

ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD
MEDIANTE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y LAS BELLAS ARTES EN NIÑOS
DE 3 A 6 AÑOS DE DOS INSTITUCIONES CON PREESCOLAR DEL ÁREA
METROPOLITANA DE BUCARAMANGA (COLOMBIA)

Diana Alexandra Sánchez Ardila
PAOLA ANDREA GÓMEZ BARRIOS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA - UNAB
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
GRUPOS: EDUCACIÓN Y LENGUAJE; PENSAMIENTO SISTÉMICO
BUCARAMANGA, MAYO DE 2018

ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD
MEDIANTE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y LAS BELLAS ARTES EN NIÑOS
DE 3 A 6 AÑOS DE DOS INSTITUCIONES CON PREESCOLAR DEL ÁREA
METROPOLITANA DE BUCARAMANGA (COLOMBIA)

DIANA ALEXANDRA SÁNCHEZ ARDILA
PAOLA ANDREA GÓMEZ BARRIOS

Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación Preescolar

Directores:

Yaneth del Carmen Quiñónez Tello

José Daniel Cabrera Cruz

María Piedad Acuña Agudelo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA - UNAB
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
GRUPOS: EDUCACIÓN Y LENGUAJE; PENSAMIENTO SISTÉMICO
BUCARAMANGA, MAYO DE 2018

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestros agradecimientos a:

Dios, por permitirnos finalizar este trabajo de grado.

La Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB, por darnos la oportunidad de estudiar y finalizar, con dedicación, el proceso educativo y lograr, de esta forma, herramientas pedagógicas para implementarlas en nuestra profesión.

Nuestros directores de proyecto, los Profesores Yaneth del Carmen Quiñonez Tello, José Cabrera Cruz y María Piedad Acuña Agudelo, por el acompañamiento continuo en este proceso educativo.

Las instituciones educativas, *Jardín Infantil Playhouse* y *Newport School, Sede Cañaveral*, las cuales influyeron en nuestra formación académica, y que fueron participes en la implementación de las actividades lúdico-pedagógicas del proyecto.

DEDICATORIA

Dedico nuestro proyecto de grado a mis profesores de la carrera que han contribuido positivamente para el mejoramiento de nuestras habilidades; también a nuestros familiares por el apoyo incondicional que nos ha incentivado a ser mejores docentes; y a los niños de nuestras instituciones, que nos permitieron construir con ellos una base sólida, a través de experiencias significativas con el fin promover espacios creativos.

*Paola Andrea Gómez Barrios,
Diana Alexandra Sánchez Ardila*

ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD MEDIANTE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y LAS BELLAS ARTES EN NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS DE DOS INSTITUCIONES CON PREESCOLAR DEL ÁREA METROPOLITANA DE BUCARAMANGA (COLOMBIA)

Diana Alexandra Sánchez Ardila
Paola Andrea Gómez Barrios
Yaneth del Carmen Quiñónez Tello (directora)
José Daniel Cabrera Cruz (director)
María Piedad Acuña Agudelo (directora)
Programa de Licenciatura en Educación Infantil
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes
Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB

RESUMEN

Este documento se refiere a un proyecto que se realizó entre el segundo semestre del año 2017 y el primero del 2018, en las instituciones con preescolar *Jardín Infantil Playhouse* y *Newport School, Sede Cañaverál* del área metropolitana de Bucaramanga (Colombia). En estas instituciones se observó lo siguiente: se priorizaba una enseñanza tradicional a través de guías y fichas, limitantes de la creatividad infantil; poco tiempo semanal dedicado a actividades relacionadas con las bellas artes, con mínimas oportunidades de expresión para los infantes; desaprovechamiento del material disponible en las instituciones para las actividades relacionadas con las artes; actividades pedagógicas poco atractivas que no integraban la lúdica y con escaso sentido pedagógico, desaprovechando oportunidades de probar nuevas estrategias orientadas al aprendizaje significativo.

Se trabajó en el segundo semestre de 2017 con 11 niños de pre-jardín en la institución *Playhouse* y con 20 niños de jardín en *Newport School*; y en el primer semestre del 2018 con 14 niños de jardín y 20 niños de transición respectivamente en cada institución. En el proyecto se integró el enfoque cualitativo, la investigación-acción y el pensamiento sistémico. Con este enfoque, en primer lugar, se realizó una caracterización del estado de desarrollo de las artes, la lúdica, la creatividad y el aprendizaje significativo en el preescolar de las instituciones mencionadas. En segundo lugar, se adaptaron estrategias lúdico-pedagógicas basadas en las bellas artes para el fomento de la expresión creativa y el aprendizaje significativo infantil. En tercer lugar, se implementaron actividades pedagógicas coherentes con las estrategias mencionadas. Por último, se elaboró una cartilla pedagógica digital con las estrategias y actividades pedagógicas más efectivas.

Como resultados, se entregó una caracterización institucional, un conjunto de estrategias adaptadas y de actividades pedagógicas correspondientes, y una cartilla pedagógica. Se encontró que las estrategias más efectivas para potenciar la creatividad infantil fueron: estrategia con relación a las bellas artes, estrategia para adquirir un conocimiento previo, estrategia de manejo de recursos y debate de conocimientos previos.

Palabras claves: creatividad, bellas artes, educación preescolar, procesos de aprendizaje, estrategia de enseñanza.

**LUDIC-PEDAGOGICAL STRATEGIES TO PROMOTE CREATIVITY
THROUGH MEANINGFUL LEARNING AND FINE ARTS IN CHILDREN FROM
3 TO 6 YEARS OF TWO INSTITUTIONS WITH PRESCHOOL FROM THE
METROPOLITAN AREA OF BUCARAMANGA (COLOMBIA)**

Diana Alexandra Sánchez Ardila

Paola Andrea Gómez Barrios

Yaneth del Carmen Quiñónez Tello (director)

José Daniel Cabrera Cruz (director)

María Piedad Acuña Agudelo (director)

Undergraduate program in early childhood education

Faculty of social sciences, humanities and arts

Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB

ABSTRACT

This document refers to a project that was carried out between the second semester of 2017 and the first of 2018, in institutions with preschool Playhouse Infantil and Newport School, Cañaveral Headquarters in the metropolitan area of Bucaramanga (Colombia). In these institutions the following was observed: traditional teaching was prioritized through guides and fiches, limitations of children's creativity; little weekly time devoted to activities related to the fine arts, with minimal opportunities for expression for infants; wasting of the material available in the institutions for activities related to the arts; unattractive pedagogical activities that did not integrate the playful and with little pedagogical sense, missing opportunities to try new strategies oriented to meaningful learning.

Work was done in the second semester of 2017 with 11 pre-garden children at the Playhouse institution and 20 garden children at Newport School; and in the first semester of 2018 with 14 garden children and 20 transition children respectively in each institution. The project integrated the qualitative approach, action research and systemic thinking. With this approach, in the first place, a characterization of the state of development of the arts, play, creativity and significant learning in the preschool of the aforementioned institutions was carried out. Secondly, ludic-pedagogical strategies based on fine arts were adapted for the promotion of creative expression and meaningful children's learning. In third place, pedagogical activities coherent with the aforementioned strategies were implemented. Lastly, a digital pedagogical booklet was elaborated with the most effective strategies and pedagogical activities.

As results, an institutional characterization, a set of adapted strategies and corresponding pedagogical activities, and a pedagogical primer were delivered. It was found that the most effective strategies to enhance children's creativity were: strategy in relation to the fine arts, strategy to acquire prior knowledge, resource management strategy, and previous knowledge debate.

Key words: Creativity, fine arts, preschool education, learning processes, teaching strategies.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	9
1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO	11
1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1.1 Nivel institucional	11
1.1.2 Nivel regional	12
1.1.3 Nivel nacional e internacional	13
1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	14
1.3 SUPUESTOS O HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	14
1.3.1 Hipótesis principal	14
1.3.2 Hipótesis alternativas	14
1.4 OBJETIVOS	14
1.4.1 Objetivo general	15
1.4.2 Objetivos específicos	15
Capítulo 2: Marco referencial	16
2.1 Marco conceptual	16
2.1.1 Bellas Artes:	16
2.1.2 Educación Artística	17
2.1.3 Creatividad	17
2.1.4 Imaginación	17
2.1.5 Actividad lúdica	18
2.1.6 Inteligencia	18

2.1.7 Aprendizaje significativo	18
2.2 Marco Teórico.....	18
2.2.1 David Ausubel.....	18
2.2.2 Mihaly Csíkszentmihalyi	19
2.3 Estado de Arte.....	20
2.4 Marco Legal y político.....	33
Capítulo 3: Descripción del proceso investigativo.....	36
3.1 Enfoques	37
3.1.1 Enfoque cualitativo	37
3.1.2 Investigación Acción.....	37
3.1.3 pensamiento sistémico.....	37
3.1.4 Integración.....	37
3.2 población y muestra	38
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos	38
3.4 Actividades investigativas realizadas	47
Capítulo 4: Resultados preliminares	50
4.1 Caracterización sintetizada	50
4.2 Estrategias lúdico-pedagógicas adaptadas	51
4.4 Cartilla pedagógica	57
5.1 conclusiones.....	58
5.2 recomendaciones.....	58
Anexos- Evidencias.....	58
DIARIOS PEDAGÓGICOS 2017-2018.....	59
Referencias.....	59

INTRODUCCIÓN

Este documento se refiere a un proyecto que se realizó entre el segundo semestre del año 2017 y el primero del 2018, en las instituciones con preescolar *Jardín Infantil Playhouse* y *Newport School, Sede Cañaveral* del área metropolitana de Bucaramanga (Colombia). En estas instituciones se observó lo siguiente: se priorizaba una enseñanza tradicional a través de guías y fichas, limitantes de la creatividad infantil; poco tiempo semanal dedicado a actividades relacionadas con las bellas artes, con mínimas oportunidades de expresión para los infantes; desaprovechamiento del material disponible en las instituciones para las actividades relacionadas con las artes; actividades pedagógicas poco atractivas que no integraban la lúdica y con escaso sentido pedagógico, desaprovechando oportunidades de probar nuevas estrategias orientadas al aprendizaje significativo.

