

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS DE GRADO

**LA TÉCNICA DE LA LUDOTECA COMO UN INSTRUMENTO
PARA EL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD
EN NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL “PEKELAND” DE
LA ZONA RIO SECO – EL ALTO, GESTIÓN 2018**

**TESIS DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR : Elizabeth Romero Pérez

TUTOR : M.Sc. Lic. Carlos Ovidio Quispe Callisaya

EL ALTO – LA PAZ

2019

INDICE

INTRODUCCION.....	1
CAPÍTULO I	
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.2. OBJETIVOS	7
1.2.1. OBJETIVO GENERAL	7
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICO	7
1.3. DELIMITACION ESPACIAL	7
1.4. DELIMITACION TEMPORAL	7
1.5. TEMATICA	7
1.6. JUSTIFICACION	8
1.7. HIPOTESIS	9
1.8. VARIABLES INDEPENDIENTE	9
1.9. VARIABLE DEPENDIENTE	9
1.10. OPERALIZACION DE LAS VARIABLES	10
CAPÍTULO II	
2. MARCO CONTEXTUAL Y TEORICO.....	14
2.1. MARCO CONTEXTUAL	14
2.2. MARCO TEORICO.....	20
2.2.1. LA IMAGINACION	20
2.2.2. La imaginación y cómo se desarrolla.....	21
2.2.3. ¿Qué es la imaginación?	21
2.2.4. La imaginación y su relación con la inteligencia	22
2.2.5. ¿Cómo podemos entender la imaginación a nivel neurocientífico?	23
2.3. La creatividad	24
2.4. Definición de la creatividad.....	26
2.5. Modos mentales de procesamiento de la información	28

2.6.	Características de las personas imaginativas y creativas	30
2.7.	Barreras de la Creatividad.....	30
2.8.	Factores de la imaginación:.....	31
2.9.	Factores del Pensamiento Creativo	33
2.9.1.	Factor actitudinal	33
2.9.2.	Factor motivacional.....	33
2.9.3.	Factor Aptitudinal.....	33
2.9.4.	Fluidez.	34
2.9.5.	Flexibilidad.....	34
2.9.6.	Originalidad.....	35
2.9.7.	Elaboración.....	35
2.10.	Tipos de Creatividad	35
2.10.1.	Creatividad expresiva	36
2.10.2.	Creatividad productiva	36
2.10.3.	Creatividad Inventiva	36
2.10.4.	Creatividad Innovadora	36
2.10.5.	Creatividad Emergente	37
2.11.	Las Personas Creativas	37
2.12.	Creatividad e Inteligencia.....	38
2.13.	Proceso Creativo.....	40
2.13.1.	Percepción del Problema	40
2.13.2.	Formulación del Problema.....	41
2.13.3.	Hallazgo de Ideas.....	41
2.13.4.	Evaluación	41
2.13.5.	Realización de Ideas	41
2.14.	Imaginación, Creatividad y Acercamiento artístico.....	41
2.15.	Imaginación, Creatividad y Educación	42
2.16.	Educación y Constructivismo	44
2.17.	La Ley de la Educación 070.....	46
2.18.	Para trabajar la imaginación y creatividad se pueden utilizar distintas técnicas de metodología creativa	48

2.18.1. Dramatizaciones creativas	48
2.18.2. Taller creativo	48
2.19. Ludoteca	49
2.19.1. Etimología.....	49
2.19.2. Concepto	49
2.20. Aspectos históricos de la Ludoteca.....	49
2.21. Funciones de la Ludoteca	51
2.22. Características de la Ludoteca.....	52
2.23. Diferentes tipos de Ludoteca.....	56
2.23.1. Ludoteca Circulante.....	56
2.23.2. Ludoteca Escolar.....	57
2.23.3. Ludoteca Terapéutica.....	57
2.23.4. Ludoteca de Investigación.....	57
2.23.5. Ludoteca Comunales.....	58
2.23.6. Ludotecas Carcelarias.....	59
2.23.7. Ludotecas Publicas y privadas	59
2.23.8. Ludotecas para Migrantes y Refugiados	60
2.23.9. Ludotecas Domesticas	61

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	63
3.1. Tipo de Investigación.....	63
3.2. Diseño de la Investigación.....	64
3.3. Método Teórico	65
3.3.1. Deductivo.....	65
3.3.2. Análisis	65
3.3.3. Síntesis	65
3.4. Métodos Empírico	66
3.4.1. Observación.....	66
3.4.2. La medición	66
3.4.3. El Experimento	66
3.5. POBLACION O UNIVERSO DE ESTUDIO	66

3.5.1. Población	66
3.5.2. Localización	66
3.5.3. Muestra	66
3.6. Tipo de Muestra	68
3.6.1. Muestreo Probabilístico	68
3.6.2. Muestreo Aleatorio simple	68
3.7. Validación de instrumentos	68
3.8. TECNICAS DE RECOLECCION	68
3.8.1. La Encuesta	68
CAPÍTULO IV	
4. Experiencia de los talleres	70
4.1. Fase de orientación de los talleres de la ludoteca	70
CAPÍTULO V	
5. Resultados de la Investigación	82
5.1. Análisis e interpretación de los datos	82
CAPÍTULO VI	
6.1. CONCLUSIONES	100
6.2. RECOMENDACIONES	101
BIBLIOGRAFÍA	102

INTRODUCCION

En el actual contexto político, ideológico, económico, social y cultural, que para Bolivia significa procesos de transformaciones profundas tras la aprobación y promulgación de la Constitución Política del Estado, apoyados en el Plan Nacional de Desarrollo y el nuevo proyecto de Ley de Educación 070 “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”. Se debe considerar los cambios que se están implementando en los procesos educativos, las maneras y formas de desarrollar el conocimiento y el aprendizaje en los niños que son nuestro objeto de estudio de la presente investigación.

En este marco, es importante reflexionar sobre algunos términos y conceptos que tienen su origen y hacen referencia a contextos ajenos a nuestra realidad, tal como es la ludoteca como técnica del desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños, esto en el ámbito de la educación y específicamente con el propósito que hoy nos ocupa, significa re conceptualizar y re significar los términos de educación sociocomunitaria productiva.

