésica:** Esta inteligencia permite habilidades físicas como coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad al igual que capacidades auto perceptivo, táctil y percepción de medidas y volúmenes. La inteligencia corporal kinestésica es para atletas, bailarines artistas de circo para instruir a cuerpos de policía modernizados, y a reclutas de las fuerzas especiales de la milicia a nivel mundial.

**Inteligencia espacial:** Habilidad para percibir, el mundo visual espacial de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones.

Inteligencia que incluye la sensibilidad al color, líneas, forma, espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Los Pilotos, marinos escultores y arquitectos).

**Inteligencia musical.** Capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, esta inteligencia conlleva la sensibilidad al ritmo, tono, melodía, timbre o el color de una pieza musical. Los individuos dotados de esta inteligencia son los compositores, directores de orquesta músicos cantantes.

**Inteligencia interpersonal:** Es la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, intenciones, motivaciones y sentimientos de otras personas. Esto incluye la sensibilidad a las expresiones faciales, voz y gestos, la capacidad para discriminar entre deferentes clases de señales interpersonales y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica. Es característica de las personas que trabajan con el recurso humano como autores, docentes exitosos, buenos vendedores.

**Inteligencia intrapersonal:** Esta es el conocimiento de sí mismo y la habilidad de actuar a partir de ese conocimiento. Esta inteligencia incluye una imagen precisa de uno mismo, tener conciencia de los estados de ánimo interiores, intenciones, motivaciones, temperamentos, deseos, capacidad para la autodisciplina, auto comprensión y autoestima.

**Inteligencia naturalista:** capacidad de observar y estudiar la naturaleza, con el motivo de saber organizar, clasificar y ordenar. Es la que demuestran los biólogos, los naturalistas, los ecologistas personas del área agropecuaria y otros.

Después de conocer las inteligencias múltiples pasaremos a ver la creatividad y educación.

**Maslow** afirma que “el concepto de creatividad y el de persona sana, autorrealizada y plenamente humana están cada vez más cerca el uno del otro y quizá resulten ser lo mismo” (1982).

Maslow distingue entre creatividad primaria, o fase de inspiración, y creatividad secundaria, que es el proceso de elaboración y desarrollo de la inspiración.

Cree que esta segunda fase reside en una enorme dosis de trabajo, disciplina, preparación, prácticas y ensayos, desechar primeros borradores, etc., por lo que son necesarias otras virtudes, tales como la obstinación, la paciencia, la laboriosidad, etc., aparte de las de la personalidad puramente creativa.

En este sentido, la obra de Maslow es precedente de las ideas relativas a la “motivación intrínseca”.

### **3.3.6. La Didáctica**

**Comenio** (s. XVII): Artificio universal para enseñar todo a todos los hombres.

**Wilmann** (1948), “la teoría de la adquisición de lo que posee un valor formativo”.

**Aebli** (1958):

Es una ciencia auxiliar de la pedagogía en la que ésta delega para su realización en detalle de tareas educativas más generales (...) y tiene por finalidad deducir del conocimiento psicológico de los procesos de formación intelectual las técnicas metodológicas más aptas para producirlas.

**Mattos** (1963), “la disciplina pedagógica de carácter práctico normativo, que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje”.

**Stöker** (1964), “la teoría de la instrucción y la enseñanza escolar de toda índole y a todos los niveles”.

### **3.3.7 Aprendizaje significativo**

**Ausubel** (1963) “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento”.

**Vygotsky** (1987):

El desarrollo cognitivo no puede entenderse sin referencia al contexto social, histórico y cultural en el que ocurre. Para él, los procesos mentales superiores (pensamiento, lenguaje, comportamiento voluntario) tienen su origen en procesos sociales; el desarrollo cognitivo es la conversión de relaciones sociales en funciones mentales.

**Novak** “el aprendizaje significativo subyace a la construcción del conocimiento humano y lo hace integrando positivamente pensamientos, sentimientos y acciones, lo que conduce al engrandecimiento personal”.

### **3.3.8. Planeación argumentada**

Para favorecer los aprendizajes de los estudiantes, el docente y técnico docente organiza su práctica educativa a partir de considerar los elementos del contexto en que desarrolla su función, las características de sus alumnos y los recursos con los que cuenta; dicha organización queda registrada en su planeación didáctica.

La evaluación del desempeño considera necesario evaluar la forma, el contenido y la estructura de este insumo de la práctica cotidiana del docente, así como el análisis y argumentación que un maestro hace para sustentar su intervención a través de su planeación didáctica. En esta etapa, el docente elaborará un escrito en el que analice, justifique, sustente y dé sentido a las estrategias de intervención didáctica elegidas para elaborar y desarrollar su planeación; asimismo, el escrito deberá contener una reflexión del docente acerca de lo que espera que aprendan sus alumnos y la forma en que se evaluará lo aprendido.

Después de que el docente elija el aprendizaje esperado con base en el cual elaborará su Planeación Didáctica, dará inicio al escrito de reflexión con la orientación de enunciados guía que se referirán a los siguientes rubros:

- Contexto interno y externo de la escuela.
- Diagnóstico del grupo.
- Plan de clase.
- Estrategias de intervención didáctica.
- Estrategias de evaluación.

### **3.3.9. Aprendizajes esperados**

#### **3.3.9.1. Estadios morales de Kohlberg.**

Nivel 1. La moralidad pre-convencional.

La Etapa 1 de Kohlberg es similar a la primera etapa de Piaget del pensamiento moral:

Etapa 1. Obediencia y castigo.

En esta etapa el niño asume que autoridades poderosas transmiten un sistema de reglas fijo que deben obedecer sin cuestionar. Cuando se le pide que explique por qué, el niño responde generalmente en términos de las consecuencias implícitas explicando que robar es malo “porque te castigan”.

Kohlberg llama a la etapa 1 pensamiento “preconvencional” porque los niños hablan de la moralidad como algo externo a sí mismos, no como miembros de la sociedad sino como cosas que la gente grande dice qué se debe hacer.

Etapa 2. Individualismo e intercambio.

En esta etapa, los niños reconocen que no hay un solo punto de vista correcto (transmitido por las autoridades). Diferentes individuos tienen diferentes puntos de vista. La mente del niño en la etapa 1, el castigo está vinculado con maldad; el castigo “demuestra” que la desobediencia es errónea. En contraste, en la etapa 2, el castigo es simplemente un riesgo de que uno naturalmente quiera evitar. Aunque algunos encuestados en la etapa 2 pueden sonar amorales, sus



argumentos implican una acción correcta. Se trata de un intercambio justo o de negocios balanceados. Se trata de una filosofía de beneficios mutuos "Si me rascas la espalda, yo rasco la tuya.

Nivel II. La moralidad convencional.

Etapa 3. Buenas relaciones interpersonales.

En esta etapa, los niños ya algunos adolescentes ven la moral como algo más que simples tratos o favores. Ellos creen que las personas deben cumplir con las expectativas familiares y comunitarias y comportarse de 'buenas maneras'. Buen comportamiento significa tener buenos motivos y sentimientos interpersonales, tales como el amor, la empatía, la confianza, y la preocupación por otros.

Etapa 4. Mantenimiento del Orden Social.

El razonamiento de la etapa 3 funciona mejor en relaciones entre dos personas o con miembros de la familia o amigos cercanos, en los cuales uno puede llegar a conocer mejor los sentimientos y necesidades del otro para tratar de satisfacer dichas necesidades o expectativas. Por el contrario, en la etapa 4, el cuestionado se preocupa más ampliamente en la sociedad como un todo. Ahora el énfasis está en obedecer las leyes, respetar la autoridad, y realizar los deberes de cada quien para mantener un orden social.

Nivel III. La moralidad post-convencional.

Etapa 5. Contrato social y derechos individuales.

En la etapa 4 anterior, la gente quiere mantener una sociedad funcional pero tal sociedad no necesariamente es justa. Una sociedad totalitaria puede estar muy bien organizada pero no es un ideal de moralidad. En la etapa 5 la gente empieza a preguntarse: “¿Qué es lo que hace una sociedad buena?” Comienzan a pensar en la sociedad de una manera teórica trascendiendo hipotéticamente a su propia sociedad y teniendo en cuenta los derechos y valores que una sociedad debe respetar. Luego evalúan las sociedades existentes en términos de estas consideraciones y por tanto se dice que tienen una perspectiva “que precede a la sociedad”

Etapa 6: Principios Universales.

En la práctica real, dice Kohlberg:

Podemos alcanzar decisiones justas mirando una situación a través de los ojos del otro. Él cree que los individuos en la etapa 6 tienen una concepción más clara y amplia de los principios universales (que incluyen la justicia y también los derechos individuales).