Se trabajó en el segundo semestre de 2017 con 11 niños de pre-jardín en la institución *Playhouse* y con 20 niños de jardín en *Newport School*; y en el primer semestre del 2018 con 14 niños de jardín y 20 niños de transición, respectivamente en cada institución. En el proyecto se integró el enfoque cualitativo (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010), la investigación-acción (Lomax, 1990) y el pensamiento sistémico (Senge, 1990). Con este enfoque, en primer lugar, se realizó una caracterización del estado de desarrollo de las artes, la lúdica, la creatividad y el aprendizaje significativo en el preescolar de las instituciones mencionadas. En segundo lugar, se adaptaron estrategias lúdico-pedagógicas basadas en las bellas artes para el fomento de la expresión creativa y el aprendizaje significativo infantil. En tercer lugar, se implementaron actividades pedagógicas coherentes con las estrategias mencionadas. Por último, se elaboró una cartilla digital con las estrategias y actividades pedagógicas más efectivas.

El documento se organiza en 5 capítulos. El primer capítulo se presenta una descripción del proyecto en la cual se describe el problema, la pregunta y la hipótesis de investigación. En el segundo capítulo se encuentra el marco referencial, que consistió en un marco

conceptual, un marco teórico que fundamenta el proyecto, el marco legal, que es la parte de documentos y leyes necesarias; un estado de arte con 30 investigaciones. El tercer capítulo está basado en el proceso investigativa definiendo así cada concepto del enfoque cualitativo, investigación acción y pensamiento sistémico, en el cuarto tenemos los resultados finales y en el último capítulo esta las conclusiones y recomendaciones que se le dio ambas instituciones.

1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

En este capítulo se presenta una descripción del proyecto en la cual se describe el problema, la pregunta, la hipótesis de investigación y objetivos con el fin de sustentar pautas específicas de estos.

1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Este problema se divide en tres niveles, el primer nivel consta en llevar a cabo una caracterización inicial en las instituciones, y de estas se determinaron diversos problemas o necesidades a tratar; así mismo se hizo énfasis en algunos para dar una posible solución. El segundo nivel se refiere al problema regional, con base a la posición actual de Santander con el tema de innovación en el año 2015 y por último, está el tercer nivel, que hace comparación a la tabla Global Innovation Index 2017, el puesto que ocupa Colombia a acerca de la creatividad, con referente a otros países, encontrándose en el 65, entre 127 países a nivel internacional.

1.1.1 Nivel institucional

La problemática que aborda este proyecto se presentaba en el Jardín Infantil Playhouse, Sede Altos de Cabecera, del municipio de Bucaramanga, y en la institución Newport School, Sede Cañaveral, del municipio de Floridablanca, pertenecientes al área metropolitana de Bucaramanga (Santander, Colombia). Las observaciones iniciales a niños de 3 a 6 años de edad, realizadas por dos estudiantes, practicantes del Programa de Licenciatura en Educación Preescolar de la Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB, evidenciaron lo siguiente:

- Se priorizaba una enseñanza tradicional a través de guías y fichas, limitantes de la creatividad infantil.

- Poco tiempo semanal dedicado a actividades relacionadas con las bellas artes, con mínimas oportunidades de expresión para los infantes.
- Desaprovechamiento del material disponible en las instituciones para las actividades relacionadas con las artes.
- Actividades pedagógicas poco atractivas que no integraban la lúdica y con escaso sentido pedagógico, desaprovechando oportunidades de probar nuevas estrategias orientadas al aprendizaje significativo.

1.1.2 Nivel regional

Según el índice departamental de innovación para Colombia (véase Figura 1), Santander está con un desempeño medio alto entre 24 departamentos como lo indica la tabla niveles de desempeño de innovación 2015.

Departamento	INSUMOS					RESULTADOS	
	Instituciones	Capital humano e investigación	Infraestructura	Sofisticación de mercados	Sofisticación de negocios	Producción de conocimiento y tecnología	Producción creativa
Antioquia	A	A	A	A	A	A	M+
Atlántico	M+	M+	M+	M+	A	M	M
Bogotá, D.C	A	A	A	A	A	A	A
Bolívar	M	M	M	M	M	M	M
Boyacá	M	M+	M	M	M-	M-	M-
Caldas	A	A	M+	M+	A	M	M
Caquetá	M-	M-	B	B	M-	B	B
Casanare	M-	M	A	M-	M-	M-	M
Cauca	M-	M-	M-	M	A	M	M
Cesar	M	M	M	M-	M-	M-	M-
Córdoba	M	M	M-	M	B	B	B
Cundinamarca	A	M+	M	M+	A	M+	M
Huila	M	M	M+	M-	B	M-	B
La Guajira	M-	B	M-	M-	B	B	B
Magdalena	M	M-	M-	M	M-	M-	B
Meta	M	M	M+	M-	B	M	M-
Nariño	M	M-	M	M-	M-	B	M-
Norte de Santander	M-	M+	M-	M	B	B	B
Putumayo	B	B	M	B	B	B	B
Quindío	A	M+	M	M-	M	M-	M
Risaralda	M+	M+	M	M	M	M+	M+
Santander	M+	A	M+	M	M+	M+	M+
Sucre	M	M-	M-	M-	M-	B	M-
Tolima	M+	M-	M	M	M+	M-	M-
Valle del Cauca	M	M+	M	M+	M+	M+	M

Fuente: DNP y OCyT, IDIC, 2015.

* Nota: Los símbolos en la tabla indican el desempeño comparativo de los departamentos en cada pilar (véase la metodología en el anexo 2). El significado es: **A:** Alto desempeño; **M+:** Medio alto desempeño; **M:** Medio desempeño; **M-:** Medio bajo desempeño; **B:** Bajo desempeño

Figura 1. Nivel de desempeño de Santander en innovación

Fuente: DNP y OCyT, IDIC, 2015

1.1.3 Nivel nacional e internacional

La base de la innovación de un país es la creatividad, por eso en la tabla de global innovation index, Colombia está ubicado como innovador en el puesto 65 de 127 países que participan en esta encuesta. (Véase en la **Tabla 1 Global Innovation Index rankings** y **Tabla 2 Continuación de Global Innovation Index rankings**)

Table 1: Global Innovation Index rankings

Country/Economy	Score (0-100)	Rank	Income	Rank	Region	Rank	Efficiency Ratio	Rank	Median: 0.62
Switzerland	67.69	1	HI	1	EUR	1	0.95	2	
Sweden	63.82	2	HI	2	EUR	2	0.83	12	
Netherlands	63.36	3	HI	3	EUR	3	0.93	4	
United States of America	61.40	4	HI	4	NAC	1	0.78	21	
United Kingdom	60.89	5	HI	5	EUR	4	0.78	20	
Denmark	58.70	6	HI	6	EUR	5	0.71	34	
Singapore	58.69	7	HI	7	SEAO	1	0.62	63	
Finland	58.49	8	HI	8	EUR	6	0.70	37	
Germany	58.39	9	HI	9	EUR	7	0.84	7	
Ireland	58.13	10	HI	10	EUR	8	0.85	6	

Tabla 3 Global Innovation Index rankings

Fuente: SNCCTI (Sistema nacional de competitividad, ciencia, tecnología e innovación)

Country/Economy	Score (0-100)	Rank	Income	Rank	Region	Rank	Efficiency Ratio	Rank	Median: 0.62
Colombia	34.78	65	UM	16	LCN	5	0.52	100	
Bahrain	34.67	66	HI	44	NAWA	9	0.56	88	
Uruguay	34.53	67	HI	45	LCN	6	0.59	82	
Georgia	34.39	68	UM	17	NAWA	10	0.63	60	
Brazil	33.10	69	UM	18	LCN	7	0.52	99	
Peru	32.90	70	UM	19	LCN	8	0.49	106	
Brunel Darussalam	32.89	71	HI	46	SEAO	12	0.34	124	
Morocco	32.72	72	LM	7	NAWA	11	0.61	71	
Philippines	32.48	73	LM	8	SEAO	13	0.65	55	
Tunisia	32.30	74	LM	9	NAWA	12	0.62	65	

Tabla 4 Continuación de Global Innovation Index rankigs
Fuente: SNCCTI (Sistema nacional de competitividad, ciencia, tecnología e innovación)

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Se pretende aprovechar las bellas artes y la lúdica para potenciar la creatividad en los niños. Frente a esto, se planteó la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles estrategias lúdico-pedagógicas basadas en las bellas artes promueven la creatividad y el aprendizaje significativo en niños de 3 a 6 años de edad, en las dos instituciones bajo estudio?

1.3 SUPUESTOS O HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Se dieron a conocer algunas hipótesis para dar solución al problema

1.3.1 Hipótesis principal

Las estrategias lúdico-pedagógicas basadas en la creatividad y las bellas artes potencializan un aprendizaje significativo a los niños de 3 a 6 años de las dos instituciones con preescolar del área metropolitana de Bucaramanga.

1.3.2 Hipótesis alternativas

Las estrategias lúdico-pedagógicas basadas en la creatividad y las bellas artes, hay escasez en las actividades planteadas por las instituciones con preescolar, en brindar un aprendizaje significativo a los niños de 3 a 6 años del área metropolitana de Bucaramanga.

1.4 OBJETIVOS

Para argumentar este proyecto, se tuvo como base estos objetivos:

1.4.1 Objetivo general

Implementar estrategias pedagógicas basadas en la lúdica y las bellas artes para el fomento del aprendizaje significativo y la creatividad en niños de 3 a 6 años de edad de dos instituciones con preescolar del Área Metropolitana de Bucaramanga (Colombia).

1.4.2 Objetivos específicos

Para lograr el objetivo general, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Caracterizar el estado actual de desarrollo de las artes, la lúdica, la creatividad y el aprendizaje significativo en las instituciones Newport School, Sede cañaveral, y Jardín Infantil Playhouse, de Altos de Cabecera, del Área Metropolitana de Bucaramanga (Santander, Colombia).

Adaptar estrategias lúdico-pedagógicas, basadas en las bellas artes, para el fomento de la expresión creativa y el aprendizaje significativo del niño y el desarrollo de destrezas y habilidades relacionadas con éstas, en correspondencia con la caracterización realizada.

Implementar actividades pedagógicas, coherentes con las estrategias adaptadas, para el desarrollo del potencial creativo del niño.

Elaborar una cartilla pedagógica con las estrategias y las actividades más efectivas en la potenciación de la creatividad en los niños en las instituciones bajo estudio.