Un problema en la educación Boliviana en el aspecto que no se da la importancia a desarrollar habilidades imaginativas y creativas en los niños y niñas en etapa escolar, sabemos que un niño o niña imaginativa y creativa ve muchas alternativas de solución ante un problema que se le presente, por eso a través de la técnica de la ludoteca pretendemos despertar, esas habilidades imaginativas y creativas en los niños niñas.

Las ludotecas nos brindan espacios lúdicos, expresión artística, construcción, collage, pintura, abierto para todos niños, jóvenes, adultos por ello podemos mencionar los innumerables beneficios que se podrían aprovechar de la ludoteca, es claro que contribuyen satisfactoriamente al crecimiento social y desarrollo integral, las cuales aportan a estimular la creatividad en los estudiantes.

La Ludoteca suponen espontaneidad y una incesante invitación a la expresión de sentimientos, pensamientos y emociones, por lo cual se hace indispensable

también hablar de juegos de movilidad corporal, juegos de convivencia social, juegos de música, canto y danzas, juegos de dramatización teatral, composición para obras de títeres, entre otras, pocas veces tenidos en cuenta en espacios como ludotecas pero que revisten de gran importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas y estrategias de interiorización de saberes de una manera creativa.

Queremos proponer una alternativa en la cual todos se involucren en las actividades como las Ludotecas para canalizar la energía de los estudiantes que les permita aprender, divertirse, compartir, socializar con sus compañeros y sobre todo que les permita desarrollar su creatividad.

Por todo lo mencionado creemos importante. la técnica de la ludoteca como un instrumento para el desarrollo de la imaginación y la creatividad en niños y niñas del centro infantil “pekeland” de la zona rio seco de la ciudad de el Alto, gestión 2018.

El desarrollo de la imaginación y creatividad es muy importante queremos que se sientan seguros, capaces de enfrentar sus problemas, pretendemos aportar a la formación de los niños con una autoestima elevada, líderes, buenos estudiantes, sociables y en el futuro personas responsables, profesionales creativos.

Existen varias corrientes pedagógicas que le dan aporte a la investigación con sustento teórico, que nos van a ayudar a fundamentar el desarrollo de la imaginación y creatividad.

Con la corriente conductista las personas no son libres de sentir, de pensar en forma creativa, debido a la memorización mecánica y a las condicionantes respuestas exigidas a los estudiantes a los estímulos que dan los profesores. Todo esto limita a que las personas piensen libremente y se expresen a través de los estímulos del entorno, si realmente queremos cambiar debemos pensar que somos capaces de transformar y hacer de nosotros personas creativas en la vida.

En cambio con el constructivismo que es una corriente pedagógica que se encarga de investigar como las personas construyen sus conocimientos y tiene como base los conocimientos previos, el aprendizaje significativo, también afirma que la persona es responsable de su aprendizaje y no excluye la ayuda externa para el aprendizaje como los facilitadores, sin olvidar que el contexto y el medio ayudan el aprendizaje significativo más aun tratándose de los niños.

Para fundamentar la investigación, se darán a conocer teorías y características esenciales, que justifiquen y avalen el desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños del centro infantil Pekeland, de la ciudad de El Alto.

CAPITULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el transcurrir del tiempo las sociedades han ido sufriendo cambios y transformaciones ya sea por el desarrollo tecnológico, científico y sobre todo social; en este sentido la educación desempeña una función importante y trascendental para estos cambios. La educación tiene distintos enfoques de interpretación en el proceso educativo, que de un tiempo a esta parte, tiene distintas interpretaciones y aplicaciones, la presente investigación aborda la técnica de la ludoteca como un instrumento para el desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños.

Ante la búsqueda de alternativas innovadoras, creativas y descolonizadoras para la educación, surge la propuesta de desarrollar la imaginación y creatividad a través de la ludoteca, creemos que la imaginación y creatividad es muy importante en las personas y como profesores aportamos en la educación para formar profesionales capaces de implementar el juego, la libre expresión y la creatividad desde el enfoque de la pedagogía de la expresión lúdico creativa, teniendo en cuenta que la ludoteca aportara como un espacio que posibilita lo mencionado.

Las personas creativas tendrá varias respuestas a un problema y sus decisiones serán originales al igual que sus juicios. Estas adquisiciones serán útiles en su vida, ya que se formara como una persona responsable y en un futuro como un profesional creativo que aplique todos sus conocimientos aportando al progreso de su sociedad en lo político, cultural, tecnológico, económico.

El problema, es que no se incentiva el desarrollo de la imaginación y creatividad seguimos utilizando metodologías tradicionales, dejando de lado la imaginación, originalidad. Este tipo de personas podría ser el contrario el rezago y perjudicar al desarrollo de la sociedad, para salir de la pobreza se necesitan personas que tengan como objetivo el desarrollo imaginativo y creativo. Por esa razón creemos que de la ludoteca en la cual se pretende estimular la imaginación y creatividad en los niños y niñas a través de distintos espacios como que ofrece una ludoteca

como la pintura, arcilla, plastilina casera, construcción, música, ensarte, collage, juegos tradicionales lúdicos con el fin de estimular la imaginación y creatividad en todos los niños y niñas.

En este sentido se pretende que la ludoteca aporte en la formación de los niños y niñas para que en el futuro, logren ser hombres y mujeres imaginativas y creativas e innovadores, en la sociedad, formándose como personas líderes que se desempeñen sin dificultad su vida profesional.

De esta manera vemos a la ludoteca como un instrumento para el desarrollo de la imaginación y creatividad, lo lúdico, está enfocado a introducir a los niños y niñas de manera práctica toda la implicancia de la ludoteca esperando así que los y las niños una vez concluida la actividad desarrollen ludotecas se animen a innovar y a aportar a cambios significativos en cualquier espacio de educación (educación regular, educación alternativa y especial, educación no formal) de esta manera se impulse e incida, más allá de la teoría, y sea una herramienta practica para cada uno de los niños.