### **3.3.10. El constructivismo**

El constructivismo pedagógico se centra en que la adquisición de todo conocimiento nuevo se produce a través de la movilización, por parte del sujeto de un conocimiento antiguo. El hecho de considerar que el conocimiento previo facilita el aprendizaje, es un rasgo esencial del constructivismo y que sustenta el aprendizaje significativo.

Es la idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como el resultado de la interacción de dos factores.

Los alumnos construyen o crean gracias a los esquemas o conocimientos que este ya posee, así como también de las actividades externas o internas que realice al respecto.

Esta teoría es alimentada de las corrientes psicológicas asociadas a la psicología cognitiva: enfoque psicogenético piagetiano, teoría de los esquemas cognitivos, teoría Ausbeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, teoría sociocultural de Vygotsky.

Se habla de un sujeto cognitivo aportante, que claramente rebasa a través de su labor constructiva lo que le ofrece su entorno. De esta manera según Leminin (1992) “se explica la génesis del comportamiento y el aprendizaje, lo cual puede hacerse poniendo énfasis en los mecanismos de influencia sociocultural (Vygostki) socioafectiva (Wallon) o fundamentalmente intelectuales y endógenos”.

El constructivismo y el aprendizaje significativo se crea la convergencia de diversas aproximaciones psicológicas a problemas como:

- Desarrollo psicológico del individuo, particularmente en el plano intelectual y su intersección con los aprendizajes.

- La identificación y atención a la diversidad de intereses, necesidades y motivaciones de los alumnos en relación con el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Replanteamiento de los contenidos curriculares para que los sujetos aprendan a aprender.
- Reconocimiento de diversos tipos y modalidades de aprendizaje escolar.
- Búsqueda de alternativas novedosas para la selección, organización y distribución del conocimiento escolar, asociadas al diseño y promoción de estrategias de aprendizaje e instrucción cognitiva.
- Promover la interacción entre el docente y el alumno
- Revalorización del papel del docente enfatizando el papel de la ayuda pedagógica que presta el alumno.

Las representaciones y el actuar docente son de gran importancia e influencia sobre el aprendizaje, ya que, de acuerdo a las diferentes perspectivas psicológicas, al docente se le asigna distintos roles:

Es transmisor de conocimientos, animador, supervisor o guía del proceso de aprendizaje, investigador educativo.

La práctica docente está constituida por dos ejes:

1. Los significados adquiridos explícitamente durante su formación profesional

2. Los usos prácticos que resultan de experiencias continuas en el aula (sobre rasgos de los estudiantes, orientaciones metodológicas, pautas de evaluación).

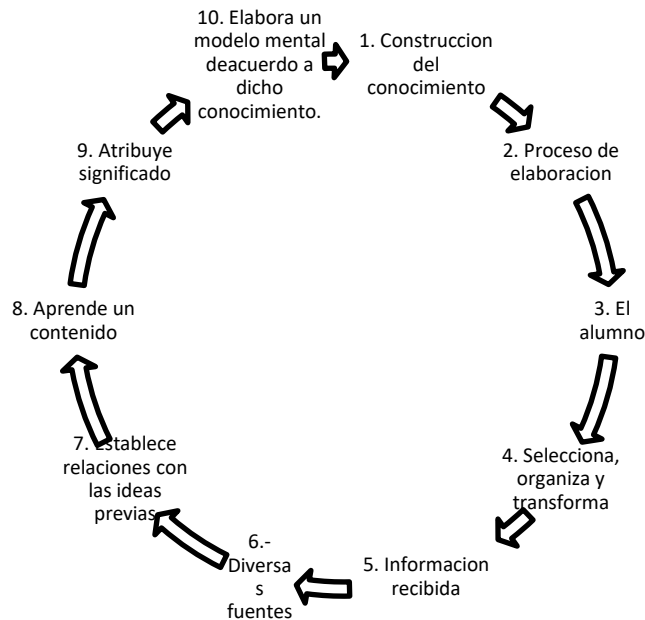
Bruner propuso la “metáfora del andamiaje” que supone que las intervenciones del docente deben mantener una relación inversa con el nivel de competencia en la tarea de aprendizaje manifestado por el alumno, de manera tal que mientras más dificultades tenga este en lograr el objetivo planteado, más directivas deben ser las intervenciones del docente, y viceversa.

Una ayuda pedagógica eficaz sería:

- Que el profesor tome en cuenta el conocimiento de partida del alumno
- Que provoque desafíos y retos abordables que cuestionen y modifiquen dicho conocimiento.
- En consecuencia, la meta del docente es incrementar la competencia, la comprensión y la actuación autónoma de sus alumnos.

## Figura 2

### *Proceso de andamiaje según Bruner*



*Nota.* Los elementos que compone el andamiaje puede ser diverso de acuerdo al autor. Fuente. Tomado de equipofmagisterio.com

Es una teoría que pretende explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. El aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas ya sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente. El proceso es subjetivo, ya que cada persona va modificando según sus experiencias. La experiencia conduce a la creación de esquemas mentales que almacenamos en nuestras

mentos y que van creciendo y haciéndose más complejos a través de dos procesos complementarios: **la asimilación y la acomodación**. El constructivismo también tiene un fuerte componente social, el desarrollo cultural aparece doblemente, primero en un nivel social y luego a nivel individual.

Las 8 características diferenciales del constructivismo:

1. El ambiente constructivista en el aprendizaje provee a las personas el contacto con múltiples representaciones de la realidad.
2. Las múltiples representaciones de la realidad evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real.
3. El aprendizaje constructivista se enfatiza en construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo.
4. El aprendizaje constructivista resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto, en lugar de instrucciones abstractas fuera de contexto.
5. Proporciona entornos de aprendizaje como entornos de vida diaria en lugar de una secuencia predeterminada de instrucciones.
6. Los entornos de aprendizaje constructivista fomentan la reflexión en la experiencia.
7. Permiten el contexto y el contenido dependiendo de la construcción del conocimiento.

8. Apoyan la construcción colaborativa del aprendizaje mediante la negociación social.

Así el constructivismo pedagógico nos muestra el camino para el cambio educativo, transformando éste en un proceso activo donde el alumno elabora y construye sus propios conocimientos a partir de su experiencia previa y de las interacciones que establece con el maestro y con el entorno. La concepción tradicional que asumía al alumno como un ser pasivo sin nada que aportar a la situación de aprendizaje ya no es válida, reconociendo los conocimientos y características previas con los que llega al aula, los cuales deben ser aprovechados para la construcción del nuevo conocimiento.

El constructivismo pedagógico nos lleva pues, al cambio de nuestro quehacer educativo, y frente a esta posibilidad es necesario conocer sus fuentes. Entre las que destacan las fuentes psicológicas que nos permiten entender el desarrollo cognitivo del hombre.



## **CAPÍTULO IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA**

### **4.1. Nombre de la propuesta**

“Estrategias didácticas para estimular la creatividad y potenciar el aprendizaje en niñas y niños de 2do. grado de nivel primaria”.

### **4.2. Justificación de la propuesta**

Esta investigación se basa fundamentalmente en la resolución de problemas a la que se enfrentan continuamente los niños en la edad escolar del nivel básico, y para que la solución de problemas sea efectiva se necesita que el niño se dé cuenta de la existencia de dicho problema y sobre todo que muestre interés en resolverlo, el cual se manifiesta cuando pone a prueba la solución que haya elegido, y coloca en el juego de esta resolución las estrategias adecuadas razonando correctamente, considerando todo esto como un niño con su creatividad desarrollada.

Los alumnos logran comprender y representar la resolución de problemas utilizando su creatividad cuando este determina que conocimientos tiene y sobre todo el objetivo que desea alcanzar, la mejora de la capacidad de resolver problemas en la escuela o en su vida se puede determinar en la medida que el docente o padre de familia facilite las herramientas o conocimientos a los niños.

Es de suma importancia que el docente sea quien oriente, guíe a los alumnos a preguntarse por las consecuencias de sus acciones, todo esto con la finalidad de frenar la impulsividad y desarrollar en el alumno habilidades del pensamiento que le permitan estimular su creatividad, que se generen todo tipo de cuestionamientos, y posibles causas que generen tal problema y que sean ellos los que encuentren su posible solución.

Existen factores cognitivos que intervienen en el desarrollo de la creatividad los cuales se relacionan con la captación de la información, tales como la percepción este se refleja en el ámbito interno como externo del alumno ya que a través de la percepción que tenga puede captar sus necesidades para luego satisfacerlas, y es en este factor donde surge la posibilidad de que el alumno pueda crear, todo esto gracias a que todos los sentidos están abiertos y dispuestos a recibir una nueva información, sin que el alumno se ancle a prejuicios o este acostumbrado a trabajar bajo dirección o con actividades dirigidas.

La capacidad intuitiva, la capacidad crítica, su curiosidad intelectual y su imaginación son otros factores cognitivos que en el alumno se deben desarrollar para mejorar la manera en la que logre solucionar su problema.