Capítulo 2: Marco referencial

Para destacar, se encuentra el marco referencial el cual consiste en un mapa conceptual que fue construido a partir del tesoro UNESCO; con base a esto surgió los conceptos claves para la investigación, un marco teórico que fundamenta en el arduo trabajo, el marco legal que se refiere a documentos que sustentan las leyes necesarias; un estado de arte con 30 investigaciones.

2.1 Marco conceptual

Fue construido a partir del tesoro UNESCO; con base a esto surgió los conceptos claves para la investigación

2.1.1 Bellas Artes:

Se consideran a todas aquellas formas artísticas que buscan la representación estética de la belleza o de la realidad independientemente de su funcionalidad o de su objetivo práctico. Mientras que normalmente se confunde al concepto de Bellas Artes sólo con pintura, la verdad es que el mismo incluye otras formas artísticas tales como la escultura, la arquitectura, la música, la danza, el cine, el teatro y otras más novedosas como la fotografía o el diseño. (Jordá & Blázquez, 1985)

2.1.1.1 Pintura

Se emplearon técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica del arte de pintar, consiste en aplicar, en una superficie determinada (Una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, un recorte de tejido, etc.) una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, dibujo, etc. Dando lugar a una obra de arte según unos principios estéticos. (Jordá & Blázquez, 1985)

2.1.1.2 Música:

Es el arte que consiste en dotar a los sonidos y los silencios de una cierta organización. El resultado de este orden coherente y agradable al oído. (Obra Social, Real Academia Española, 2017)

2.1.1.3 Plastilina:

Sustancia moldeable, de diversos colores, que se utiliza en escultura y como material educativo. (Real Academia Española, 2017)

2.1.2 Educación Artística

Es el método de enseñanza que ayuda al sujeto a canalizar sus emociones a través de la expresión artística. En este sentido, este tipo de educación contribuye al desarrollo cultural del hombre. (Pérez Porto & Merino, 2009)

2.1.3 Creatividad

La creatividad, también denominada como inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento creativo, entre otras maneras, es lisa y llanamente la facultad humana de crear y que como tal nos permitirá la generación de nuevas ideas, conceptos o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos ya conocidos y que están orientados a producir soluciones originales. La creatividad puede dar lugar a la creación de cualquier cosa nueva, al hallazgo de soluciones originales o a la modificación o transformación del mundo. (Definición creatividad, s.f.)

2.1.4 Imaginación

Facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales. ("La Caixa", s.f.)

2.1.5 Actividad lúdica

Es aquello que se puede realizar en el tiempo libre, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y de las preocupaciones, y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento (Significados.com, 2018)

2.1.6 Inteligencia

Es la capacidad o facultad de entender, razonar, saber, aprender y de resolver problemas. En este sentido se asemeja a conceptos como 'entendimiento' e 'intelecto'. (Significados.com, 2018)

2.1.7 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo surge a partir del establecimiento de una relación entre los nuevos conocimientos adquiridos y aquellos que ya se tenían, produciéndose en el proceso una reconstrucción de ambos. (Ausubel, Definición De, 1918-2008)

2.2 Marco Teórico

Aquí están fundamentados los teóricos que sostienen el proyecto con sus teorías importantes basadas en la educación para promover la creatividad e incentivar el aprendizaje significativo y brindar a su vez una mirada receptiva de cómo debería ser el rol docente en el aula de clase y fuera de ella para darle herramientas al niño de explorar su entorno con mayor autonomía.

2.2.1 David Ausubel

Fue conocido por ser el originador y difundió la teoría del aprendizaje significativo (1. Psicología educativo y la labor docente, 1983), a través de este autor los aportes a nuestro proyecto son:

Problema general	Propuesta general	Tema	Problema específico	Propuesta específica
El alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo	El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente	Teoría del aprendizaje significativo	En 1983, surge la inquietud de cómo los docentes están dando la estructura de los conocimientos que plantea la institución.	Por medio de estrategias lúdico-pedagógicas promuevan este aprendizaje significativo.

2.2.2 Mihaly Csikszentmihalyi

El centro de interés de él se basó en el pensamiento positivo y los aspectos que se derivan del mismo: la creatividad, el optimismo, la motivación intrínseca y la responsabilidad. Uno de sus libros se llamó "Fluir" (Flow) descubriendo el concepto de "estado de flujo" y convirtiéndose así en una obra de referencia y consulta para los estudiosos de la psicología positivista. Sus enseñanzas se empleaban menudo para estimular al individuo en sus labores cotidianas, ayudándole a alcanzar un mayor bienestar interior; también se adoptan en muchas ocasiones para estimular la felicidad del empleado e incrementar la satisfacción por el trabajo bien hecho dentro del entorno laboral, optimizando así el desarrollo de las tareas en el mundo de los negocios (Mihaly Csikszentmihalyi, s.f.). Él hace mención de los métodos tradicionales acerca de la creatividad que solo se centran en el ser. Con su modelo creativo (Csikszentmihalyi, 1998), plantea un proceso psicológico, social y cultural y con esta interacción hace que la persona sea creativa. En 1996 crea el concepto de creatividad,

que consiste en cambiar el dominio ya existente o lo transforma en uno nuevo, esa idea u opinión de la persona; con base a esto se aportó lo siguiente:

Problema general	Propuesta general	Tema	Problema específico	Propuesta específico
Los métodos tradicionales a cerca de la creatividad se han centrado únicamente en el ser. (Csikszentmihalyi, 1998)	Plantea un proceso no solo mental, también psicológico, social y cultural y esta interacción hace que la persona sea creativa.	Modelo creativo	En 1996 crea el concepto de creatividad, que consiste en cambiar el dominio ya existente o lo transforma en uno nuevo, esa idea u opinión de la persona.	Por medio de las dimensiones extra personales del individuo permite esa interacción mencionada.

2.3 Estado de Arte

Para este proyecto se revisó 30 investigaciones, las cuales se encuentran 5 en inglés, y las demás se relacionaban con el aprendizaje significativo, bellas artes y creatividad.

Referencias bibliográficas	Planteamiento del problema	Solución del problema	Aportes
La música como herramienta lúdico-pedagógica en el grado primero de la	No evolucionan con el aprendizaje, no hay uso de las TIC y solo es una metodología	Una de las actividades que fueron empleadas son: encuestas, talleres de música, rondas de	Se adaptaron estas actividades para

<p>básica para potencializar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la fundación El Nazareno. (Arroyo Carillo & Gonzáles Arguelles, 2015)</p>	<p>tradicional.</p>	<p>integración y ejercicios de pronunciación.</p>	<p>emplearlas en las aulas de clases.</p>
<p>Estrategias creativas para desarrollar el potencial creativo a través de las artes plásticas en niños y niñas del C.E.I.N.N “Don Simón Rodríguez” (Singh & Vegas , 2015)</p>	<p>No emplean nuevas metodologías en las aulas, limitando patrones de expresión creativa, como consecuencia desatienden el hemisferio del cerebro</p>	<p>Una de las categorías que utilizaron fue: Desarrollo potencial creativo, artes plásticas, estrategias y la creatividad.</p>	<p>Se empleó estas categorías para el fomento de la creatividad.</p>
<p>La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Bucaramanga. (Parra de Jaimes , 2016)</p>	<p>Se empleó una metodología tradicional en las aulas de clase, lo cual no permite a los niños fomentar la creatividad.</p>	<p>Las fases de la creatividad que se llevó a cabo en la educación infantil es preparación, incubación, iluminación y verificación para promover en la ciudad de Bucaramanga, Santander.</p>	<p>Se llevó a cabo estas fases de creatividad en el proyecto de aulas mediante actividades que ayudaron al fomento de un aprendizaje significativo.</p>

<p>“Las artes plásticas como herramienta integral para el aula (una propuesta para el preescolar)”. (Singh & Vegas , 2015)</p>	<p>Se dio una metodología tradicional que no satisfacía las necesidades básicas de los niños en el preescolar.</p>	<p>Se realizaron actividades basadas en las artes plásticas de la pintura, recortado, pegado, troceado y el dibujo, que potencializa así a que usen herramientas distintas a la metodología tradicional.</p>	<p>Estas actividades tenían como finalidad el fomento de las diversas artes plásticas en el aula.</p>
<p>Crear pedagogía: Estudiantes de Pedagogía en Educación Parvularia en proceso de formación inicial y el desarrollo de su creatividad. Aportes desde la Educación Superior. (Carter Morales, 2010-2011)</p>	<p>Nos hace énfasis en que no hay visualización de la educación de párvulos, lo cual no satisface el desarrollo integral de los niños.</p>	<p>Se dieron ambientes de aprendizaje para resolver ese problema, fue un rol facilitador, útiles de herramientas, interacción maestra-alumno y vincular aprendizaje-experiencia. Ambientes de aprendizaje</p>	<p>Estos ambientes favorecían el proyecto y promovían el aprendizaje significativo.</p>
<p>La creatividad en la Educación Plástica desde la primera infancia. (Nieves</p>	<p>Hay poco uso de la expresión artística basada en las artes plásticas y el mal uso de la definición de</p>	<p>Para dar solución, emplearon diferentes grupos de modelos como: Modelo grafico de fondo, modelos</p>	<p>Mediante las bellas artes se destacó el uso continuo de las estrategias</p>

Uralde , 2011)	creatividad	gráficos de las figuras en segundo plano y el modelo gráfico de los detalles	adaptadas que permitían favorecer la creatividad
Children's Arts Education based on Multiple Intelligences. (Rojo Gil, 2014)	Usaron una metodología tradicional, donde la maestra es la eje central del proyecto educativo y dejan a un lado el uso de las TIC	Dieron como solución a emplear técnicas en las actividades como: Análisis asociativo, entrevista, tablero de historia y museo fantástico.	Estas técnicas fueron empleadas con base a las bellas artes.
Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. (López Bosh, 2017)	La necesidad que tuvieron fue potencializar el desarrollo artístico	Las técnicas más efectivas fueron: actividades de imitación y actividades de autoexpresión	Esto favorece el aprendizaje significativo y promueve así la creatividad en los niños de preescolar.
La educación Artística para favorecer el aprendizaje con sentido en los niños de pre jardín, jardín y transición teniendo como base las teorías	Está basado en una metodología tradicional con el uso excesivo de las fichas y una desintegración con la lúdica y la pedagogía.	Emplearon estrategias de enseñanza-aprendizaje como picado, rasgado y recortado.	Esto ayuda a promover la creatividad, con estas estrategias dichas anteriormente.