El proceso metodológico de la ludoteca, que desarrollaremos más adelante, tiene como base la siguiente secuencia actividades de sensibilización, permite a los participantes visibilizar a la ludoteca como un espacio practico y accesible para implementar procesos de enseñanza y aprendizaje con diferente tipo de población y en cualquier tipo de educación; donde la actividad de educar se enriquezca, para de esta manera posibilitar la innovación y experimentación en el campo educativo.

FORMULACION DEL PROBLEMA

¿De qué manera la ludoteca ayuda el desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños y niñas del centro infantil “Pekeland” de la zona Rio Seco de la ciudad de lo Alto, gestión 2018?

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

- Determinar la importancia de la técnica de la ludoteca para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del centro infantil Pekeland en la gestión 2018.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICO

- Identificar la participación de los niños y niñas en los espacios artísticos de la ludoteca en el centro infantil Pekeland de la zona Rio Seco de El Alto.
- Analizar si la ludoteca es un recurso para ayudar al desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños y niñas del centro infantil Pekeland de la zona Rio Seco de El Alto.
- Conocer los resultados e impacto de la técnica de la ludoteca realizada con los niños y niñas del centro infantil Pekeland de la zona Rio Seco de El Alto.

1.3. DELIMITACION ESPACIAL

La presenta investigación se desarrollara en la Institución Centro infantil Pekeland de la zona Rio Seco de El Alto, de la gestión 2018.

1.4. DELIMITACION TEMPORAL

El tiempo de duración de la investigación será de tres meses septiembre, octubre y noviembre del año 2018.

1.5. TEMATICA

La investigación se realiza en el centro infantil Pekeland de la zona Rio Seco de El Alto.

1.6. JUSTIFICACION

El trabajo de investigación, surge por la inquietud y necesidad de dar respuestas a cómo ayudar a desarrollar la imaginación y creatividad a través de la técnica de la ludoteca en los niños y niñas del centro infantil Pekeland, de la zona Rio Seco de la Ciudad de El Alto.

En este sentido se visualiza la técnica de la Ludoteca para que los niños y niñas que participen, compartan, convivan. Además de otros espacios lúdicos para que a través de ellos desarrollen sus habilidades creativas. En la ludoteca les presentamos una serie de actividades donde aprenden a través de la experimentación, manipulación de los materiales reciclables, no tóxicos.

La imaginación en los niños es muy rica en su desarrollo práctico ya que cada instante están enfrentándose a situaciones que les permite desarrollar esta parte del proceso mental, como es la imaginación.

La creatividad en los niños es muy importante para su desarrollo, fortalece su autoestima, además piensan en muchas alternativas para resolver los problemas que se le presente, además puedan desarrollar una actitud positiva frente a la vida.

Se pretende que los niños y niñas no sientan miedo ni vergüenza, frente a los demás que expresen libremente sus opiniones, líderes que sean capaces de decidir lo mejor para ellos y sobre todo que sepan resolver y enfrentar con sabiduría sus problemas. Queremos que los niños y niñas de nuestra sociedad desarrollen todas sus capacidades, que reciban una educación en valores de forma integral que no tengan miedo al cambio seguros de sí mismos.

Debemos desechar la idea de que la imaginación y creatividad es para “genios”, para personas con un talento innato. La imaginación y creatividad es un rasgo de la personalidad inherente a todos que debemos desarrollar y estimular, desde la más temprana infancia. De ahí, la necesidad de potenciarla en el proceso educativo a través de las ludotecas.

Por ello es muy importante estimular diferentes áreas cognitivas, afectivas, psicomotrices, buscando situaciones que promuevan el aprendizaje a través de estrategias que estimulen las actividades creativas en los estudiantes.

En este sentido, el aporte en la educación que realiza la ley 0/70 Avelino Siñani y Elizardo Pérez, está en potenciar el desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños y niñas del centro infantil, ya que urge la necesidad de pasar de un aprendizaje memorístico, repetitivo y replicador de ideas ajenas a un aprendizaje generador de ideas de conocimientos y productivo para lograr una pedagogía creativa.

1.7. HIPOTESIS

Con la implementación de la técnica de la Ludoteca se ayudará al desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños y niñas del centro infantil Pekeland de la zona Río Seco de la ciudad de El Alto en la gestión 2018.

1.8. VARIABLES INDEPENDIENTE

Técnica de la Ludoteca

1.9. VARIABLE DEPENDIENTE

Ayudará al desarrollo de la imaginación y de la Creatividad

1.10. OPERALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLES INDEPENDIENTE

2. LUDOTECA	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE MEDICION
<p>Técnica de la Ludoteca Es un espacio en el cual las y los estudiantes tienen a disposición, en los momentos libres o cuando la actividad lo requiera juego de concentración. (Diccionario universal inteligente).</p>	<p>-Espacios de Arte.</p>	<p>Actividades artísticas:</p> <p>Dibujos con vela y tinte: -Se interesan por diseñan sus dibujos personalizados.</p> <p>Dibujos con pintura al dedo: -Realizan aviones de cartón.</p> <p>Collage periódico: -Son capaces de utilizar el periódico para crear disfraces.</p> <p>Ensarte: -Combinan colores, formas de fideos para diseñar pulseras, collares.</p>	<p>-Cuestionario con preguntas cerradas</p> <p>-Pre test.</p> <p>- Post test.</p>
	<p>-Espacios lúdicos</p>	<p>-participan en dinámicas participativas. -Saltan la cuerda cantando canciones. -Realizan competencias de Zancos.</p>	

VARIABLES DEPENDIENTE

Ayudará en el desarrollo de la imaginación y creatividad	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE MEDICION
<p>Imaginación</p> <p>Es un proceso creativo superior que permite al individuo manipular información generada intrínsecamente con el fin de crear una representación percibida por los sentidos. Esta representación (intrínsecamente generada) significa que la información se ha formado dentro del organismo en ausencia de estímulos del ambiente.</p>	<p>Aprendizaje Imaginativo Creativo</p>	<p>Cuando realizan un trabajo creado y no están satisfechos vuelven a iniciar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprenden de los errores. - Expresan libremente sus pensamientos e ideas poniéndolas en práctica con los materiales creados. 	<p>Cuestionario con preguntas cerradas.</p> <p>-Pre test -Post test</p>

<p>El desarrollo de la creatividad depende totalmente de los estímulos y del medio, del entorno que los rodea al ser humano. (Miriam Consoló Torrilla)</p>	<p>Aprendizaje Creativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se inspiran en las creaciones de sus compañeros. - Cuando realizan un trabajo y no están satisfechos vuelven a realizar. - Aprenden de los errores. - Expresan libremente sus ideas poniéndolas en práctica con los materiales reciclables. 	<ul style="list-style-type: none"> -Cuestionario con preguntas cerradas. -Pre test -Post test
	<p>Características de la creativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Logran creaciones propias únicas. -Expresan distintas ideas y las ponen en práctica a través de la arcilla. -Manifiestan actitudes creativas al manipular la plastilina casera. -Adicionan muchos detalles en los antigases de goma eva. -Diseñan distintas imágenes con tinta y vela. -Dan rienda suelta a la fantasía inventando historias a través de fotos. 	