Los alumnos pueden aprender manipulando su material, oliéndolo, visualizándolo, pero todo esto se desarrollará con la debida estimulación que a este se le dé, y que el alumno logre hacer sus propias interpretaciones, conclusiones de la información que este percibiendo a través de sus sentidos.

La búsqueda para planificar una solución adecuada al problema, requiere que el alumno logre analizar la problemática a la que se enfrente, para que este pueda examinar las posibles estrategias para así evitar un posible cansancio mental mientras lo intenta resolver, estas estrategias se pueden dar a través del juego lúdico ya que es una manera atractiva en que el niño puede ir encontrando la mejor solución con los conocimientos que él ya domina, ya que el aprendizaje de sus conocimientos sobre algún campo determinado construye un factor importante en la facilidad o dificultad para resolver problemas es por ello la importancia de enseñarles a planificar cuidadosamente las acciones que deben tomar, pero estas como anterior se comenta se van a lograr a través de los juegos, actividades de interacción, retos, o ejercicios que los ayuden a la estimulación de habilidades del pensamiento, donde se les enseñe a formularse preguntas, indagar más para obtener mayor información, utilizando la simplificación que es la manera en que ellos resolverían un problema similar pero más simple.

Para que un niño logre mejorar su capacidad de resolver problemas no basta con que aprenda la forma más o menos mecánica de unas cuantas estrategias si no se trata de que tome conciencia de manera significativa en el contexto en que interactúa, y que sea capaz de reconocer que una situación puede llegar a tener determinadas características y que estas hacen especialmente adecuado el empleo de tal o cual estrategia y sobre todo que garantice que se está llevando de forma adecuada.

Se puede hacer referencia a la resolución de problemas a todos los procesos que un niño crea y ejecuta para superar a los obstáculos tanto

preceptuales y emocionales a los que se enfrenta, estos pueden ser: dificultad para aislar el problema (identificarlo), deficiencia o poco empleo de todos los sentidos para observar, dificultad para no indagar lo que ya es obvio, falla al distinguir que lo causa y los efectos de este.

Los obstáculos emocionales, se puede mencionar de que el alumno llegue a sentir temor a cometer un error o ponerse en ridículo, que suele aceptar la primera idea que se le venga a la mente sin analizarla, exceso de motivación para y tener éxito rápidamente, temor y desconfianza hacia el mismo y los demás, falta de ánimo para solucionar el problema y comprobarlo, esto se da mucho ya que el alumno entra en el conformismo y sabe que tanto el docente o padre de familia le dará la solución que consideren conveniente si que el alumno haga el esfuerzo más mínimo.

Y los factores volitivos que son la libertad en tomar decisiones que ellos las consideren adecuadas para dar solución, la pasión, y la audacia.

El juego lúdico favorece al pensamiento creativo ya que con dicha aplicación de esta hermosa herramienta que es el juego los alumnos desarrollan su pensamiento creativo, y se enriquece el proceso de enseñanza en la escuela al ayudar al alumno a aprender más, y con mayor profundidad, generar confianza en él, donde se le generaran ideas concretando sus conocimientos nuevos, se organiza de mejor manera, desarrolla una mejor estructuración de conceptos o eventos, y obtiene relaciones significativas entre lo conocido y lo desconocido, y así puede diseñar sus propias experiencias de aprendizaje.

### 4.3. Objetivos de la propuesta

La investigación propone y hace referencia que la resolución de problemas requiere de una actividad o estrategia la cual es una manifestación de conductas con propósitos bien definidos. Es importante señalar que todos los principios relacionados con el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades del pensamiento, y habilidades sociales de resolución de problemas son muy importantes pues de ello depende el buen desarrollo o estimulación adecuada de las habilidades de interacción social de los niños con sus compañeros y con los adultos que se encuentre en su entorno como son sus padres, los cuales no deben olvidar que el niño no ellos los que tiene que resolver los conflictos que se les presentes.

- Por ello el docente debe limitarse a ser el guía y el modelo de las estrategias didácticas de enseñanza que las niñas y niños necesitan para encontrar las soluciones tentativas que le llevaran a resolver las situaciones conflictivas en las que se pueda encontrar inmerso en diferentes contextos con diferentes personas.

Es de gran importancia tener en claro y evitar a toda costa en dar una solución ya estructurada solo para que el alumno la ponga en práctica, puesto que esto lejos de beneficiar estará limitando su capacidad de pensar y sobre todo su capacidad creativa que se necesita para solucionar los problemas.

- Formar alumnos creativos facilita a que ellos logren resolver problemas de la vida cotidiana, se crean o diseñan sus oportunidades, se abren nuevos caminos, establecen mejores relaciones, inventan propuestas novedosas.

Es importante destacar que la creación de un clima de libertad propicia a que la creatividad se desarrolle de mejor manera, ya que facilita la posibilidad de las preguntas, cuestionamientos, genera un pensamiento dirigido a logro de un propósito, tener en claro lo que se pide, pero sin dar mucha libertad en el cómo se debe de llevar a cabo.

Una educación centrada en problemas, exige una actitud de interrogación, de búsqueda, de investigación que está en plena sintonía con la que se requiere para el desarrollo de la creatividad.

- Desarrollar en los alumnos habilidades de pensamiento crítico ayuda a que estos formulen problemas y preguntas con claridad y precisión, a que evalúen la información relevante y usar ideas abstractas para interpretar efectivamente, ayuda a que el alumno concluya o de soluciones probándolas con criterios y estándares relevantes, piensa con mente abierta dentro de los sistemas alternos del pensamiento, y crea soluciones a problemas complejos y las comunica o comparte efectivamente.

Los docentes deben alimentar la curiosidad de los alumnos, invitándolo a que investigue, o que haga pequeñas pruebas de acierto/ error, si no surge naturalmente formularle preguntas sobre el tema, dirigir sutilmente su aprendizaje invitándolo a que indague por sus propios medios, dejar que lo intente solo y de solución a su problema según su criterio propio y utilizar el juego y la imaginación proponiéndole retos o problemas cotidianos para que intente resolverlos pero de una manera más divertida, novedosa que llame su atención.

#### **4.4. Población y sujetos de investigación**

La investigación se realiza con el grupo de 2do. de primaria del Colegio Cedros de Villahermosa, Tabasco, el grupo está formado por 21 alumnos y profesores que estén inmersos en la problemática.

#### **4.5. Desarrollo de la propuesta**

Esta investigación presenta a continuación las estrategias que se implementan con alumnos del grupo de 2do. año de nivel primaria.

Las niñas y niños ponen en práctica las habilidades de pensamiento crítico que han ido desarrollando a través de ejercicios similares, juegos y dinámicas, en los cuales, propongan sus reglas, establecen acuerdos, manipulan y visualizan materiales, obteniendo así un aprendizaje significativo, que conlleva a la reflexión, asimilación de los aprendizajes que se esperan lograr, evalúan y ejecutan de manera creativa sus resultados con ideas, y propuestas novedosas en donde no se dejan a un lado, el uso de las tecnologías.

Con la resolución de problemas los niños se vuelven sumamente creativos, ya que utilizan las herramientas que tienen a su alcance y las reinventan.

Gracias a la transversalidad de los saberes se logran abordar casi todas las competencias en un solo tema.

#### **4.5.1. Planeación argumentada**

Descripción del contexto interno y externo de la escuela.

La investigación se contextualiza en el Colegio Cedros, ubicado en Cerrada Cedros s/n Colonia Sabina en Villahermosa Tabasco. La oferta educativa del colegio es de preescolar a bachillerato, cuenta con una adecuada infraestructura, espacios amplios para convivencia y recreación, áreas verdes, cafetería, sala de cómputo, aula Maker, aulas equipadas con mobiliario adecuado a las edades según sea el nivel educativo, aire acondicionado, ventiladores y equipo de proyección vis, ya que, en el colegio se implementa el sistema UNO i que requiere para su desarrollo de este tipo de recursos tecnológicos, lockers para cada uno de los alumnos, y biblioteca del aula.

El nivel primaria cuenta con una matrícula de 133 alumnos, ya que solo se maneja un grado por grupo de 1ro. a 6to, todos cuentan con maestra titular de grupo y en los grupos donde hay alumnos con necesidades especiales, también cuentan con maestras “sombras”. Siendo en total 6 maestras titulares 3 sombras y una de apoyo, un Director y una secretaria en el área de control escolar.

Los alumnos tienen al alcance el uso de IPAD, una por alumno para llevar a cabo investigaciones o proyectos que se marquen en el programa de estudio antes mencionado.

Es en el grupo de segundo grado de nivel primaria donde se realiza la investigación, con un total de 21, 8 niñas y 13 niños, un alumno con capacidades



especiales ya que presenta disfasia del desarrollo, es atendido por su maestra sombra misma que el propio colegio proporciona.