de Jean Piaget y Howard Gardner. (López Santander , Martínez Mendoza, Ojeda Herrera , & Ramos Chaux, 2012)			
Estrategias didácticas apoyadas en artes plásticas para favorecer el aprendizaje significativo y la creatividad en niños de preescolar de dos instituciones educativas del área metropolitana de Bucaramanga (Colombia) (Duarte, García, & Rueda Sánchez, 2015)	El problema de no hay desarrollo artístico en las aulas es por la falta de maestras creativas que ayudan a la integración con la p1. Falta Maestras Creativas por la integración de creatividad y pedagogía.	Las estrategias que fueron empleadas y más efectivas son: Uso de varios recursos, formulación de preguntas, enseñanza por descubrimiento y solución de problemas.	Esto ayuda que el aprendizaje sea significativo.
Implementación de actividades del dibujo y la pintura para el mejoramiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado transición	La necesidad que ellos tienen es el esquema corporal de los niños, a parte de la maestra ser el eje central de la educación que no ayuda a que el infante	Para mejorar ese problema, realizaron actividades como movimiento de manos, un poder imaginativo, dibujo rítmico, imitación de animales y	Estas actividades, fueron adaptadas al tema del proyecto que tenía como fin

<p>“a” de la Institución Educativa Comercial el Palo Caloto, Cauca. (Herrera Cantillo, Mestizo Gutiérrez, & Mina Quintero, 2016)</p>	<p>pueda descubrir su mundo de otras formas.</p>	<p>hacerlo pequeños artistas.</p>	<p>destacar las bellas artes.</p>
<p>Creativity: central concept of education in the 21st century (Summo, Voisin, & Téllez Méndez, 2016)</p>	<p>Es una metodología tradicional, la cual no permite que los niños puedan usar las tecnologías del siglo XXI</p>	<p>En el salón de clases se debe ayudar con proyectos de aula y actividades acerca de esa solución</p>	<p>Por medio de proyectos de aula, genera al niño un mejor aprendizaje significativo.</p>
<p>El ambiente de aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Aurora Estrada y Ayala de la Ciudad de Babahoyo en el periodo 2015-2016.</p>	<p>No hay aprendizajes significativos que potencialicen el desarrollo creativo en los niños.</p>	<p>Por medio de una metodología que no se basa en lo mismo, genera así crear propuestas sobre ambientes de aprendizaje y la creatividad.</p>	<p>Crear ambientes aprendizajes que promueva esa creatividad.</p>

(Mora Mena, 2016)			
Propuesta de un programa de intervención basado en las Inteligencias Múltiples y la Creatividad a través del Juego Cooperativo en alumnos preescolares. (Castillo Morán, 2012)	No hay potencialización en las capacidades creativas en las aulas de clase	Propusieron actividades con cada inteligencia usando los cinco sentidos	Proponer actividades que ayuden a usar los cinco sentidos de nuestro cuerpo para que el aprendizaje sea más efectivo.
Artistic activities and creativity in argentinian school-age children (Krumm & Lemos , 2012)	Cómo emplear actividades que influyen a la creatividad para luego evaluarlas en medio educativo	Por medio de técnicas como sociogramas, test o escalas, podemos tener diferentes informantes que ayudan a la creatividad.	Es una guía para el uso de las actividades que estén relacionados con la creatividad y las bellas artes.
Relation between the Variables of Self-Concept and Creativity in a Sample of	Se requiere incrementar la capacidad creativa en el preescolar	Solucionaron esto con métodos como: la batería verbal del test de pensamiento creativo de torrance y el PAI	Los métodos para potencializar la creatividad en los niños.

Childhood Education Students. (Franco Justo, Relation between the Variables of Self-Concept and Creativity in a Sample of Childhood Education Students, 2006)		(Percepción del autoconcepto Infantil)	
El valor del arte en el proceso educativo. (Palacios , 2015)	No hay el uso adecuado de las artes en el proceso educativo.	Los métodos que usaron para la solución, fueron: Exploración de su entorno y las entrevista con los pares	Estos métodos ayudan a la solución de las actividades que promuevan las artes.
La enseñanza de las artes plásticas en la Universidad de Costa Rica. (Castro Bonilla, 2004)	Surge la inquietud de cómo ha cambiado el tema de las artes plásticas hasta en estos tiempos	Como solución se propuso actividades teórico-práctico por medio de experiencias artístico-plásticas y así promover visión humanística	Este documento está relacionado principalmente al marco legal que rigen la educación.
El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje	En las escuelas no hay tipos de recreación por	Propusieron actividades más efectivas como: “Como somos”,”	Las actividades más efectivas

en la educación preescolar. (Salgado Mojica, 2013)	el estrato social	teléfono” y ”Lotería”	ayudan a enlazar lúdica con pedagogía.
Variables del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias básicas. (Alonso Martín, 2010)	Surge del fracaso de la metodología tradicional y un aprendizaje memorístico y repetitivo, siendo el docente el eje central en la educación	Se empleó el trabajo con los siguientes módulos: Tareas abiertas, La motivación, El medio, la creatividad, el mapa conceptual y la adaptación curricular.	Las preguntas que se generó a partir del proyecto destaca la importancia de la creatividad en los niños y los diversos módulos para la realización de actividades.
¿Al final, qué es aprendizaje significativo? (Moreira, 2012)	En el aula de clases hay aprendizaje memorístico, mecánico. Hay poco progreso en el conocimiento de los niños.	Planteó estrategias de enseñanza y aprendizaje, como lo fue la motivación, el retro aprendizaje y la disposición de nuevos materiales para adquirir un aprendizaje simbólico.	Dejar a un lado ese método tradicional, y enfocarnos más en el proceso práctico de este aprendizaje.
Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. (Castillo Claire,	Se nota de las aulas de clase, como los docentes se basan un método tradicional	Proponen estrategias que debe implementar los docentes en su aula, para buscar una equidad	Las herramientas pedagógicas fueron

<p>Yahuita Quisbert , & Garabito Lizeca, 2006)</p>	<p>dejando a un lado esa experiencia con su entorno.</p>	<p>en el aula de clases. Las más efectivas, son las siguiente: estrategias de lectura antes y después de la narración, bases del conocimiento y procesos cognitivos básicos.</p>	<p>importantes para realizar una lectura de observación del entorno, en los cuales los niños se encuentran, se dio a conocer la forma de adaptarse a algo nuevo para la creación de la expectativa de los sucesos nuevos que acontecen en su medio.</p>
<p>Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. (Cemades Ramírez, 2008)</p>	<p>El problema que se abarcó en esta investigación es cómo enseñar a los niños dejando a un lado ese método tradicional.</p>	<p>Uno de los aspectos se menciono fue el juego, este permite que los niños puedan aprender de una manera didáctica.</p>	<p>La lúdica, juega un rol importante en la vida de un niño ya que refleja la necesidad de aprender continuamente a través de un</p>

			aprendizaje significativo que la maestra le proporciona al estudiante mediante los conocimientos nuevos.
Creatividad e innovación: una destreza adquirible. (Petra & Pérez, 2009)	La necesidad de cambiar las técnicas que se tienen acerca de la creatividad, para potencializarlo en un futuro con los niños.	Se destacó varios factores, como lo fue espacios para ejercer la creatividad, la búsqueda de los pre saberes y la motivación de ellos.	Se enfoca principalmente en el entorno, en el que niño vive a diario; a través de estos espacios, se busca la interacción de una enseñanza basada en estrategias lúdicas y pedagógicas más asertivas, para el favorecimiento de un

			aprendizaje más simbólico.
¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi (Pascale , 2005)	Escases de conocimiento acerca de la creatividad y su concepto, y como base algún teórico que lo fundamente.	Escogieron el modelo creativo de Mihaly Csikszentmihalyi, en cual fundamentaron a fondo el concepto de la creatividad y como emplearlo en el aula de clase.	Favorece el concepto de la creatividad para basarse en las actividades pedagógicas en ambas instituciones.
La solución de problemas de manera innovadora, exploración de un camino creativo. (Montoya Rios, 2012)	La metodología que se llevaba cualquier cosa era muy tradicionalista, dejando un lado las nuevas ideas, entonces deciden buscar estrategias creativas que favorezcan un mejor aprendizaje.	Una de las técnicas empleadas a cerca de la creatividad, son las preguntas que responden cualquier inquietud o problema y lo lleva a generar posibles soluciones.	Esto es una base, dado a favorecer en el proyecto que estamos realizando, le generamos una situación a los niños y a partir de preguntas se favorece mejores ideas que lleven a la creatividad.
Relación entre las variables autoconcepto y creatividad en una	Se quiere llevar a cabo en una población infantil los variables de autoconcepto	Como instrumentos de evaluación se utilizaron la Batería Verbal del Test de Pensamiento	Esto nos ayuda para saber que pensamientos hay y como se

<p>muestra de alumnos de educación infantil (Franco Justo, 2003)</p>	<p>creatividad para mejorar el aprendizaje.</p>	<p>Creativo de Torrance y el PAI (Percepción del Autoconcepto Infantil) de Villa y Azumendi. Los resultados del estudio arrojaron incrementos significativos en el grupo experimental, tanto en sus niveles de creatividad verbal (fluidez, flexibilidad y originalidad), como en los de autoconcepto, en relación con los grupos control</p>	<p>pueden evaluar a los niños, esto ayuda a que la creatividad de cada niño sea diferente y única.</p>
<p>Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil (Franco Justo & Justo Martínez, 2008)</p>	<p>Este estudio analiza los efectos que un programa de intervención psicomotriz puede tener sobre los niveles de creatividad motriz (fluidez, originalidad e imaginación) de un grupo de niños de último curso de Educación Infantil.</p>	<p>Fueron evaluados mediante el test Pensando Creativamente en Acción y Movimiento, de Torrance, encontrándose mejoras significativas en el grupo experimental respecto al grupo control en las variables estudiadas.</p>	<p>Esto nos sirve como primera estancia en que podemos fortalecer en la educación infantil para tener base en el individuo.</p>

Práctica educativa y creatividad en Educación Infantil (Ruiz Gutiérrez, 2010)	Se cuestionan si la metodología tradicional ayuda a que los niños aprendan la creatividad	Una de las técnicas que emplearon fue: Escala del Fluir de la Creatividad (EFC), que se trata de conocer el alumno que tiene bajo la investigación y la actividad propuesta por el docente, evaluándose mutuamente y haciendo una relación en lo que se hace en la teoría con lo práctico.	Me parece muy efectiva esta técnica, porque hace relación en lo que se quiere mostrar al alumno y lo que podemos mejorar como docentes.
---	---	--	---

2.4 Marco Legal y político

Con base a los documentos y leyes que dan soporte a la creatividad, aprendizaje significativo y las artes en los niños de preescolar, haciendo énfasis en garantizar una mejor educación con calidad, conocer especialmente que pautas se deben llevar a cabo para implementarlas como herramientas lúdicas en cada actividad planeada.