CAPÍTULO II

2. MARCO CONTEXTUAL Y TEORICO

2.1. MARCO CONTEXTUAL

El centro infantil PEKELAND se encuentra en la ciudad de El Alto en la zona Estrella de Belén Rio Seco Dirección Calle “P” N°118 entre le calles 3 y 4.

1.1. Nombre de la institución

“CENTRO INFANTIL PEKELAND”

Datos de ubicación:

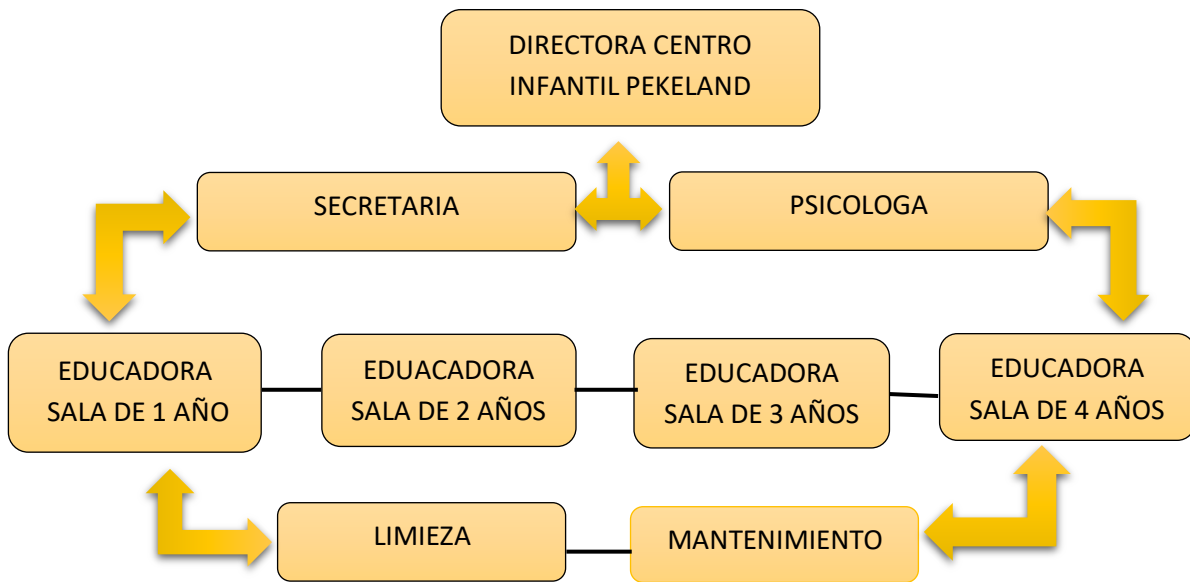
- **Departamento:** La Paz-El Alto
- **Distrito:**4
- **Zona:** Estrella de Belén
- **Dirección:** Calle “P” N°118 entre le calles 3 y 4
- **Área de funcionamiento:** Urbana
- **Gestión:**2018

1.2. Estructura organizacional

La estructura organizacional del centro infantil PEKELAND es un esquema visual que tiene la finalidad de mostrar la organización interna especificando los niveles de relación entre las personas para la toma de decisiones, coordinación y supervisión del trabajo general del centro infantil PEKELAND.

El organigrama señala los diferentes cargos, áreas de trabajo jerárquico y relaciones de apoyo y dependencia que existe entre el personal del centro infantil PEKELAN en el que se establece quienes asumen responsabilidades lo cual facilita el buen desempeño en el trabajo.

1.3. Organigrama:



- **DIRECTORA:** Sinda Zaida Chaves Ramírez
- **SECRETARIA:** Pamela Giménez
- **PSICOLOGA:** Maria Ramos Colque
- **Enfermera:** Irma Caparicona Choquehuanca
- **EDUCADORAS:**
 - ✓ Mariela Jenny Choque Mamani
 - ✓ Denisse Magne Guarachi
 - ✓ María Alejandra Grandon Sanromán
 - ✓ Zaida Chaves Ramírez
 - ✓ Elizabeth Romero Perez
- **MANTENIMIENTO:** Felix Quispe Condori
- **LIMPIEZA:** Norma Guarachi

1.4. FUNCIONES DEL PERSONAL EN LA INSTITUCION

Directora: Es responsable por dirigir y garantizar la correcta labor pedagógica en la institución que dirige.

Las funciones que realiza la directora hacia sus educadoras son lo siguiente:

- Despertar en cada educadora el interés por el desarrollo profesional.
- Fomentar un vínculo permanente de aprendizajes "formales" y "no formales" entre el jardín y la comunidad, para enriquecerse mutuamente con lo que el centro infantil y los miembros de la comunidad puedan aportar, contribuyendo de este modo a la solución de los problemas de ambos.
- Velar por el cumplimiento de los objetivos de cada nivel y modalidad.
- Manejar técnicas y procedimientos de capacitación en las educadoras.
- Actualizar conocimientos sobre el proceso del aprendizaje, sus dimensiones y los factores que lo condicionan.
- Fomentar un ambiente de armonía y laboriosidad en la comunidad educativa.

Secretaria: Es la mano derecha de la directora ya que ella es la que esta mayormente en la dirección realizando las inscripciones de los niños y los cobros de las mensualidades y planificando las actividades que se realiza en el centro infantil.