El nivel socioeconómico de los alumnos es medio superior, ya que se paga una colegiatura mensualmente, la mayoría de los padres cuentan con trabajos fijos y/o tienen.

A través de las observaciones realizadas en los primeros días del ciclo escolar fue destacado percibir en los alumnos poco interés sobre las actividades de aprendizaje.

Así mismo, a través de conversaciones informales con las niñas y niños, del grupo, se apreció una vaga conciencia acerca de las consecuencias en el ámbito social y personal que estas actividades, les aporta. Muchos niñas y niños, manifiestan asistir a la escuela sin un propósito claro y solo por cumplir con lo que todo niño en edad escolar debe hacer.

- Ubicación Geográfica

La escuela se encuentra ubicada en un contexto urbano, el Colegio Cedros, ubicado en la Cerrada Cedros de la colonia Sabina en la ciudad de Villahermosa, Tabasco.

- Diagnóstico del grupo

Para tener un conocimiento más específico del grupo, se han aplicado exámenes y se trabaja con ellos actividades para clasificarlos según su estilo de

aprendizaje ya sea auditivos, visuales o kinestésicos, siendo así que en su mayoría el 65 % son alumnos visuales-kinestésicos, ya que su aprendizaje se ve favorecido a través de proyección de videos, cantos que lleven movimiento, actividades donde se manipule material, juegos de mesa, acertijos, competencias por equipos, o con ejemplos que se puedan observar, y copiar información del pizarrón, el otro 35 % son auditivos se ven favorecidos con actividades donde se les aplique audio, generan mayor concentración, o lecturas en plenaria en voz alta etc.

Esto nos invita al diseño de actividades que abarquen los tres estilos de aprendizaje, para atender la diversidad en el grupo, sin embargo, es conveniente diseñar la estrategia central con actividades lúdicas que impliquen la manipulación o el movimiento, generando así oportunidades de aprendizaje que los motiven, e incite a la creatividad, así mismo eliminado la apatía y el desinterés de algunos, de igual forma los invita a la reflexión y el desarrollo de sus conocimientos y habilidades.

- Plan de clase
- Campo formativo: Pensamiento matemático
- Eje central: Adicción y sustracción con números de 3 cifras
- Tema: Sumas y restas. Valor desconocido
- Propósito: Los alumnos se introducirán en el tema y comprenderán la importancia de ahorrar dinero. Identificaran las operaciones inversas,

resolverán problemas que implican dos operaciones y verificaran sus respuestas. Comprenderán la importancia de identificar que se quiere saber en un problema, que se sabe y como se halla una respuesta.

Aprendizajes esperados: Comprueba la relación entre la suma y la resta de tres cifras. Resuelve problemas aditivos utilizando el algoritmo convencional con sumando hasta de tres cifras.

Estrategias didácticas: Se aplicarán estrategias de trabajo colaborativo, para el intercambio de ideas, la responsabilidad compartida. Se abordarán estrategias enfocadas al aprendizaje significativo, a través de la manipulación de materiales, exploración y apropiación de los conocimientos por medio de los sentidos, se realiza la planeación inversa, donde los alumnos revisaran el contenido que se verá durante el 3er bimestre, la cual les abre un panorama y motiva a alcanzar metas y aprendizajes en un corto plazo.

Recursos: Monedas (dinero didáctico). Una lata, papel para decoración, hojas blancas, tijeras pegamento, diario de aprendizaje, investigación recurso KEY: es fácil juntar y quitar, ¿Cuánto había?, pizarrón, plumones.

Evaluación de los aprendizajes

**Instrumentos de evaluación:** participaciones individuales, productos de las actividades, diarios de los alumnos, examen mensual.

**Criterios de evaluación:** Comprensión de los contenidos, participación activa en clase, análisis y reflexión de problemas matemáticos, resolución de

sumas y restas de tres cifras, invención de sus propios problemas matemáticos considerando los elementos claves.

Fundamentación de las estrategias de intervención didáctica elegidas.

Se iniciará con la revisión de los contenidos a tratar durante el bimestre, examinarlos ya que de esta manera los alumnos se establecen sus propios objetivos tanto individuales y grupales.

Posterior a esto se hacen preguntas aleatorias con la finalidad de conocer sus saberes previos respecto al tema: ¿Sabes que es ahorra? ¿Has ahorrado alguna vez para comprar algo? ¿Qué te gustaría comprarte y por qué?, ¿Por qué es importante ahorrar dinero? comentarles que el ahorro es un método para reunir recursos para poder comprar objetos o servicios. Al terminar comentar sus respuestas de manera grupal.

Estas interrogantes permitirán establecer una conexión entre los conocimientos previos y los que se desea que se aprendan, al mismo tiempo promueve el interés y la atención del estudiante hacia la clase.

Una vez introducido el tema, ponga una imagen (una niña rompiendo su alcancía y su papá dándole dinero) donde ellos la observaran y analizaran cuestiónelos acerca de ¿cuánto dinero tiene la alcancía? ¿Cuánto dinero le dio su papa? ¿Si saben cuánto dinero tiene en total la niña incluyendo lo que le dio su papa?, permita que los alumnos contesten y comenten entre ellos, pero guíelos cuando sea necesario para que comprendan que ahorrar es una práctica que

genera muchos beneficios. Así mismo generar una discusión cuestionándolos ¿Por qué es importante saber que se pregunta en un problema? ¿Para qué sirve identificar las cantidades conocidas?, escriba problemas sencillos en el pizarrón para que usen su bolsita de dinero didáctico y pida que identifiquen las cantidades conocidas en el problema y la pregunta, que operaciones se deba hacer para hallar el resultado, todo esto por equipos para que entre ellos hagan sus análisis y conjeturas y tomen acuerdos y compartan sus respuestas, ellos copiarán y resolverán las operaciones en una hoja en blanco donde identificarán y subrayarán los elementos principales de los problemas matemáticos. Pedir participaciones para comparar respuestas, y aclarar dudas.

Indagar en el recurso tecnológico KEY es fácil juntar y quitar, ¿Cuánto había? En binas con su iPad, después de dicha investigación se resolverán las actividades marcadas en el diario del alumno correspondientes al tema.

Para concluir escribirán un problema de su autoría en donde ellos expondrán un problema donde se realicen sumas y restas de 3 cifras, y se busque el valor desconocido, el problema debe incluir cantidades, y pregunta la cual nos dice que operaciones se debe realizar para hallar el resultado. Donde solo 5 voluntarios compartirán sus creaciones y en plenaria se solicitará las participaciones de los alumnos para llegar a conclusiones generales.

## PLAN DE CLASE

CAMPO FORMATIVO: Lengua materna y literatura

EJE CENTRAL: Diferentes tipos textuales

TEMA: El resumen

PROPÓSITO: Los alumnos activarán sus conocimientos previos sobre los textos informativos y los resúmenes, identificarán la información relevante de un texto informativo, así como también los distintos formatos para elaborar resúmenes, e identificarán y emplearán, el uso del punto y aparte.

APRENDIZAJES ESPERADOS: resumen de contenido de diferentes tipos textuales, localiza y obtiene información de un texto mediante la lectura para comprender la información presentada, integra e interpreta ideas o información de un texto.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Se aplicarán estrategias de trabajo colaborativo, para el intercambio de ideas, la responsabilidad compartida. Se abordarán estrategias enfocadas al aprendizaje significativo, a través de la manipulación de materiales, exploración y apropiación de los conocimientos por medio de los sentidos, se realiza la planeación inversa, donde los alumnos revisaran el contenido que se verá durante el 3er bimestre, la cual les abre un panorama y motiva a alcanzar metas y aprendizajes en un corto plazo.

RECURSOS: cartulinas o papel bond, foto copias de un texto informativo, lápices de colores rojo y azul, marca texto, tarjetas, cuadro sinóptico, esquemas, texto con distintos signos de puntuación, imágenes de animales y plantas, tarjetas de cartulina, recurso tecnológico Key: no perdamos el punto.

#### EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Instrumentos de evaluación: participaciones individuales, productos de las actividades, diarios de los alumnos, examen mensual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Comprensión de los contenidos, participación activa en clase, análisis y reflexión sobre el uso de los resúmenes, uso de esquemas y cuadros sinópticos, realización de un resumen de un texto informativo, localización de ideas principales, redacción, uso e identificación de signos de puntuación.

#### FUNDAMENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA ELEGIDAS.

Se iniciará con la revisión de los contenidos a tratar durante el bimestre, examinarlos ya que de esta manera los alumnos se establecen sus propios objetivos tanto individuales y grupales.