Nombre de la ley o política	Descripción	Aportes
	<i>“Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que</i>	Para las docentes en formación, es necesario saber cómo base las destrezas de cada

<p>Ley 115 de 1994 Artículo 23: áreas obligatorias y fundamentales</p>	<p><i>ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes: Ciencias naturales y educación ambiental; Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democrática; Educación Artística; Educación ética y en valores humanos; Educación física, recreación y deportes; Educación religiosa; Humanidades, Lengua castellana e idiomas extranjeros; Matemáticas y Tecnología e Informática”.</i></p>	<p>niño, para descubrir las capacidades que esté tiene, así mismo para incentivar las estrategias más eficaces que den como resultado la creatividad y tener un fortalecimiento en el aprendizaje significativo para que las pautas sean claras para adquirir en ellos una mayor autonomía.</p>
<p>Resolución 2343 de 1996</p>	<p><i>“Los indicadores de logros como orientación hacia los diferentes procesos que se deben llevar a cabo dentro del área; elementos como la creatividad, el sentido crítico, la capacidad de asombro y la transformación simbólica de la experiencia.”</i></p>	<p>Mediante esta resolución podemos concluir que ambas instituciones se enfocan la creatividad, por medio de</p>

		herramientas en las que la habilidad o competencia de los niños es fundamental, para llegar a formar nuevos vínculos maestra-estudiante.
Ley 1098 de 2006	<i>El MEN y el código de infancia y adolescencia: “señala el derecho a la atención integral de los niños menores de 5 años y busca garantizarles un desarrollo en el marco de sus derechos y sembrar las bases para que todos puedan ser cada vez más competentes, felices y gozar una mejor calidad de vida”.</i>	Se hace énfasis en el contexto en el que el niño crece, adquiere competencias innatas que con el transcurrir el tiempo, se convierte en un aprendizaje simbólico.
Ley 1804 de 2 de agosto del 2016	<i>“Entiéndase por desarrollo integral el proceso singular de transformaciones y cambios de tipo cualitativo y cuantitativo mediante el cual el sujeto dispone de sus características, capacidades, cualidades y potencialidades para</i>	Según la ley, el desarrollo integral corresponde a: Las dimensiones (cognitiva, sociafectiva, comunicativa,

	<i>estructurar progresivamente su identidad y su autonomía”.</i>	corporal) *Aprendizaje significativo. Teniendo esto como base, tenemos nuestro ser.
Derechos básicos del aprendizaje en transición	<i>“Es el conjunto de aprendizajes estructurantes que construyen las niñas y los niños a través de las interacciones que establecen con el mundo, con los otros y consigo mismos, por medio de experiencias y ambientes pedagógicos en los que está presente el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio y la literatura.”</i>	Con esto se tiene en cuenta en las actividades relacionadas a las bellas artes para favorecer así una creatividad.

Capítulo 3: Descripción del proceso investigativo

El tercer capítulo está basado en el proceso investigativo definiendo así cada concepto del enfoque cualitativo, investigación acción y pensamiento sistémico; de igual forma está la población y muestra da cada institución, como anexos a destacar está las técnicas de recolección de información y sus instrumentos, por ultimo plasmadas se encuentran las actividades investigativas que se llevó en este lapso de tiempo.

3.1 Enfoques

Aquí se hace énfasis en los conceptos claves del proceso investigativo que tienen como finalidad la construcción detallada de cada enfoque para dar a conocer sus objetivos principales.

3.1.1 Enfoque cualitativo

Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2006)

3.1.2 Investigación Acción

Define la investigación-acción como «una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora». La intervención se basa en la investigación debido a que implica una indagación disciplinada. (Lomax, 1990)

3.1.3 pensamiento sistémico

El pensamiento sistémico integra el pensamiento creativo, el estratégico y el control para lograr que los proyectos se lleven a la práctica, va más allá de lo que se muestra como un incidente aislado, para llegar a comprensiones más profundas de los sucesos. (Senge, 1990)

3.1.4 Integración

Mediante el enfoque cualitativo, tiene como propósito la investigación del proyecto, basándose en una investigación acción de dos instituciones con preescolar, relacionando así la práctica pedagógica con la observación que se obtuvo durante los dos semestres. (Gómez Paola; Sánchez Diana, 2018)

3.2 población y muestra

Se tuvo de población en el segundo semestre de 2017 con 21 niños de pre-jardín en la institución *Playhouse*, con una muestra de 5 niños y 6 niñas, y con 41 niños de jardín en *Newport School* en el kínder B con 9 niños y 11 niñas; y en el primer semestre del 2018 con 14 niños de jardín de las cuales hay 8 niños y 6 niñas y 41 niños de transición con 7 niños y 13 niñas respectivamente en cada institución.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Se puede observar de forma más precisa la importancia que tiene el diario pedagógico como herramienta lúdica para la recolección de evidencias durante el proceso educativo, con base en esto realizar un análisis narrativo y descriptivo de las experiencias más significativas durante las horas de práctica.

3.3.1 Técnica

Observación participante y directa: Durante las dos primeras semanas que se inició la practica en los ambos colegios, se hizo una caracterización del grupo asignado. La cual se llevó una participación pedagógica con las docentes titulares, en donde ellas nos comentaban como era cada estudiante. Aquí se pudo observar como la metodología que el colegio usaba y que necesidad se puede mejorar para el aprendizaje de los niños. Para recolectar esos datos, se usó como instrumento el diario de campo y las evidencias fotográficas.

3.3.2 Instrumento diario pedagógico

Aquí se puede ver un ejemplo de un diario pedagógico de este semestre del 2018

Fecha: Semana del 13 al 16 de marzo del 2018 Hora: Martes 8:40 a 9:30 de la mañana, Miércoles 8:40 a	Actividad del respeto: se comenzó con la canción del respeto, posteriormente se les muestra el video de “Caillou se pelea” y se detiene cada momento para detallar la atención de los niños, se les preguntó ¿Qué
---	--

9:20 de la mañana, Jueves
9:30 a 10:00 de la mañana,
Viernes 9:40 a 10:00 de la
mañana

Lugar: Salón de clases

Temas: valor del respeto,
valor de responsabilidad,
valor del compartir, ponerse
en el lugar del otro.

Descripción de la actividad:

Actividad del respeto: El
objetivo de la actividad es
que los niños respeten y
expresen sus opiniones de su
vida cotidiana a través del
video “Caillou se pelea” en el
cual hacen un mensaje para
mejorar la actitud con su
amiga Clementina.

**Actividad de la
responsabilidad:** por medio
del juego de buscar la palabra
“responsabilidad” y lo arman
en grupos de seis compañeros
y en una hoja plasman sobre
el significado de esta palabra,
con el fin de llevar sus
experiencias y demostrarlos

paso en la historia? ¿Por qué ese comportamiento con los
dos protagonistas? ¿Qué deben mejorar? Para así
invitarlos a realizar, por medio de dibujos un mensaje en
el que esté involucrado el respeto, se escucharon varios
dibujos realizados en la clase.



Actividad de la responsabilidad: Se les invitó buscar la
palabra responsabilidad por todo el salón, pero con la
condición de hacerlo en grupos de seis niños, en total se
hizo tres grupos en donde quedo equitativamente;
posteriormente de encontrar, la armaron, pero eso generó
un poco de conflicto con algunos, aun así, pudieron
plasmear el significado de la responsabilidad por medio de
dibujos en una hoja blanca.



Actividad de compartir: Por cuestiones de salud de la
practicante el día anterior, no se pudo comprar lo
preparado para ese día, entonces en la caja de materiales
se lleva vasos plásticos, hoja iris de color rojo, los ojos de

por medio de dibujos.

Actividad de compartir: Los niños comparten sus materiales con el otro a través de la elaboración del monstruo en vaso plástico y es solidario con sus compañeros.

Actividad de ponerse en el lugar del otro: Una cosa es compartir y otra es sentir lo del otro, eso se quería plasmar al compartir un solo juego didáctico en un grupo de seis niños, para que puedan esperar el turno y no todo se le da a uno solo.

Dimensiones

-Comunicativa

-Cognitiva

-Socio afectiva

-Corporal-Dinámica Manual

Indicadores de desempeño

*El niño identifica el valor del respeto y lo expresa con

papel y sus patitas. Se inicia con la canción de compartir, posteriormente se muestra nuestro amigo monstruo, se les cuenta un pequeño relato de esté y se les invita a hacer uno, aquí los niños se les vio interesados en elaborarlo, pues durante este tiempo no han hecho cosas que los lleve a ser creativos.



Actividad para ponerse en el lugar del otro: Se les comentó que nuestro invitado les trajo unos juegos para compartir, pero con el compromiso de no pelear, no pegarse y nada malo, de los 16 niños que estuvieron en el día de hoy, solo 7 niños cumplieron, pues algunos casos como Valentina, generó inconformidad con sus compañeros, no les compartió el material y se disgustaba por todo.



Valoración subjetiva: Fortalezas y debilidades de la maestra en formación

- Se está manejando el silencio con los niños, que levanten la mano para hablar y mejorar esa contaminación auditiva.

opiniones de su vida cotidiana.

*El niño comparte con el otro a través de juegos didácticos que lo llevan a tener una responsabilidad en el salón de clases.

*El niño comparte sus materiales con el otro a través de la elaboración del pequeño monstruo y es solidario con sus compañeros.