Educadoras: Interactuar con los niños atendiendo sus necesidades grupales como personales realizar todo tipo de actividades tanto aquellas que apuntan a objetivos más estables como a otros más variables, la educadora de cada sala es la que se encarga en Observar, registrar, medir y evaluar el desarrollo de los niños para poder coordinar y orientar a los padres de familia y a si también a los que componen el equipo de trabajo, que interactúa con los niños en el centro infantil PEKELAN.

Enfermera: La función de la enfermera en el centro infantil de es estar atenta a los cuidados de cada niño donde controla peso y talla cada mes o bimestral para saber si el menú que tiene el jardín ayuda al desarrollo favorable de los niños.

MANTENIMIENTO:

- Velar por que las instalaciones del centro infantil se encuentren en perfecto estado de orden para que ningún niño corra el riesgo de accidentarse
- Velar por el buen funcionamiento de los baños y comedor, con la finalidad de brindar un ambiente estable y seguro a todo el personal que labora en el centro infantil.
- Velar por reparaciones o trabajos de mantenimiento a ser ejecutado en las instalaciones del centro infantil.
- Asegurar la realización de los procesos de mantenimiento, de acuerdo al Sistema de Gestión de la Calidad de la Organización y a la normativa del centro infantil.
- Elaboración de presupuestos de gastos, que permitan tener mayor organización y control en sus funciones.

LIMPIEZA: Realizar las tareas de limpieza y mantenimiento de superficies y mobiliario en el centro infantil a también las salas de cada edad que utiliza, seleccionando las técnicas, útiles, productos y máquinas para garantizar la higienización, conservación y mantenimiento, en su caso, bajo la supervisión del profesional competente, cumpliendo con la normativa aplicable en materia de seguridad y salud.

MISIÓN

El Jardín Infantil “PEKELAND” tiene como misión contribuir con la familia y la comunidad, al desarrollo de las habilidades y capacidades de niños y niñas satisfaciendo sus necesidades y perspectivas, formándoles una vida social de respeto a la diversidad, que les permita adquirir confianza en sí mismos y autonomía para vivir plenamente esta etapa y enfrentar los retos posteriores de su

vida escolar y social, mediante el desarrollo humano, ético y profesional de sus educadoras, cuyos logros se reflejan en una adecuada formación de los párvulos lo que les permitirá adaptarse e iniciar con éxito la educación pedagógica básica a través de la educación de calidad y el apoyo familiar en un ambiente de inmersión dual. Contribuyendo al desarrollo integral y ayudando con todos los medios a nuestro alcance, a las familias en la educación de sus hijos.

VISIÓN

Ser un jardín infantil dedicado al aprendizaje y desarrollo integral del niño, ofreciendo servicios de calidad, innovadores y que están siempre a la vanguardia de los avances pedagógicos con el propósito fundamental de prestar atención especializada a cada niño y niña inscrito en este centro, de manera que pueda desarrollar sus habilidades lúdicas, motrices y de lenguaje en forma continua y evolutiva, lo que permitirá el logro de un aprendizaje efectivo, para un desarrollo feliz dentro del entorno global que lo rodea. Para ello, se les ofrecerá un ambiente confortable, seguro, lleno de estímulos y de afecto. Todo esto gracias a la labor del equipo educativo docente del centro y a la colaboración indispensable de los padres.

El centro infantil "PEKELAN" se creó a las necesidades que hoy en día existe en la sociedad ya que padre y madre salen a trabajar para dar a sus hijos las comodidades que necesitan.

PEKELAND es fundado el 2 febrero del 2015 a la cabeza de la directora Sinda Zaida Chaves Ramírez.

PEKELAN, es un lugar donde sus niños aprenderán jugando en ambientes cómodos, seguros y agradables. Enseñamos con metodologías actualizadas para crecer la creatividad de sus niños y niñas garantizándole un aprendizaje integral.

Los padres de familia estarán tranquilos y confiados de que su niño o niña estará bien, brindándole seguridad y tranquilidad.

El centro infantil cuenta con los ambientes adecuados para cada edad en estas se encuentra las salas de:

Sala maternal de 0-1 año

Sala nido de 2 años

Sala jardín de 3 años

Pre- kínder niños de 4 años

2.2. MARCO TEORICO

2.2.1. LA IMAGINACION

La **imaginación** (del latín *imaginatio, -ōnis*) es un proceso creativo superior que permite al individuo manipular información generada intrínsecamente con el fin de crear una representación percibida por los sentidos. Esta representación (intrínsecamente generada) significa que la información se ha formado dentro del organismo en ausencia de estímulos del ambiente. En lo que respecta a sentidos de la mente, son los mecanismos que permiten ver un objeto que se había visualizado previamente pero que ya no se encuentra presente en el ambiente. Cabe aclarar que cuando se imagina no se reduce solo al sentido de la visión, sino también a otras áreas sensoriales.

En el sentido anterior la imaginación tiene semejanza con el proceso de percibir. No obstante, la primera no se limita a la segunda. La imaginación es un proceso más abstracto, esto es, que no necesita de un objeto presente en la realidad (en ese instante), ella se sirve de la memoria para manipular la información y relacionarla de formas que no dependen del estado actual del organismo. Es decir, la imaginación toma elementos antes percibidos y experimentados, y los transforma en nuevos estímulos y realidades. Es la facultad humana de representar mentalmente sucesos.

Los orígenes del estudio de la imaginación datan desde las reflexiones filosóficas. No obstante, su posicionamiento como materia de estudio científico, alejado de especulaciones metafísicas, se da con el nacimiento de la psicología experimental, pese a esto, se conserva como un componente psíquico lejos de ser descifrado. Es solo hasta finales del siglo XX y principios del presente siglo que la imaginación se toma como desafío para la investigación psicológica y neurocientífica, y los métodos conjuntos de neuroimagen y conductuales permiten vislumbrar hipótesis de cómo el cerebro imagina.

Los psicólogos han estudiado la imaginación, no sólo en su forma de creatividad y expresión artística, sino también en su forma mundana de la

imaginación de todos los días y han propuesto que está basada en los mismos procesos cognitivos que el pensamiento racional.