Posterior a esto se hacen preguntas aleatorias con la finalidad de conocer sus saberes previos respecto al tema. Organice al grupo en 3 equipos y entregue una cartulina o papel bond, pida al equipo uno que describa a cada uno de sus integrantes, equipo 2 un texto breve y chistoso que les haya ocurrido, equipo 3 un

texto breve que trate de algún cuento ejemplo” caperucita”, explique de manera general y rápida para qué sirven los resúmenes, indague si sabe que es una descripción o si han narrado algún suceso chistoso. Al terminar, comentar sus respuestas de manera grupal. Estas interrogantes permitirán establecer una conexión entre los conocimientos previos y los que se desea que se aprendan, al mismo tiempo promueve el interés y la atención del estudiante hacia la clase.

Sea el mediador al momento de que los equipos compartan sus ejercicios, aclare dudas.

Indagar en el recurso tecnológico KEY no perdamos el punto. En binas con su iPad, después de dicha investigación se resolverán las actividades marcadas en el diario del alumno correspondientes al tema revisar en plenaria las respuestas y comentarios.

Organice el juego del cuento más corto pida voluntarios a que realicen ante el grupo la versión más corta de un cuento que todos conozcan, gana quien narre la versión más breve y completa.

Reparta a los equipos una copia del texto informativo. Lea junto con ellos el texto y cuestione cual es la información más relevante, de quien habla el texto, etc., pida que subrayen de rojo la información más importante y de azul la menos importante.

Posterior a esto, transcribirán solo lo que se subrayó de color rojo y pida un voluntario por grupo a que de lectura a su resumen.



Escriba en tarjetas los pasos para hacer un resumen entregue a 2 voluntarios cada tarjeta y pida que ordenen los pasados a seguir, colóquelas en el pizarrón.

Divida al grupo en 5 equipos y visiten la biblioteca escolar donde ellos elegirán un texto informativo de su preferencia, pida que cada grupo organice la información de cada texto de la siguiente manera uno en forma de lista, otros en renglón seguido, otros en esquema o cuadro sinóptico, analice junto con ellos cada uno de sus resúmenes.

Elabore en tarjetas o carteles los párrafos de los resúmenes, entréguelos a cada equipo y cuestiónelos cual es el punto que separa a cada párrafo, como se llama el punto que separa una palabra de otra en un mismo renglón. Muestre en el pizarrón imágenes de animales y plantas y que cada uno de ellos elija el de su preferencia posterior harán un texto donde describan sus características físicas del animal o planta que eligieron, poniendo de rojo los signos de puntuación donde corresponda.

## PLAN DE CLASE

CAMPO FORMATIVO: conocimiento del medio

EJE CENTRAL: oficios y profesiones en mi localidad, plantas que se cultivan en mi localidad, intercambio de productos.

TEMA: las actividades en mi localidad

**PROPÓSITO:** los alumnos activarán sus conocimientos previos sobre lo que son los oficios y las profesiones, las cuales se desempeñan en su localidad, reflexionarán sobre el intercambio de productos y que plantas se cultivan en su comunidad.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:** identifican las actividades que se realizan en la localidad y que la distinguen de otras.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:** Se aplicarán estrategias de trabajo colaborativo, para el intercambio de ideas, la responsabilidad compartida. Se abordarán estrategias enfocadas al aprendizaje significativo, a través de la manipulación de materiales, exploración y apropiación de los conocimientos por medio de los sentidos, se realiza la planeación inversa, donde los alumnos revisarán el contenido que se verá durante el 3er bimestre, lo cual, les abre un panorama y motiva a alcanzar metas y aprendizajes en un corto plazo. Se realizará un huerto urbano con plantas y vegetales que se cultivan y exportan de su localidad.

**RECURSOS:** pizarrón, plumones, cuaderno, colores, cartulinas, diario de trabajo, semillas, botellas de plástico, tierra de abono, agua, mapa de la república mexicana.

#### **EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:**

Instrumentos de evaluación: participaciones individuales, productos de las actividades, diarios de los alumnos, examen mensual.

Criterios de evaluación: comprensión de los contenidos, participación activa en clase, análisis de conceptos de oficios y profesiones, importancia del intercambio de producto entre las comunidades, que exporta mi comunidad, que se cosecha y que actividades se practican en ella.

#### FUNDAMENTACION DE LAS ESTRATEGIAS DE INTERVENCION DIDÁCTICA ELEGIDAS.

Se iniciará motivando al grupo a que haga una lista en su cuaderno sobre las profesiones y oficios que conocen, cuestionélos ¿si las profesiones y oficios de la gente son actividades? ¿Cuáles de las que escribieron en su lista han visto que se practiquen en su comunidad? Invítelos a explorar el recurso KEY “de la fiesta al trabajo” donde en parejas reflexionaran sobre lo que indagan en sus IPAD.

Posterior entable una charla donde los alumnos logren identificar por que en cada región que tiene nuestro país se realizan diferentes tipos de actividades y que en nuestro estado según por su localización las actividades que en él se efectúan son para aprovechar los recursos naturales que esta misma nos ofrece.

Solicite a los menores localizar su localidad en el mapa y que lo coloreen, anote que actividades se realizan y que productos son los que se pueden exportar a otras localidades, y reflexionar y comprensión sobre la importancia, necesidad del intercambio de productos entre las localidades.

Dibujarán en equipos los productos de su localidad y cuáles son los que se intercambian, hacer notar que existen productos de su localidad que se exportan a otros países.

Promueva la participación con los alumnos para que de manera voluntaria representen por medio de la mímica las diferentes actividades de su localidad, pida que cada uno mencione la importancia de cada una de estas, guíelos a que valoren la importancia de la comunicación en el intercambio de productos. Proponga a los niños que en esta ocasión serán agricultores y que crearemos en base a los conocimientos que adquirimos un huerto urbano donde cosecharemos plantas y vegetales que se producen en nuestra localidad.

#### PLAN DE CLASE

CAMPO FORMATIVO: Bienestar y convivencia

EJE CENTRAL: Respeto a la riqueza cultural

TEMA: Mi comunidad

PROPÓSITO: Los alumnos explorarán los conocimientos que se trabajarán acerca del tema de la riqueza cultural de nuestro país, así mismo, indagarán sobre la multiculturalidad de su comunidad y de otras comunidades de México, reconocerán la riqueza cultural, lo que comparten con sus compañeros y miembros de su comunidad.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:** Convive respetuosamente con personas que tienen distintas formas de ser y vivir, sin menospreciar ni relegar a quienes no las comparten.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:** Se aplicarán estrategias de trabajo colaborativo, para el intercambio de ideas, la responsabilidad compartida.)Se abordarán estrategias enfocadas al aprendizaje significativo, a través de la manipulación de materiales, exploración y apropiación de los conocimientos por medio de los sentidos, se realiza la planeación inversa, donde los alumnos revisarán el contenido que se verá durante el 3er bimestre, lo cual, les abre un panorama y motiva a alcanzar metas y aprendizajes en un corto plazo.

**RECURSOS:** pizarrón, plumones, cuaderno, colores, cartulinas, diario de trabajo, mapa de la república mexicana, imágenes de postales e impresiones de imágenes de sitios emblemáticos y turísticos de su comunidad, imágenes de trajes típicos de diferentes regiones del país.

#### **EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:**

**Instrumentos de evaluación:** participaciones individuales, productos de las actividades, diarios de los alumnos, examen mensual.

**Criterios de evaluación:** Comprensión de los contenidos, participación activa en clase, análisis de conceptos de diversidad cultural, identificación de las distintas regiones de nuestro país, trajes típicos, música regional, costumbres y tradiciones que se festejan.

## FUNDAMENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA ELEGIDAS.

Se iniciará motivando al grupo a que haga una revisión general sobre los temas que se verán durante el bimestre a esto le llamamos planeación inversa la cual ayuda a que el estudiante identifique los conceptos, se familiarice con ellos y se pongan metas para adquirir aprendizajes a corto plazo. Cuestiónelos ¿han podido observar las tradiciones y costumbres de su familia y de su comunidad? ¿Saben a qué se refieren las definiciones de costumbres, tradición y festividades?

Guíelos a que retomen sus conocimientos previos acerca del tema, apóyelos para contextualizarlo con su propia experiencia y entorno. Organice al grupo para que a manera de debate reflexionen las preguntas anteriores.

Comente que en parejas elaborarán una tarjeta postal con las imágenes de los sitios emblemáticos, muéstreles unos ejemplos, explique que la intención de estas, es dar información precisa de su comunidad, pueden pegar en la parte frontal la imagen de su elección y en la parte de atrás, escribirán datos como nombre de la imagen, lugar al que pertenece, platillo típico, o vestimenta, detalles importantes acerca del lugar.