*El niño respeta a sus compañeros y se pone en el lugar del otro a través de juegos didácticos.

Valoración objetiva: La educación en valores desde hace mucho tiempo es la base fundamental de la formación educativa del hombre y la manera de cómo esta influye en el comportamiento y el desenvolvimiento de los individuos desde edades escolares depende íntimamente de la persona en este caso el docente que lleva esta responsabilidad. (Darimm campos, 28 de octubre en 2011).

Teniendo en cuenta lo que plantea el autor en su teoría, se tiene en cuenta para las

- Trató de generarle a los niños seguridad en las actividades, para que puedan hacer lo propuesto de las actividades que se planean, también innovar en el aula de clases para que no se tornen tan aburridas.
- Se está logrando captar la atención de los niños de transición para la elaboración de las actividades, que la perciban de una buena mejor manera y que todo sea un enriquecimiento para la base de sus conocimientos para su escolar.

planeaciones de las actividades que se les presenta a los niños, en el que se inculque los valores como lo es el respeto de sí mismo, de sus compañeros y la gente de su alrededor, también que compartan y puedan ser solidarios con los otros, para que más adelante no surja situaciones de acoso, bullying o cualquier otro momento donde la persona se sienta inferior al otro por la baja autoestima que formó en el preescolar.

La Maestra: Es indispensable manejar un tono de voz adecuado y un vocabulario acorde al contexto para dirigirse a los niños, de igual forma la motivación para iniciar cada actividad pues de eso depende que se desarrolle de acuerdo a lo que se planea y de esta manera el desempeño de los niños en las actividades

sea mejor cada día.

Los Niños: Siempre hay que tener en cuenta que ellos deben ser el eje central, que a partir de sus necesidades e intereses se realicen actividades que sean pertinentes para desarrollar su pensamiento crítico y reflexivo, que sean ellos constructores de su propio conocimiento.

Atención: Para algunos se les dificulta estar en silencio y seguir instrucciones, entonces al emplear estrategias ayudarán a mejorar su atención.

Percepción: Al no hacer lo que la maestra titular emplea en sus actividades, genera a los niños curiosidad y saber que traerán nuevo, eso sí hay niños que no controlan el silencio y no perciben el objetivo de lo que se lleva.

Memoria: Al mostrar el

video y detenerlo para saber que tanto atentos estaban, se percibió que la mayoría si estaban atentos a lo que se plantea, aunque hubo unas pequeñas inconformidades en mostrarlo, pero se logró el objetivo.

Las Estrategias didácticas:

-Interacción con la realidad: Se pretende interactuar con elementos y relaciones que contengan características en estudio: por ejemplo, objetos, personas, organizaciones, etc. (Yolanda campos,2000)

-Discusión guiada: Activa los conocimientos previos en la participación alrededor de un tema. (Yolanda Campos, 2000)

La Evaluación: Podemos crear estrategias de manejar el silencio, que permite el niño percibir mejor la actividad, también hacer

NOMBRE DE	DESCRPTORES DE DESEMPEÑO	
	Ind. 4,5,6,7	OBSERVACIONES

<p>distintas cosas que hacen en su rutina escolar, en donde permitan un pensamiento divergente.</p> <p>Referencias Bibliográficas</p> <p>El significado de los valores en los niños según autor, se encontró el 16 de marzo del 2018 en el siguiente URL:</p> <p>http://www.monografias.com/trabajos89/influencia-educacion-valores/influencia-educacion-valores.shtml</p>	
--	--

REJILLA DE EVALUACION SEMANAL
Semana de clase del 13 de marzo del 2018 al 16 de marzo del 2018
ACTIVIDADES

LOS NIÑOS	S Av N	REFERENTES AL PROCESO
Luciana Capacho	X	Ella puede trabajar bien pero se distrae y a parte se demora en las actividades que uno plantea y también en las otras asignaturas.
Valentina Castillo	X	Puedo resaltar algo positivo de ella, ha cambiado demasiado su actitud con sus compañeros y con las profesoras, a parte realiza sus trabajos muy bien organizados.
Mariana Cortes	X	Aunque el semestre pasado era un poco egoísta con sus compañeros, en este año se está esforzando de siempre ayudar a los otros compañeros.
Violeta Melo	X	Aunque realice sus trabajos, se queda un poco atrasada en lo propuesto, también es un poco egoísta con las chicas que no son sus amigas.
Gabriela Muñoz	X	Ha cambiado mucho el comportamiento del año pasado, se destaca por realizar todo y no coloca pelea por nada.
Santiago Emilio	X	Genera en algunas ocasiones desorden y no termina el trabajo que se le propone en el aula.
Estefanía Galvis	X	Realizo satisfactoriamente el trabajo que se dio en esta semana.
Luciana Márquez	X	Realizo satisfactoriamente el trabajo que se dio en esta semana.
Rafaela Ospina	X	Realizo satisfactoriamente el trabajo que se dio en esta semana.
José Raúl	X	En los tres días que estuvo en la intervención, se distrae fácilmente y toca que rogarle para que presente algo.
Helena Pérez	X	Resalto positivamente la actitud de esta semana, es generosa y trata de ponerse en los zapatos de los demás.
Lucia Pérez	X	Se deja llevar por sus compañeras del aula, hay que llamarle la atención cuando se está realizando cualquier actividad.
Felipe Rueda	X	Con compañía de Valerie, se puede quedar quieto en las intervenciones de esta semana.
Juan Sebastián	X	Realizo satisfactoriamente el trabajo que se dio en esta semana.
Jerónimo	X	Realizo satisfactoriamente el trabajo que se dio en esta semana.
Valerie Niño	X	Realizó satisfactoriamente el trabajo que se dio en esta semana.
Alejandro Osses	X	Realizó satisfactoriamente el trabajo que se dio

		en esta semana.
María Camila	X	Realizó satisfactoriamente el trabajo que se dio en esta semana.
Matias	X	Aunque solo vino en tres días, pudo realizar satisfactoriamente lo propuesto en las planeaciones.
Victoria Jian	X	Realizó satisfactoriamente el trabajo que se dio en esta semana.

Descriptor de Desempeño

Indicador 4: El niño identifica el valor del respeto y lo expresa con opiniones de su vida cotidiana.

Indicador 5: El niño comparte con el otro a través de juegos didácticos que lo llevan a tener una responsabilidad en el salón de clases.

Indicador 6: El niño comparte sus materiales con el otro a través de la elaboración del pequeño monstruo y es solidario con sus compañeros.

Indicador 7: El niño respeta a sus compañeros y se pone en el lugar del otro a través de juegos didácticos.

3.4 Actividades investigativas realizadas

Actividades investigativas	Descripción
Selección de las pautas para la realización de la caracterización	Se realizó una observación durante quince días, donde se veía que problemas que tenía las instituciones para dar a nuestro proyecto. Luego de esta, se seleccionó que necesitaba para realizarla, la cual nos llevó a dos semanas después de esta.
Definición de los criterios de observación.	Durante el segundo semestre del 2017, se pudo elegir el colegio que se adecuaba a nuestras

	necesidades; es decir en el caso de Diana en Newport School de la sede de cañaveral le convenía más a ella por lo cerca que le quedaba a su casa. Entonces se conoció el grupo de ambas instituciones y se dieron pautas para dicha observación, que eran relevantes al trabajo.
Recolección de información	Al estar continuamente en el proceso de observación, dimos en recolectar detalladamente que nos servía para iniciar con el tema de investigación.
Análisis de información recolectada	Con esta información, se tuvo tiempo para analizarla desde la segunda hasta la quinta semana para llevar a cabo el arduo trabajo que se esperaba luego.
Síntesis de la caracterización	Posteriormente, en la semana octava hasta la 12, se llevó a cabo presentar una caracterización que tenga lo esencial del informe, teniendo en cuenta el problema que se quiere llevar a cabo.
Identificación de las estrategias adaptadas	El objetivo principal era que con las estrategias que se emplean favorecer la creatividad, entonces durante la semana 8 hasta la semana 14 identificarlas y poder emplearlas más adelante en la práctica.
Selección de las estrategias adaptadas más efectivas	Durante la semana 11 hasta la semana 18, se tuvo la labor de escoger cuales estrategias favorecían la creatividad, mediante las bellas artes y el

	aprendizaje significativo. Aunque había muchas que nos servían, se descartó las que menos promovían seleccionando las efectivas.
Elaborar una cartilla pedagógica con las estrategias y actividades más efectivas en la potenciación de la creatividad en los niños	Como producto de la investigación, se llevó a cabo realizar una cartilla pedagógica con esas estrategias y actividades que fueron efectivas en los niños de las instituciones bajo estudio

Capítulo 4: Resultados preliminares

Se hace énfasis en las soluciones de investigación y de los objetivos, uno de ellos fue caracterizar el estado actual con relación a las bellas artes, creatividad, aprendizaje significativo y la lúdica con la pedagogía con una adaptación de las estrategias que se usó en la práctica, se implementó nuevas actividades que surgen de lo mencionado anteriormente, como producto final se realizó una cartilla lúdico-pedagógica con el fin de ser un instrumento para los docentes que deseen implementar métodos contruidos a partir de los aprendizajes simbólicos a destacados.