Existe la imaginación reproductiva y la imaginación creativa. La reproductiva es cuando recreamos imágenes de hechos pasados y que están en nuestra memoria. Y la imaginación creativa es cuando de motu propio creamos imágenes por nosotros mismos. Esta imaginación puede ser positiva o negativa. Es positiva cuando imaginamos la solución algún problema y entramos en un estado emocional positivo. La negativa es cuando nos representamos cosas en nuestra mente de problemas sin solución entrando en estado de impotencia. A este tipo de imaginación creativa también se le suele denominar visualización creativa.

2.2.2. La imaginación y cómo se desarrolla

Explicamos cómo funciona la imaginación desde el punto de vista de la psicología y las neurociencias.

La ciencia está descubriendo que la imaginación juega un papel fundamental en la percepción que tenemos de la realidad y en la elaboración de los recuerdos, los sueños y los pensamientos. La inteligencia depende de ella, al igual que la creatividad, y solo potenciándola podemos avanzar hacia una sociedad más sana y más sabia. (p.12.Jordi Pigem)

El escritor Gabriel García Márquez afirmó en una ocasión: “La vida no es lo que uno vivió, es lo que uno vivió y cómo lo recuerda para contarlo”.

Efectivamente, lo que vives y lo que recuerdas está impregnado de imaginación. Fuente de placeres y temores, de descubrimientos y creaciones, la imaginación no es una facultad menor, sino esencial en nuestra vida interior.

2.2.3. ¿Qué es la imaginación?

Numerosos filósofos han visto en la imaginación una dimensión clave de la actividad mental; en cambio, la psicología desdeñó durante mucho tiempo el papel de la imaginación, considerándola como una facultad marginal, que nada tendría que ver con otras más elevadas, como la percepción o el conocimiento.

Sin embargo, la ciencia contemporánea está descubriendo que la imaginación es una función cognitiva fundamental, que desempeña un papel clave en todas las formas de vida mental, desde la percepción a los recuerdos, sueños y pensamientos.

Gracias a la imaginación podemos pensar más allá de los confines de nuestra situación inmediata, generando vívidos contenidos mentales con los que podemos reevaluar el pasado o evocar un posible futuro.

La mayoría de las ideas, por más abstractas que parezcan, nacen como imágenes. De hecho, etimológicamente, la palabra griega idea significa “visión”. En este sentido, idear es imaginar. Pero la imaginación no solo surge de las imágenes. También puede ser desencadenada por una descripción verbal, al leer una novela o un poema, por ejemplo.

En cualquier caso, sin imaginación no habría lenguaje. Aprendemos a leer gracias a la imaginación, que convierte marcas de tinta sobre un papel en evocaciones de cosas ausentes. El poder transformador de la imaginación es tan grande que la simple lectura de un texto escrito puede llegar a conmovernos profundamente.

2.2.4. La imaginación y su relación con la inteligencia

La imaginación es un ingrediente esencial del pensamiento y de la inteligencia. Las máquinas pueden calcular prodigiosamente, pero no tienen verdadera inteligencia, entre otras cosas porque carecen de imaginación.

No hay “inteligencia artificial”: la verdadera inteligencia es natural –y cordial: arraigada en el corazón–. Sin imaginación no habría creatividad: todo sería predecible y aburrido. La imaginación es vida.

2.2.5. ¿Cómo podemos entender la imaginación a nivel neurocientífico?

Sin embargo, el rastro de la imaginación no se limita al cerebro. Se ha demostrado que cuando una persona visualiza un objeto o una situación, sus ojos se mueven como si lo percibiera y no solo como si se lo figurara.

Cuando imaginas un rascacielos, tus ojos tienden a moverse arriba y abajo, como si estuvieras abarcando toda su altura, mientras que si imaginas el paso de un vehículo, tus ojos se moverán horizontalmente. Algo semejante se aplica al movimiento corporal.

Neurológica y fisiológicamente imaginar una acción es semejante a realizarla. Si visualizas que levantas con tus brazos un objeto pesado, habrá actividad eléctrica en tus brazos, por más que estés en reposo.

La imaginación y la percepción son actividades distintas, pero están más relacionadas de lo que pudiera parecer. Son parte de un continuo que tiene en un extremo la imaginación libre y espontánea y, en el otro, la percepción nítida de algo que tenemos ante nosotros.

Entre uno y otro extremo, en la mayor parte de nuestra experiencia confluyen imaginación y percepción. Vemos formas de animales en las nubes o, en un ejemplo clásico de la tradición filosófica india, podemos asustarnos ante una serpiente y luego darnos cuenta de que era una cuerda.

La fusión de imaginación y percepción que se da en estos casos, así como en las ilusiones ópticas, sucede igualmente, más sutil, en la vida cotidiana. La imaginación nos permite relacionar e interpretar lo que percibimos, dándole así sentido. Francisco Varela, pionero de la ciencia cognitiva, llegó a afirmar que la percepción ordinaria es una forma de imaginación que se ve limitada por lo que nos brindan los sentidos.

Los sueños son escenas imaginadas que se presentan igual de vívidas (o con mayor intensidad) que las percepciones cotidianas. La imaginación soñadora puede ser guiada conscientemente, como sucede en los sueños lúcidos. Por otra

parte, como vio Freud, durante la vigilia, una buena porción del flujo cotidiano de la conciencia es un continuo soñar despierto (un estado imaginativo entre el soñar y el percibir).

El reconocimiento de este hecho se halla en la base de las prácticas tradicionales de meditación que invitan a dejar de soñar despiertos para habitar plenamente en el aquí y ahora. Otras prácticas de meditación, en cambio, emplean deliberadamente nuestra capacidad de imaginar.

En el budismo tibetano, muchos meditadores han experimentado de forma duradera una liberación de las obsesiones del ego (con la consiguiente lucidez y alegría de vivir) a través de la práctica reiterada de sofisticadas visualizaciones. El meditador imagina, ante sí o en su propio cuerpo, divinidades, símbolos o energías positivas. Se trata de hacer un esfuerzo de imaginación, y cuanto más real parezca lo imaginado, más efectiva resulta la práctica.