Investiguen de manera individual el recurso KEY en sus IPAD y cuestiónelos: ¿Conocen ese lugar? ¿Han comido alimentos característicos de otras regiones del país? ¿Conoces alguna otra costumbre de otra comunidad que hayas visitado? ¿Qué elementos definen la riqueza cultural de cada comunidad? Con base en su investigación, solicite que los alumnos saquen sus mapas de la

república, ubiquen a su estado e indiquen que tipo de alimentos característicos de su región, se consume; vestimenta, tipo de clima etc., así como también, ubiquen alguna donde ellos hayan visitado alguna vez de vacaciones o si tienen familiares en otro estado de la república y conocen alguna costumbre que ellos tengan, como comida típica, clima, o algún sitio emblemático.

Muestre fotografías de trajes típicos de varias regiones y pregúnteles ¿Conocen o han usado alguno en algún baile o festival? ¿Cuál les ha gustado más? ¿Saben que algunos de los colores o bordados representan parte de la historia de cada estado? ¿Cuál les gustaría usar para las próximas fiestas mexicanas? Promueva la inquietud por indagar en casa con sus familiares sobre el lugar de origen de los trajes mostrados.

Posterior a esto, organice una lluvia de ideas donde los niños ofrezcan toda la información que conozcan acerca de su estado, sus celebraciones, comida típica, que `produce, o se cultiva, su traje típico, música típica o bailes que lo representen, oriéntelos y haga algunas aclaraciones sobre sus participaciones, realicen sus anotaciones en su cuaderno correspondiente.

Motívelos a que difundan la diversidad cultural que hay en su estado, y hagan un cartel donde se muestre la ubicación, instrumentos que se usan para la música típica regional, traje típico, gastronomía, y de algunos monumentos o edificios emblemáticos ubicación en el mapa de la república mexicana.

Finalice con realizar las actividades que pide el diario de los alumnos.

## Cuadro 1

*Planeación para la actividad del resumen.*

<b>TEMA: El resumen</b>		<b>CAMPO FORMATIVO: Lengua materna y literatura</b>
EJE CENTRAL: diferentes tipos textuales		PROPÓSITO: Los alumnos activarán sus conocimientos previos sobre los textos informativos y los resúmenes, identificarán la información relevante de un texto informativo; así como también los distintos formatos para elaborar resúmenes, e identificarán el uso del punto y aparte y lo emplearán.
APRENDIZAJES ESPERADOS: resumen de contenido de diferentes tipos textuales, localiza y obtiene información de un texto mediante la lectura para comprender la información presentada, integra e interpreta ideas o información de un texto.		
INICIO	RECURSOS: cartulina o papel bond, foto copias de un texto informativo, lápices de colores rojo y azul, marca texto, tarjetas, cuadro sinóptico, esquemas, texto con distintos signos de puntuación, imágenes de animales y plantas, tarjetas de cartulina, recurso tecnológico KEY; no perdamos el punto.	ESTRATEGIAS PROCEDIMENTALES
DESARROLLO		Planeación inversa, revisión de los temas a tratar en el bimestre, preguntas aleatorias para conocer sus saberes previos, organizarlos en 3 equipos, dar una cartulina y pedir que realicen una descripción breve, un cuento, cada uno de los integrantes y anécdota chistosa.
CIERRE		Indagar en parejas el recurso tecnológico KEY "no perdamos el punto" participación referente a lo investigado, hacer un pequeño debate y resolver los ejercicios del Diario de aprendizaje, visitar la biblioteca escolar, seleccionar un texto a leer, entregar la copia de un texto y pedir que subrayen las ideas principales y que copien en tarjetas.
		Mostrarle en el pizarrón imágenes de plantas y animales, ellos elegirán una y realizarán un breve resumen sobre las características de la imagen que eligieron, utilizando los signos de puntuación donde corresponda.



## Cuadro 2

### Planeación para la actividad de Sumas y restas. Valores desconocido

<b>TEMA: Sumas y restas. Valores desconocido</b>		<b>CAMPO FORMATIVO: Pensamiento matemático</b>	
EJE CENTRAL: Adición y sustracción de números con 3 cifras.		PROPÓSITO: Los alumnos se introducirán en el tema y comprenderán la importancia de ahorrar dinero. Identificarán las operaciones inversas, resolverán problemas que implican dos operaciones y verificarán sus respuestas. Comprenderán la importancia de identificar qué se quiere saber en un problema, qué se sabe y cómo se halla una respuesta.	
APRENDIZAJES ESPERADOS: Comprueba la relación entre la suma y la resta de tres cifras: Resuelve problemas aditivos utilizando el algoritmo convencional.			
INICIO	RECURSOS: Monedas (dinero didáctico). Una lata, papel para decoración, hojas blancas, tijeras, pegamento, diario de aprendizaje, investigación, recurso KEY: es fácil juntar y quitar ¿Cuánto había?, pizarrón y plumones.	ESTRATEGIAS PROCEDIMENTALES	
DESARROLLO		-Revisión de contenidos a ver durante el bimestre (planeación inversa). –Cuestionar a los alumnos para obtener sus conocimientos previos. –Lluvia de ideas.	
CIERRE		Ejercicios de problemas que implican sumas y restas de 3 cifras en parejas. Investigación en KEY ¿es fácil juntar y quitar?, utilizar el dinero didáctico para que en equipos resuelvan problemas de ejercitación.	
		Realizar una alcancia con la lata y el papel de decoración, esclarecer dudas y concluir.	

### Cuadro 3

*Planeación para la actividad de Las actividades en mi localidad*

<b>TEMA: Las actividades en mi localidad</b>		<b>CAMPO FORMATIVO: Conocimiento del medio</b>
EJE CENTRAL: Oficios y profesiones en mi localidad, planas que se cultivan en mi localidad, intercambio de productos.		PROPÓSITO: Los alumnos activarán sus conocimientos sobre lo que son los oficios y las profesiones, cuáles se desempeñan en su localidad, reflexionarán sobre el intercambio de productos y qué plantas se cultivan en su comunidad.
APRENDIZAJES ESPERADOS: Identifica las actividades que se realizan en la localidad y que la distinguen de otras.		
INICIO	RECURSOS: Pizarrón, plumones, cuaderno, colores, cartulinas, diario de trabajo, semillas, botellas de plástico, tierra de abono, agua, mapa de la republica mexicana.	ESTRATEGIAS PROCEDIMENTALES
DESARROLLO		Hacer una lista en el cuaderno sobre los oficios y profesiones que conocen, indagar recurso tecnologico KEY “de la fiesta al trabajo”, hacer reflexión sobre lo investigado, motive a una pequeña platica para que logren identificar sobre las actividades que se realizan en su comunidad.
CIERRE		Localizar en el mapa de la republica su entidad, colorear su Estado y anotar las actividades que se realizan según su región. En equipos dibujarán en una cartulina los productos que su comunidad produce, juego de la mimica para adivinar qué tipo de actividades se realizan en la comunidad.
		Realizar un huerto urbano donde se cultiven las plantas y vegetales que se producen en su localidad.

## Cuadro 4

### Planeación de la actividad *Mi comunidad*

TEMA: Mi comunidad		CAMPO FORMATIVO: Bienestar y convivencia
EJE CENTRAL: Respeto a la riqueza cultural		PROPÓSITO: Los alumnos explorarán los conocimientos que se trabajarán acerca del tema de la riqueza cultural de nuestro país, así mismo indagarán sobre la multiculturalidad de su comunidad y de otras comunidades de México, reconocerán la riqueza cultural, lo que comparten con sus compañeros y miembros de su comunidad.
APRENDIZAJES ESPERADOS: Convive respetuosamente con personas que tienen distintas formas de ser y vivir, sin menospreciar ni relegar a quienes no las comparten.		
INICIO	RECURSOS: Pizarrón, plumones, cuaderno, colores, cartulinas, diario de trabajo, mapa de la república mexicana, imágenes de postales e impresiones de imágenes de sitios emblemáticos y turísticos de su comunidad, imágenes de trajes típicos de diferentes regiones del país.	ESTRATEGIAS PROCEDIMENTALES
DESARROLLO		Revisión general de los temas que se abordarán en el bimestre, cuestionelos sobre saben de las costumbres y tradiciones, y así obtener conocimientos previos, guíenlos a retomarlos y organicelos en equipos para hacer un pequeño debate referente al tema, investigar en parejas el recurso tecnológico KEY.
CIERRE		Mostrarles en el pizarrón imágenes de sitios emblemáticos, comida típica, o traje típico de su entidad, motivarlos y guiarlos a realizar una tarjeta postal de su Estado donde pagarán una de las imágenes que traen de casa y explicarán brevemente de qué trata, explique el uso y la importancia de los postales.
		Lluvia de ideas sobre la información referente a su Estado, se realizará un cartel donde ellos logren difundir la diversidad cultural de este, comida típica, traje regional, clima, ubicación en el mapa, música típica, etc, y sencibilizarlos para que se sientan orgullosos de este, y así difundir y a la vez respetar la diversidad cultural de México.