4.1 Caracterización sintetizada

Necesidad	Descripción	Relación con las bellas artes	Relación con la creatividad	Relación con el aprendizaje significativo	Relación con lúdico pedagógico.
En las instituciones hay poco espacio para el desarrollo artístico del niño, limitando la expresión creativa y el énfasis del aprendizaje significativo.	El enfoque de las docentes es poco apropiado en las planeaciones de las actividades y se atienen a un método tradicional.	El problema se radica en el tiempo limitado que brinda las instituciones acerca de la música, la pintura y escultura	Hay una escasa motivación para el fomento de la autonomía de los niños de los grados de pre jardín y jardín durante el desarrollo de las actividades limitando así	El niño necesita relacionarse más con su contexto para incentivar las posibilidades de enseñanza-aprendizaje dentro del campo de la educación.	Las actividades realizadas por las docentes del aula están desintegran la lúdica con la pedagogía con lo observado en las prácticas.

			la creatividad de ellos.		
--	--	--	--------------------------	--	--

4.2 Estrategias lúdico-pedagógicas adaptadas

Estrategia	Descripción	Referente
Estrategia con relación a las bellas artes	Inquietan al estudiante a activar los pre saberes que se tienen hacia una temática haciendo énfasis a la manipulación de objetos, textura, color y forma.	Bustamante, Carmona, Rentería, (2007)
Enseñanza para el entendimiento de sus pre saberes	Es una postura vinculada a la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en el entendido que cada persona aborda y domina los materiales curriculares de forma particular, en tanto las diversas mentes trabajan con diferentes combinaciones de representaciones mentales. Cuando una persona comprende algo, sea un concepto, una técnica, una teoría, lo puede aplicar adecuadamente a una nueva	(Blythe,2004)

	situación.	
Estrategia para un aprendizaje continuo	“El aprendizaje significativo como un proceso en el que el aprendiz se implica en seleccionar información relevante, organizar esa información en un todo coherente, e integrar dicha información en la estructura de conocimientos ya existente”	Mayer (1992)
Estrategia para adquirir un conocimiento previo	“Son un conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales, así como el control y regulación de los mismos con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje”	González y Tourón (1992).
Las estrategias de manejo de	“Un pensador competente analiza la situación de la tarea para determinar las estrategias que serían apropiadas. A	Symons (recuperado el

recursos	continuación, se va formando un plan para ejecutar las estrategias y para controlar el progreso durante la ejecución."	26 de Agosto de 2017)
Estrategia promover la creatividad infantil	En la comprensión progresiva del conocimiento a través de diversas actividades que interiorizan, cuestionan y motivan.	Bustamante, Carmona, Rentería (s.f.) Elosua y García (1993)
Debate de los conocimientos previos	Activa los conocimientos previos en la participación alrededor de un tema.	Campos Yolanda (2000)
Interacción con el entorno	Se pretende interactuar con elementos y relaciones que contengan características en estudio: por ejemplo objetos, personas, organizaciones, etc.	Yolanda campos(2000)
Jugando con los conocimientos	Son aquellas que se plantea al estudiante a lo largo de situación de enseñanza.	Yolanda campos(2000)
Expresando mis sentimientos	Busca lograr un impacto en el estudiante considerando aspectos actitudinales y emotivos.	Yolanda campos (2000)

--	--	--

4.3 actividades pedagógicas

Estrategia	Logro de desempeño	Dimensión
Estrategia con relación a las bellas artes	<p>Identifica los animales terrestres y acuáticos con sus alimentos.</p> <p>El niño identifica el teléfono como medio de comunicación y por medio de sus manos realiza una obra de arte.</p>	<p>Cognitiva</p> <p>Corporal</p>
Enseñanza para el entendimiento de sus pre saberes	<p>Identifica las partes del cuerpo “Dedos, codos, manos, hombros, cabeza, rodillas y pies” siguiendo las instrucciones realiza movimientos corporales.</p> <p>El niño identifica la carta como un medio de comunicación y crea una a su compañero expresando sus sentimientos.</p> <p>El niño identifica el celular</p>	<p>Corporal</p> <p>Socioafectiva</p>

	como un medio de la comunicación y de este permite la creación de uno.	Comunicativa
Estrategia para un aprendizaje continuo	Identifica el hábitat del hámster, su alimentación y el medio que lo rodea. El niño identifica el afiche como un medio de comunicación y con ayuda de sus compañeros serán creativos en la realización de este.	Cognitiva Comunicativa
Estrategia para adquirir un conocimiento previo	Utiliza los pictogramas para encontrar animales del zoológico. El niño es capaz de identificar los medios de comunicación “celular” “teléfono” y lo expresa con los demás en su vida cotidiana. Identifica el león como animal terrestre, su habita y explora con el arte.	Cognitiva Comunicativa Cognitiva
	Variación de distintos materiales para la elaboración de animales acuáticos	Cognitiva

<p>Estrategia de manejo de recursos</p>	<p>Por medio del mono, el niño reutiliza los materiales que está en su entorno y se expresa con su entorno.</p> <p>Respeto la opinión de los demás a través del cuento narrado “El elefante fotógrafo”</p>	<p>Cognitiva</p> <p>Socioafectiva</p>
<p>Jugando con los conocimientos</p>	<p>El niño identifica la revista como medio de comunicación y la elaboración de esta.</p> <p>Identifica la hormiga por medio de un cuento y conoce el hábitat de esta.</p> <p>El niño comparte a través de juegos didácticos “Lotería de animales” y es solidario con el otro.</p>	<p>Corporal</p> <p>Cognitiva</p> <p>Socioafectiva</p>
<p>Debate de los conocimientos previos</p>	<p>El niño identifica el valor del respeto y lo expresa con opiniones de su vida cotidiana.</p> <p>Usa el cuento de Pinocho como herramienta fundamental para hacer inferencias de lo narrado.</p>	<p>Socioafectiva</p> <p>Cognitiva</p>
	<p>El niño resuelve situaciones de la vida cotidiana a través de sus</p>	<p>Cognitiva</p>

<p>Interacción con el entorno</p>	<p>experiencias.</p> <p>El niño respeta a sus compañeros y se pone en el lugar del otro a través de juegos didácticos</p> <p>El niño comparte sus materiales a través de la creación del pequeño monstruo y es solidario con sus compañeros.</p>	<p>Socioafectiva</p> <p>Corporal</p>
<p>Estrategia promover la creatividad infantil</p>	<p>El niño usa el cuento “La liebre y la tortuga” como narración para enfrentar las relaciones con su entorno.</p>	<p>Cognitiva</p>
<p>Expresando mis sentimientos</p>	<p>Expresa con su cuerpo los movimientos corporales siguiendo el ritmo de la canción.</p> <p>El niño cuenta del 1 al 12 a través de canciones infantiles.</p>	<p>Corporal</p> <p>Cognitiva</p>

4.4 Cartilla pedagógica

En este enlace: <https://es.calameo.com/read/005577044363eea6ca06f> se encuentra la cartilla lúdico-pedagógica llamada “El arte de aprender” realizada por Paola Andrea Gómez Barrios y Diana Alexandra Sánchez Ardila, estudiantes de la facultad de ciencias sociales, humanidades y artes en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Santander, Colombia.



Capítulo 5: Conclusiones y recomendaciones

5.1 conclusiones

Bajo observación continua se pudo determinar que los niños 3 a 6 años, cumplieron uno el objetivo general, acerca de las estrategias lúdicas más efectivas, que tiene relación a las bellas artes (Bustamente, Carmona, Rentería, 2007), para adquirir un conocimiento previo (González y Tourón, 1992), manejo de recursos (Symons, recuperado el 26 de agosto de 2017) y posteriormente de debate de los conocimientos previos (Yolanda Campos, 2000), que ayudan a favorecer la creatividad y un aprendizaje significativo para una mejor calidad de educación.

5.2 recomendaciones

Para que el aprendizaje de los niños sea más asertivo, se debe tener en cuenta:

- Darle autonomía en las actividades planeadas y libertad de elección, sin limitarlo a que hagan de acuerdo a un modelo o ejemplo específico.

- Brindarle espacios fuera del salón de clases que les permita a los niños la interacción del mundo que los rodea y con esto ellos crean sus propias hipótesis.
- Motivar a los niños a elaborar mediante las artes como lo es la pintura, música u otra, que ayuda al enriquecimiento de sus habilidades motrices.

Anexos- Evidencias

DIARIOS PEDAGÓGICOS 2017-2018

En la carpeta llamada “Diarios pedagógicos 2017-2018” archivo comprimido, en donde se encuentra todos los diarios pedagógicos del lapso de estos de los dos semestres de ambas estudiantes que realizaron la investigación.

Las evidencias fotográficas están en sus respectivos diarios de campo.

Referencias

"La Caixa", O. (s.f.). *Diccionario Real Academia Española- RAE*. Recuperado el 12 de Febrero de 2018, de Imaginación: <http://dle.rae.es/?id=L08fZlC>

(2007-2017). Recuperado el 28 de Octubre de 2017, de Definición ABC: <https://www.definicionabc.com/general/pintura.php>

Alonso Martín, M. d. (2010). *VARIABLES del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias básicas* (Primera ed.). Recuperado el 13 de Febrero de 2018, de <http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/VARIABLES%20del%20aprendizaje%20significativo%20para%20el%20desarrollo%20de%20las%20competencias%20basicas.pdf>

Arroyo Carillo, L., & Gonzáles Arguelles, M. (2015). *La música como herramienta lúdico-pedagógica en el grado primero de la básica para potencializar los procesos de*

enseñanza y aprendizaje en la fundación El Nazareno. Proyecto de investigación, Universidad de Cartagena, Bolívar, Cartagena. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de

<http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2114/1/TESIS%20DE%20GRAD%20-%20LICENCIATURA%20EN%20PADODOGIA%20INFANTIL.pdf>

Ausubel, D. (1918-2008). *Definición De*. Obtenido de Aprendizaje significativo: <https://definicion.de/aprendizaje-significativo/>

Ausubel, D. (1983). *1. Psicología educativo y la labor docente*. Recuperado el 26 de Octubre de 2017, de Teoría del aprendizaje: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1509062241&Signature=YuXOYIDadw2%2Bw%2F1wJWECckuk6yM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA_DEL_APREN

Benavides, F. A., Muñoz Urbano, C. A., & Muñoz Quiroga, G. (Septiembre-Diciembre de 2013). Estado del arte sobre investigaciones educativas educativas y pedagógicas en tres instituciones de educación superior del municipio de Pasto: conceptos y perspectivas teóricas. *Revista Criterios*, 20(1), 37-51. Recuperado el 13 de Febrero de 2018, de <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/criterios/article/view/366/308>

Carter Morales, P. (2010-2011). *Crear pedagogía: Estudiantes de Pedagogía en Educación Parvularia en proceso de formación inicial y el desarrollo de su creatividad. Aportes desde la Educación Superior*. Universidad Academia Humanismo Cristiano, Tesis para optar al título de Educadora de Párvulos y al grado de Licenciado en Educación. Santiago de Chile : Escuela de Educación. Recuperado el 20 de Octubre de 2017, de <http://bibliotecadigital.academia.cl/handle/123456789/155>