Esta efectividad guarda relación con el hecho de que, neurofisiológicamente, lo imaginado no dista mucho de lo vivido. El avance del conocimiento está mostrando que la frontera entre lo que parece imaginario y lo que consideramos real es más permeable de lo que pensábamos.

2.3. La creatividad

No todo acto imaginativo es creador en el sentido profundo, pero toda creatividad necesita de la imaginación. La imaginación creadora requiere percepciones que la estimulen (sin agobiarla) y una voluntad que la oriente (sin controlarla rígidamente).

A diferencia de la fantasía, que es una combinación errante de imágenes ya conocidas, la imaginación tiene un foco que la acoge y la aglutina. Los poetas románticos ingleses elogiaban por encima de todo la imaginación creadora. En nuestra época, en cambio, vivimos sedientos de imaginación, saturados de datos, cifras y códigos de barras.

La televisión, los videojuegos y los deportes de masas han llenado un vacío: el de nuestra capacidad de imaginar, atrofiada en comparación con nuestros antepasados que veían rastros de mitos y divinidades por todas partes.

Antes de la época moderna, no existía una separación rígida entre la verdad literal y la realidad de la imaginación. ¿Hamlet y don Quijote no son reales? ¿No han influido en muchas personas a través de los siglos?

Patrick Harpur, estudioso contemporáneo de la imaginación, argumenta que “las personas y los acontecimientos que imaginamos son de hecho reales” –lo que ocurre es que su realidad no es histórica y literal, sino mítica e imaginal.

Para avanzar hacia una sociedad sana y sabia, necesitamos revalorizar la imaginación

Muchas de las estructuras caducas que nos rodean están en decadencia precisamente por su falta de imaginación. El poder de la imaginación es hoy esencial para renovar la educación, la política y la vida cotidiana.

Frases célebres sobre la imaginación

“El conocimiento es limitado, mientras que la imaginación abarca el mundo en su conjunto”. Albert Einstein.

“La realidad no existe si no hay imaginación para verla”. Paul Auster.

“La imaginación dispone de todo; crea belleza, justicia y felicidad, que es el todo del mundo”. Blaise Pascal.

“La imaginación crea la realidad”. Richard Wagner.

“El mundo no es sino un lienzo para nuestra imaginación”. Henry David Thoreau.

“La imaginación dispone de todo; crea belleza, justicia y felicidad, que es el todo del mundo”. Blaise Pascal.

2.4. Definición de la creatividad

Muchos expertos en educación, trabajo y ciencia han investigado la creatividad desde múltiples perspectivas, lo que ha generado una gran cantidad de definiciones que dependen básicamente de los intereses de la persona que estudia.

Anteriormente a las personas creativas se le denominaba como genios, talentos, sabios, inventores, se les consideraba hombres inspirados por dioses. A partir de la segunda mitad del siglo pasado, cuando las pruebas psicométricas como, por ejemplo, la medición de la inteligencia estaban en su apogeo, la creatividad estaba ligada a la obtención de coeficientes intelectuales elevados, lo que significaba, en consecuencia, que la inteligencia y creatividad eran lo mismo.

Posteriormente, la creatividad comienza a ser considerada como un proceso vinculado a la manera de percibir y afrontar problemas y, por lo tanto, destinada a buscar las soluciones pertinentes. Esto implica que todas las personas pueden brindar soluciones creativas, pero de distintas maneras.

El origen de la creatividad está en la insatisfacción, en la inquietud, la duda y la fantasía. Es la percepción de un problema o el descubrimiento de una oportunidad lo que genera un proceso de búsqueda de nuevas ideas y soluciones. La capacidad de emprender, de asumir riesgos, de soportar los rigores derivados de la incertidumbre, de la mano de un pensamiento que cruza y combina distintos estilos, es lo que posibilita resultados creativos. Esto es, producto, ideas o resultados que se orientan a superar un obstáculo, a completar una carencia, a generar sentido y armonía.

La creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y es plausible de ser desarrollada. No es privativa de los genios, sino que está presente en cualquier ser humano que imagine, transforme o cree algo por insignificante que sea en comparación con los grandes creadores de la cultura universal.

Para definir el concepto de creatividad es necesario conocer su raíz etimológica. La palabra creatividad deriva del latín “creare”, la cual está emparentada con “creceré”, lo que significa crecer; por lo tanto la palabra creatividad significa “crear de la nada”. (Marjorie Carevic Johnson).

“La creatividad puede definirse como capacidad de producir algo nuevo”¹

“La creatividad es una función mental, es un atributo de ser que, además, puede ser estimulada y desarrollada. Crear es producir algo nuevo, es buscar y producir nuevos conocimientos, nuevas ideas, procesos, productos, movimientos, sonidos, etc. a partir de la combinación de experiencias vividas con nuevas oportunidades, de la combinación, de las necesidades con la imaginación. Es buscar, experimentar, encontrar alternativas de solución original y divergente a los problemas ya sea cotidianos, prácticos o intelectuales.”²

Pensamos que esta definición y otras que utilizaremos durante la investigación, van acorde a nuestra perspectiva, ya que lo que se quiere lograr que a través de los materiales reciclables, los niños y niñas construyan objetos e instrumentos nuevos y que estos materiales, que aparentemente no tienen uso, pasen a ser reutilizados.

La creatividad está ligada a nuestros problemas más urgentes y fundamentales, y a la posibilidad de contribuir buenas soluciones. En consecuencia, la creatividad está asociada con nuestros sueños, esperanzas y miradas prospectivas. Se genera a partir de la problematización del presente y del diseño del futuro.

Muchos se preguntan quiénes son más creativos los hombres o las mujeres, no es verdad. Hay muchos hombres que son muy creativos en estas actividades, la sociedad les ha negado con una mentalidad sexista estos espacios. Y a pasado lo mismo con las mujeres; Cada día las mujeres demuestran que son creativas en

¹CRISOLOGO, arce Aurelio, (2004) “Diccionario Pedagógico”, Lima Perú.

²GUTIÉRREZ I., Feliciano, (2005) “Diccionario Pedagógico”, La Paz-Bolivia.

los roles tradicionales que fueron exclusivos de los varones: la ciencia, la política, la literatura, las profesiones técnicas y hasta el fútbol.