#### 4.5.2. Variables observadas

#### 4.5.3. Registro de observaciones

## **CAPÍTULO V. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **5.1. Enfoque de la investigación (cuantitativa-cualitativa)**

El estudio que se realiza se enmarca en el enfoque de la investigación cuantitativa- cualitativa, por la naturaleza del estudio y de los datos a obtener, el cual se pretende describir e interpretar la relación que existe entre las variables creatividad y aprendizaje. Describe, observa a los sujetos que participan en este estudio e interpreta sus actuaciones; por lo tanto, busca comprender las acciones y las motivaciones de los mismos.

En este sentido y de acuerdo con Álvarez-Gayou et al (2014), la investigación cualitativa:

Es para las ciencias del comportamiento una herramienta de gran valor, [...] posee un enfoque multi-metódico en el que se incluye un acercamiento interpretativo y naturalista al sujeto de estudio, lo cual significa que el investigador estudia las cosas en sus ambientes naturales, pretendiendo darle sentido o interpretar los fenómenos con base a los significados que las personas les otorgan.

De este modo, la información que los sujetos de estudio proporcionan, tiene un valor para la interpretación de sus experiencias, expectativas y proyecciones.

## **5.2. Método. Tipo y diseño de investigación (investigación acción, descriptiva, interpretativa)**

El método descriptivo es uno de los que se enmarcan dentro del enfoque cualitativo y se usa en investigaciones que tienen como objetivo la evaluación de algunas características de una población o situación en particular. En la investigación descriptiva, el objetivo es describir el comportamiento o estado de un número de variables en este caso niñas y niños que participan o emiten su opinión sobre algún suceso.

La descripción implica la observación sistemática del objeto de estudio y cataloga la información que es observada para que pueda usarse y replicarse por otros. El objetivo de esta clase de métodos es ir obteniendo los datos precisos.

El método Interpretativo: en este tipo de método se pretende realizar las interpretaciones de las vivencias, percepciones y experiencias de los sujetos participantes, esos rasgos serán motivo de las interpretaciones a través de la fenomenología como método de interpretación, en este sentido, Fuster (2019), menciona que:

El enfoque fenomenológico de investigación surge como una respuesta al radicalismo de lo objetivable. Se fundamenta en el estudio de las experiencias de vida, respecto de un suceso, desde la perspectiva del sujeto. Este enfoque asume el análisis de los aspectos más complejos de la vida humana, de aquello que se encuentra más allá de lo cuantificable (p. 202).

En relación con el estudio realizado, pretende justamente la interpretación de experiencias de creatividad y aprendizaje de los sujetos en estudio.

La investigación acción, es producto de la práctica docente y busca la interpretación de un aspecto social a través del uso de la investigación activa, constante y colaborativa para mejorar sus propios conocimientos, con la intención de provocar un cambio positivo de orden social, combina la práctica con la teoría, así como también se hace el uso de la observación, participación, planificación y la reflexión.

### **5.3. Alcance de la investigación**

Esta investigación es de alcance: descriptiva e interpretativa, ya que, de manera permanente se van midiendo los avances que se van presentando, en todo el proceso se describen todas las características de las estrategias implementadas para la estimulación de la creatividad de niñas y niños, se observa y se narran los hechos tal y como se presentan, esto sin afectar el comportamiento normal de los alumnos.

La presente investigación - acción realiza un análisis crítico de las situaciones que se investigan, se recopila, información, resultados, se analizan nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre., consiste en profundizar el diagnóstico de la situación que se vive en el grupo de

2do grado, se va describiendo e interpretando todo lo que ocurre durante el proceso de la clase.

#### **5.4. Delimitación y características de la población o universo**

21 estudiantes, de los cuales 8 son niñas y 13 niños; de 7 años de edad, uno de ellos cuenta con disfasia.

Con nivel socioeconómico medio-alto. Cursan el 2do. grado de primaria en el Colegio Cedros en la ciudad de Villahermosa, Tabasco. Ubicado en la Cerrada Ceros núm. 117 de la Colonia Sabina.

## CAPÍTULO VI. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

### 6.1. Procesamiento de la información recogida mediante la observación

Fase 1. Descripción.

#### Cuadro 5

*Cuadro de apoyo para el vaciado de datos en la fase descriptiva*

<b>Muestra</b>	<b>Técnica de recogida de datos</b>	<b>Instrumentos</b>
Documentos normativos. Plan de estudios 2011 Datos estadísticos. Resultados PLANEA.	Revisión documental en fuentes de internet.	Buscadores, internet.
<b>Análisis descriptivo de la información</b>		
La información analizada para esta fase consistió en el contraste de los resultados de la evaluación nacional de logros educativos PLANEA en el nivel primaria; para fundamentar la problemática que sustenta el estudio.		

Fase 2. Observación.

#### Cuadro 6

*Cuadro de apoyo para el vaciado de datos en la fase de observación*

<b>Muestra</b>	<b>Técnica de recogida de datos</b>	<b>Instrumentos</b>
21 alumnos.	Observación participante	Libro de notas, registros de observación.
<b>Análisis descriptivo de la información</b>		
Se realiza la observación de las variables: creatividad, aprendizajes esperados implementación de estrategias didácticas- lúdicas, novedosas e innovadoras; en actividades de aprendizaje de niñas y niños; fundamentadas en planeación didáctica argumentada correspondiente al segundo año de primaria..		



Fase 3. Registro de información.

**Cuadro 7**

*Vaciado de datos en la fase de observación*

<p>Descripción de la actividad Fecha y lugar:  Dinámica</p>	<p>Se realiza la actividad denominada “Las actividades de mi localidad. (El huerto urbano) “con el propósito de observar y contrastar las variables: creatividad, aprendizajes esperados, estrategias didácticas lúdicas</p> <p>Consiste en: las niñas y niños construirán un huerto colgante dentro de su colegio, en donde el principal objetivo es que conozcan y reconozcan la importancia de las actividades y oficios que se desempeñan en su localidad, una de estas es la agricultura, reflexionaran sobre el intercambio de productos, el proceso y cuidado de cada una de las plantas que se cultivan.</p> <p>Para la elaboración del huerto 1 día, mantenimiento, y observación y registros del cultivo permanente (ciclo escolar).</p>
<p>Duración de la actividad.</p>	<p>Niñas y niños del grupo nivel primaria. Profesora: Claudia Elena Pérez Pérez</p>
<p>Participantes.</p>	
<p>Observador(a)</p>	
<p><b>VARIABLES</b></p>	<p><b>Resultado de la observación</b></p>
<p>Creatividad</p>	<p>Los alumnos desarrollan su creatividad dándole resolución a problemas o diferencias que se presentaban durante las actividades, tanto de entendimiento, razonamiento, como de socialización con sus pares, favoreció la toma de decisiones en equipo e individual, y la importancia de la colaboración al trabajar en conjunto.</p>
<p>Aprendizajes esperados</p>	<p>Conocer la diversidad de plantas que se cultivan en su localidad, así como también sobre el desarrollo de las actividades que se realizan en esta. Aprender sobre la importancia de los huertos, cuál es su función, estructura y finalidad.</p>
<p>Estrategias didácticas lúdicas.</p>	<p>“Las semillas mágicas” canción inventada mientras siembro mis semillas, donde cada alumno inventa una parte de la canción dándole continuidad el siguiente alumno, etc.</p>

	Elaboración libre de sus carteles para poner en el huerto urbano.
Lugar y fecha de las observaciones	Colegio Cedros. Mes de abril (tercer bimestre)
Incidencias	Ninguna

#### Fase 4. Interpretación y conclusiones.

El propósito de este estudio fue ofrecer una descripción e interpretación de variables sobre la importancia de favorecer y desarrollar la creatividad para lograr aprendizajes esperados en niñas y niños de educación primaria, tomando como base estrategias didácticas que consideren actividades lúdicas. Para ello, se establecieron las variables: estrategias didácticas- lúdicas, eficaces, novedosa e innovadoras, creatividad, el pensamiento crítico aprendizajes esperados, identificando la relación entre las mismas, su impacto y utilidad en el logro de los aprendizajes esperados en niñas y niños.

Una vez realizada la observación y obtenido los datos necesarios para la contrastación de las variables, objetivos y preguntas de investigación, efectuado el procesamiento de los mismos, habiendo comprobado la veracidad de los supuestos establecidos en el primer apartado del presente estudio, se emiten los siguientes hallazgos y conclusiones.

Hallazgos: Durante la observación, se encontró:

1. Los niños y niñas comprenden y practican el trabajo colaborativo al trabajar en equipo, asumiendo la responsabilidad del rol que le corresponda, reconociendo sus fortalezas y las de sus compañeros.
2. Los niños y niñas son más creativos cuando se trabajan actividades lúdicas ya que estas generan en ellos iniciativa, comparten sus ideas, saberes previos, mostrando así entusiasmo en el aprendizaje.
3. La actividad del huerto urbano requirió de mayor tiempo del que se tenía previsto ya que los niños y niñas elaboraron desde cero sus macetas, (corte de botellas de plástico), decoración de las mismas.