- Castillo Claire, V., Yahuita Quisbert , J., & Garabito Lizeca, R. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. (La Paz, Ed.) *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 51(1). Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762006000100015&script=sci_arttext&tlng=es
- Castillo Morán, C. M. (2012). *Propuesta de un programa de intervención basado en las Inteligencias Múltiples y la Creatividad a través del Juego Cooperativo en alumnos preescolares*. Universidad Internacional de la Rioja, Máster universitario en Neuropsicología y Educación. Almendralejo: UNIR. Recuperado el 20 de Octubre de 2017, de <http://reunir.unir.net/handle/123456789/1035>
- Castro Bonilla, J. (2004). La enseñanza de las artes plásticas en la Universidad de Costa Rica. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 4(2), 1-21. Recuperado el 20 de Octubre de 2017, de <http://www.redalyc.org/html/447/44740206/>
- Cemades Ramírez, I. (Septiembre de 2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y Sociedad*(12), 7-20. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/05/DOC1-desarrollo-creatividad.pdf>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la intervención* (Vol. 4). Barcelona, España: Paidós. Recuperado el 26 de Marzo de 2018, de <https://www.casadellibro.com/libro-creatividad-el-fluir-y-la-psicologia-del-descubrimiento-y-la-inv-encion/9788449305108/598598>
- Definición creatividad*. (s.f.). Recuperado el 12 de Mayo de 2018, de DEFINICION ABC: <https://www.definicionabc.com/general/creatividad.php>
- Duarte, E. S., García, L. N., & Rueda Sánchez, M. (Edits.). (22 de Noviembre de 2015). *Estrategias didácticas apoyadas en artes plásticas para favorecer el aprendizaje significativo y la creatividad en niños de preescolar de dos instituciones educativas*

del área metropolitana de Bucaramanga (Colombia). (M. P. Acuña, & J. D. Cabrera, Productores) Recuperado el 16 de Octubre de 2017, de Prezi.com: http://prezi.com/pdnxprhtutr2/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share

Esquivias Serrano , M. T. (31 de Enero de 2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 05(1), 1-17. Recuperado el 08 de Febrero de 2018, de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Franco Justo, C. (15 de diciembre de 2003). Relación entre las variables autoconcepto y creatividad en una muestra de alumnos de educación infantil. *Revista electrónica de investigación educativa*. Recuperado el 04 de Mayo de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412006000100004

Franco Justo, C. (Mayo de 2006). Relation between the Variables of Self-Concept and Creativity in a Sample of Childhood Education Students. *Revista electrónica de investigación educativa*, 8(1), 1-10. Recuperado el 20 de Octubre de 2017, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412006000100004

Franco Justo, C., & Justo Martínez, E. (2008). Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil. *Revista de la pedagogía*, 60(2), 107-122. Recuperado el 04 de Mayo de 2018, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2717068>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México D.F., México: McGraw-Hill e Interamericana Editores.

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). Metodología de la investigación. En R. Hernández Sampieri, *Similitudes y diferencias entre los enfoques cuantitativo y cualitativo* (cuarta ed., pág. 16). México.
- Herrera Cantillo, L., Mestizo Gutiérrez, L., & Mina Quintero, M. (2016). *Implementación de actividades del dibujo y la pintura para el mejoramiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado transición "a" de la Institución Educativa Comercial el Palo Caloto, Cauca*. Fundación Universidad Los Libertadores, Cauca. Palo Coloto: El título de Especialista en Arte en los Procesos de Aprendizaje . Recuperado el 17 de octubre de 2017, de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/878/HerreraCantilloLusmila.pdf?sequence=2>
- Jordá , J., & Blázquez, M. (1985). Las bellas artes . *ECURED*. Recuperado el 26 de Marzo de 2018, de https://www.ecured.cu/Bellas_Artes#cite_note-Bellas_Artes-1
- Krumm, G., & Lemos , V. (6 de Noviembre de 2012). Artistic activities and creativity in argentinian school-age children. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 40-48. Recuperado el 20 de Octubre de 2017, de <http://www.redalyc.org/html/2990/299025051005/>
- Lomax, P. (1990). An Action Reserch Approach to Developing Staff in Schools. En P. Lomax, *Managing Staff Development in Schools: An Action Research Approach* (pág. 121). Philadelphia: Multilingual Matters. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de Definición de Investigación Acción: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf
- López Bosh, M. A. (2017). Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Revistas Científicas Complutenses*(12), 41-57. Recuperado el 20 de Octubre de 2017, de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0000110041A/5919>

López Santander , M. C., Martínez Mendoza, M., Ojeda Herrera , A. M., & Ramos Chaux, L. K. (2012). *Nuevos cuadernos de pedagogía* . Obtenido de La educación artística para favorecer el aprendizaje con sentidos los niños de prejardín, jardín y transición, teniendo como base las teorías de Jean Piaget: <http://www.unab.edu.co/sites/default/files/Nuevos%20Cuadernos%20de%20Pedagogía%203.pdf> (pagina 45)

Mihaly Csikszentmihalyi. (s.f.). Recuperado el 02 de Abril de 2018, de Tralibros: <http://tralibros.com/escritores/i/4836/56/mihaly-csikszentmihalyi>

Montessori, M. (1948). *La educación de las potencialidades humanas* (Vol. 06). (M. Series, Ed.) Recuperado el 26 de Octubre de 2017, de <http://montessorihoy.blogspot.com.co/2015/03/la-creatividad.html>

Montoya Rios, F. J. (2012). La solución de problemas de manera innovadora, exploración de un camino creativo. *Revista Trilogía Ciencia, Tecnología y sociedad*(7), 125-133. Recuperado el 23 de Abril de 2018, de <http://itmojs.itm.edu.co/index.php/trilogia/article/view/379>

Mora Mena, J. M. (2016). *El ambiente de aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Aurora Estrada y Ayala de la Ciudad de Babahoyo en el periodo 2015-2016*. Informe final del proyecto de investigación, Babahoyo. Recuperado el 13 de Febrero de 2018, de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2741/1/P-UTB-FCJSE-PARV-000026-.pdf>

Moreira, M. A. (Marzo de 2012). ¿Al final que es un aprendizaje significativo? (Universidad la Laguna, Ed.) *Qurrriculum : revista de teoría, investigación y práctica educativa*.(25), 29-56. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/96956>

- Nieves Uralde , M. (Mayo de 2011). La creatividad en la Educación Plástica desde la primera infancia . *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*(53), 40-45. Recuperado el 20 de octubre de 2017, de <http://www.redalyc.org/html/3606/360635575007/>
- Obra Social, ". (2014). *Real Academia Española*. Recuperado el 28 de Octubre de 2017, de Bellas Artes: <http://dle.rae.es/?id=3q9w3lk>
- Obra Social, ". (2017). *Real Academia Española*. Recuperado el 26 de Octubre de 2017, de Música: <http://dle.rae.es/?id=Q98e1OK>
- Palacios , L. (2015). El valor del arte en el proceso educativo. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 1-21. Recuperado el 20 de Octubre de 2017, de <http://www.redalyc.org/html/340/34004607/>
- Parra de Jaimes , M. (2016). *La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Bucaramanga*. Universidad de Granada, Universidad de Granada. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. España: Universidad de Granada. Recuperado el 20 de octubre de 2017, de <http://hdl.handle.net/10481/42403>
- Pascale , P. (22 de Febrero de 2005). ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. *Revistas Científicas Complutenses*, 63-86. Recuperado el 23 de Abril de 2018, de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0505110063A>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2009). *Definición DE*. Recuperado el 08 de Febrero de 2018, de Definición de educación artística: <https://definicion.de/educacion-artistica/>
- Petra, M., & Pérez, A. -G. (enero-abril de 2009). Creatividad e innovación: una destreza adquirible. (Universidad de Salamanca, Ed.) *Revista Interuniversitaria*, 179-198. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de

https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71776/1/Creatividad_e_innovacion_una_destreza_ad.pdf

Qué es un pensamiento sistémico. (s.f.). Recuperado el 06 de Noviembre de 2017, de Significados.com: <https://www.significados.com/pensamiento-sistemico/>

Real Academia Española. (2017). Recuperado el 28 de octubre de 2017, de Plastilina: <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=plastilina>

Rojó Gil, I. (2014). *Children's Arts Education based on Multiple Intelligences.* Universidad de Valladolid. España: Campus Segovia. Recuperado el 17 de Octubre de 2017, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5021/1/TFG-B.429.pdf>

Ruiz Gutiérrez, S. (2010). *Práctica educativa y creatividad en Educación Infantil.* (Universidad de Málaga, Servicio de Publicaciones, Ed.) Recuperado el 04 de Mayo de 2018, de RiUMA: https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERRE_Z.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Salgado Mojica, G. (2013). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar.* Dictamen de trabajo para titulación, Universidad pedagógica nacional, Mexico, Mexico. Recuperado el 20 de Octubre de 2017, de <http://200.23.113.59/pdf/29997.pdf>

Senge, P. (1990). *Que es un pensamiento sistémico.* Recuperado el 26 de Marzo de 2018, de La quinta disciplina: <https://pmqlinkedin.files.wordpress.com/2011/05/pensamiento-sistemico.pdf>

Significados.com. (Febrero de 2018). Recuperado el 12 de Febrero de 2018, de Lúdica: <https://www.significados.com/ludico/>

Significados.com. (Febrero de 2018). Recuperado el 12 de Febrero de 2018, de Lúdica: <https://www.significados.com/inteligencia/>

Singh, I., & Vegas, A. (2015). *Estrategias creativas para desarrollar el potencial creativo a través de las artes plásticas en niños y niñas del C.E.I.N.N "Don Simón Rodríguez"*. Universidad de Carabobo, de Pedagogía Infantil y Diversidad. Bárbula: Facultad de las ciencias de la educación. Recuperado el 17 de octubre de 2017, de <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2949/4/10163.pdf>

Singh, I., & Vegas, A. (Febrero de 2015). *Trabajo de tesis*. Obtenido de ESTRATEGIAS CREATIVAS PARA DESARROLLAR EL POTENCIAL CREATIVO A TRAVÉS DE LAS ARTES PLASTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DEL C.E.I.N.N "DON SIMÓN RODRÍGUEZ": <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2949/4/10163.pdf>

Summo, V., Voisin, S., & Téllez Méndez, B. A. (Enero de 2016). Creativity: central concept of education in the 21st century. *Revista iberoamericana de educación superior*, 7(18), 1-10. Recuperado el 20 de octubre de 2017, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722016000100083