## CONCLUSIONES

1. La creatividad, es una habilidad inherente a las niñas y niños en edad escolar primaria. Sin embargo, debe favorecerse y desarrollarse durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. El juego, como actividad lúdica, es capaz de favorecer dicha creatividad en los educandos.
3. Si las niñas y niños, utilizan su creatividad, tendrán mayores posibilidades de alcanzar los aprendizajes esperados, establecidos en el programa de estudios.

Propuestas con aplicación pedagógica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abbagnano, N y Visalberghi. A. (1982). *Historia de la pedagogía*. Fondo de Cultura Económica.

Álvarez-Gayou et al. (2014). La investigación cualitativa. *Xikua boletín científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 2(3).

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html>

Ayllón, M., Gómez, I., & Ballesta-Claver, J. (2016). Pensamiento matemático y creatividad a través de la invención y resolución de problemas matemáticos. *Propósitos y Representaciones*, 4(1), 169-218. DOI:

<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2016.v4n1.89>

Bravo, L. (1985). *Dislexias y retraso lector. Enfoque neuropsicológico*. Santillana.

Conferencia Mundial sobre Educación para todos (1990). *Declaración Mundial sobre Educación para todos y Marco de Referencia para la Acción Encaminada a Lograr la Satisfacción de las Necesidades Básicas de Aprendizaje*. Documentos de trabajo. Borrador C. Jomtien, Tailandia.

Cruz, O. P. (2013) "Políticas para las escuelas normales: elementos para una discusión" en *La escuela normal: una mirada desde el otro*, Patricia Ducoing Watty (Ed.), IISUE-UNAM, México, pp. 49-77.

[http://132.248.192.241:8080/jspui/bitstream/IISUE\\_UNAM/86/1/Pol%c3%a dticas%20para%20las%20escuelas%20normales.pdf](http://132.248.192.241:8080/jspui/bitstream/IISUE_UNAM/86/1/Pol%c3%a dticas%20para%20las%20escuelas%20normales.pdf)

De la Torre, S. (1999). *Creatividad y formación*. Trillas.

Departamento de Formación e Innovación. (s.f.). *Las competencias*

*profesionales docentes. Modelo competencial de la Red de Formación del Profesorado.*

[http://www.edu.xunta.gal/centros/cafi/aulavirtual/file.php/1/competencias\\_profesionais/competencias\\_profesionales\\_docentes.pdf](http://www.edu.xunta.gal/centros/cafi/aulavirtual/file.php/1/competencias_profesionais/competencias_profesionales_docentes.pdf)

Diario Oficial de la Federación. (2008). *ACUERDO número 447 por el que se establecen las competencias docentes para quienes impartan educación media superior en la modalidad escolarizada.*: DOF.

<https://transparencia.info.jalisco.gob.mx/sites/default/files/u149/ACUERDO%20447.pdf>

Díaz-Barriga, F y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. McGraw Hill.

<https://buo.org.mx/assets/diaz-barriga%2C---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>

Duber, J., Loor, C. E y Pozo, M. J. (s.f.). *Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo.*

<https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>

Elliot, J. (2000). *La investigación-acción en educación*. Morata.

<https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>

Fundación privada para la creatívación. (2020).

<https://www.fundaciocreativacio.org/es/>

Gardner, H. (1999). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. CFE.

Gobierno del Estado de Veracruz. (2021). Subsecretaría de Educación Básica.

SEV. <https://www.sev.gob.mx/educacion-basica/#/>

Hernández, R. F. (1997). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.

Marina, J. A. (1999). *El aprendizaje de la creatividad*. Ariel.

Mertes, L. (1991). Thinking and Writing. *Middle School Journal*, 22, 24-25.

Piaget, J. (s.f.). *El desarrollo infantil*.

Rojas, M. E. (2004). *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del*

*diseño industrial en la Universidad Iberoamericana*. [Tesis de maestría,

Universidad Iberoamericana]. DSpace. <http://ri.ibero.mx/handle/ibero/713>

Sánchez, L. I. (2015). *La teoría de las inteligencias múltiples en la educación*.

Universidad mexicana.

[https://unimexver.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La\\_teoría\\_de\\_las\\_inteligencias\\_múltiples\\_en\\_la\\_educación.pdf](https://unimexver.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La_teoría_de_las_inteligencias_múltiples_en_la_educación.pdf)

Sanguinetti, I y D'Angelo, J. M. (2013). *La creatividad en el aula, aprender a vivir y vivir aprendiendo*. Fundación Crear vale la pena.

<https://laesienjuego.com.ar/wp-content/uploads/2020/06/Manual-La-Creatividad-en-el-aula-CVLP-baja.pdf>

Secretaria de Educación Pública. (2011). Plan de estudios 2011. Educación básica. SEP.

[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan de Estudios\\_2011 f.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan_de_Estudios_2011_f.pdf)

Tamayo, M. (2002). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.

<http://evirtual.uaslp.mx/ENF/220/Biblioteca/Tamayo%20Tamayo-El%20proceso%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica2002.pdf>

Universidad Estatal a Distancia. (2013). *¿Qué son las estrategias didácticas?* UNED.

[https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos\\_curso\\_2013.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf)

Universidad Mexicana. (2020). La creatividad en el aula. Unimex.

<https://unimex.edu.mx/investigacion>

Winnicott, D. W. (1972). *Realidad y juego*.

<http://imago.yolasite.com/resources/WINNICOTT,%20Realidad%20y%20juego.pdf>



## ANEXOS:

**Anexo 1. Figura 3. Niños trabajando en pareja**



**Anexo 2. Figura 4. Otra pareja de niños trabajando**



*Nota.* Descripción: figura 3 y 4. Los alumnos trabajan en parejas compartiendo sus ideas para crear un texto sobre la planta o animal que hayan elegido, puede ser resumen de su indagación sobre este, extraído de sus ideas principales utilizando el parafraseo y signos de puntuación.

**Anexo 3. Figura 5. Trabajo colaborativo**



**Anexo 4. Figura 6. Trabajo colaborativo segundo grupo**



*Nota.* En la Figura 5 y 6. El trabajo colaborativo, y la toma de decisiones, son fundamentales cuando se trabaja en equipo, se observa que los alumnos dan sus opiniones, ideas, para la realización de su actividad, donde cada uno conoce sus fortalezas y creatividad para desempeñar el rol que le corresponda y así optimizar su aprendizaje.

**Anexo 5. Figura 7. Trabajando con material**



**Anexo 6. Figura 8. Trabajando con material concentración**



*Nota.* En la figura 7 y 8. Se trabaja con material que se pueda manipular y así favorecer al aprendizaje significativo, los alumnos inventan y resuelven problemas matemáticos donde ponen en práctica las sumas y las restas. Utilizando la estrategia que más se les facilite, o creando ellos mismos la mejor para cada uno, llegando al mismo resultado.

**Anexo 7. Figura 9. Uso de herramientas tecnológicas**



**Anexo 8. Figura 10. Uso de las TIC**



*Nota.* En la figura 9 y 10. Utilización de las herramientas tecnológicas para esclarecer alguna duda sobre el tema visto de las sumas y restas para encontrar el valor desconocido, todo esto después de trabajar con material didáctico, y actividades lúdicas.

### **Anexo 9. Figura 11. Indagación**



*Nota.* En la figura 11. La indagación es fundamental para el aprendizaje de los alumnos, con ella sus saberes previos se ven nutridos para llevar a cabo al máximo sus actividades y así obtener los aprendizajes esperados.

### **Anexo 10. Figura 12. Guía y acompañamiento**



*Nota.* En la figura 12. La guía y acompañamiento de los docentes fue pieza importante para la realización de sus macetas para el huerto urbano.

### Anexo 11. Figura 13. Lectura



*Nota.* En la figura 13. En parejas leen las recomendaciones y tip's para la elaboración de su "maceta".

### Anexo 12. Figura 14. Procedimiento



*Nota.* En la figura 14. Una vez cortado la botella, y con la tierra adentro se seleccionan las semillas a sembrar.



**Anexo 13. Figura 15. Plantas germinadas**



*Nota.* En la figura 15. Seguimiento y cuidado de las semillas cultivadas del huerto escolar. Semana 2.

**Anexo 14. Figura 16. Plantas creciendo**



*Nota.* En la figura 16. Semana 3-4 se observa que las plantas vas creciendo, los niños toman sus registros.

**Anexo 15. Figura 17. Cartel**



*Nota.* En la figura 17. Cartel realizado por 2 alumnos para colocar en el huerto, y saber qué tipo de platas hay.