Las personas podemos crear a cualquier edad de nuestra vida. Cada edad tiene sus posibilidades y ventajas, en la infancia la agilidad mental, en la juventud el equilibrio emocional o la experiencia cuando avanzan los años.

Realmente las potencialidades del sujeto creativo se van conformando y desarrollando desde las edades más tempranas de la vida, en virtud de un complejo conjunto de influencia y de las interacciones que establece con ellos. Por eso es muy importante estimular la creatividad en las personas desde la infancia para que en el futuro sean personas, profesionales creativos.

La creatividad es una cualidad propia de la actividad física, intelectual y emocional de los seres humanos. Cada persona posee un potencial creativo capaz de ponerse en evidencia en diferentes ámbitos de desempeño, en múltiples manifestaciones de la vida social, en las actividades de la vida cotidiana.

No hay una receta exacta para ser creativos, pero en muchos individuos se da de manera espontánea al realizar una actividad o cuando intenta solucionar un conflicto.

2.5. Modos mentales de procesamiento de la información

Dentro de cada cerebro, hay un cerebro doble que tiene dos maneras de conocer.

Hemisferio izquierdo analiza, abstrae, cuenta, marca el paso, planea los procedimientos paso a paso, verbaliza, hace afirmaciones racionales de acuerdo a la lógica. El modo en el que trabaja este hemisferio es analítico, verbal, calculadora, secuencial, simbólica, lineal, y objetiva.

Hemisferio Derecho en esta modalidad vemos cosas que pueden ser imaginarias, que solo existe en la imaginación o recordamos cosas que pueden ser reales (puede imaginarse la puerta de su casa por ejemplo). Con este

hemisferio entendemos las metáforas, soñamos, creamos nuevas combinaciones de ideas, usamos la intuición y hacemos saltos de comprensión cuando todo parece encajar sin haber seguido un orden lógico para solucionar las cosas, cuando esto sucede la gente suele exclamar frases como “lo tengo”, “lo he descubierto”, “¡Eureka!”

Parafraseando al psicólogo Joy Paul Guilford, diremos que: La creatividad es un proceso de aprendizaje, ya que todos tenemos el potencial para poder despertarla. La pregunta es cómo. Nosotros pensamos que a través de la estimulación de los pensamientos. Guilford identifico dos tipos de pensamiento a los que caracterizo uno como convergente y el otro como divergente. Por otra parte de Bono (1982) distingue dos tipos de pensamiento: lineal y lateral.

El pensamiento convergente y lineal: “Se relacionan directamente por ser lógicos, organizados y secuenciales. Sirven para evaluar, planificar, criticar y escoger lógicamente la mejor idea de entre otras. Las funciones del hemisferio cerebral izquierdo son las que contribuyen a su funcionamiento”.³

Entonces el pensamiento convergente, es aquel que actúa en el hemisferio izquierdo del cerebro, es el que implica el razonamiento lógico y conduce a una sola respuesta.

El pensamiento divergente y lateral: “Se relacionan directamente por ser generadores de ideas, desordenados y creativos. Sirven para pensar muchas ideas originales, diversas y elaboradas. Las funciones del hemisferio derecho son las que contribuyen a su funcionamiento”.⁴

El pensamiento divergente, es aquel que actúa en el hemisferio derecho; este exige imaginación, flexibilidad y originalidad, conduciendo a varias respuestas creativas.

³CARPIO, Soriano Melina,(2002)“Pensamiento Crítico y Creatividad”, Cochabamba.

⁴ Ibíd., pág. 45.

Según Guilford,...la creatividad es un tipo de actividad intelectual que está constituida por una serie de habilidades cognitivas estrechamente relacionadas entre sí, y enmarcadas en lo que denomino el pensamiento divergente”.⁵

Tanto un hemisferio u otro son de suma importancia, porque para que los niños y niñas tengan grandes habilidades de pensamiento en las distintas actividades cotidianas de su vida, esto deben utilizar ambos hemisferios cerebrales.

2.6. Características de las personas imaginativas y creativas

- Busca ideas más generales., de mayor alcance.
- Tiene sensibilidad por lo estético.
- Explora muchas alternativas.
- Analiza y evalúa objetivos y enfoques.
- Comprende la naturaleza de los problemas.
- Les gusta ser original.
- Permanece abierto al cambio y propone cambios.
- Puede pensar al revés.
- Establece relaciones, metáforas y analogías.
- Acepta el riesgo a fracasar.
- Compromete gran parte de su esfuerzo y tiempo.
- Considera diferentes puntos de vista.
- Busca la crítica inteligente.
- Tiene sentido del humor.
- Es imaginativo o imaginativa.

2.7. Barreras de la Creatividad

• Los Bloqueos

Como el miedo al ridículo, a probar algo distinto, a fracasar, al que dirán, a ser diferentes, a destacar, a llamar la atención, al castigo por ser diferente, a no hacer lo que se espera que hagamos, a la incertidumbre.

⁵GUIRFORD, citado por Arancibia C., Violeta, (1990) “Teorías del aprendizaje de las corrientes Actuales”. Stgo Chile.”

- **Los Prejuicios**

Las ideas fijas encasilladas y dirigidas, a las actitudes encartonadas.

- **El Formalismo**

La excesiva tendencia a utilizar el pensamiento lógico.

- **La Rutina**

De hacer las mismas cosas, de repetir todo sin pensar, de copiar, de las costumbres y los hábitos.

- **El Facilismo** De hacer las cosas como siempre se las hizo, de seguir la ley del mínimo esfuerzo.

2.8. Factores de la imaginación:

La imaginación necesita ser alimentada constantemente y requiere una actitud consciente de intentar no caer en el hábito y la monotonía. En ella influyen tanto factores internos del individuo como factores externos.

Un factor interno puede ser la personalidad, el tipo de pensamiento o la sensibilidad de la persona. Las personas menos pragmáticas y con mayor sensibilidad son más propensas a la imaginación. Por otro lado, en los factores externos intervendrían las experiencias que el individuo ha vivido y la estimulación de la que se rodea de forma tanto activa como pasiva. Por supuesto, una persona que viaja constantemente y que está regalando a su cerebro diferentes experiencias, contará con mayores recursos para recordar más tarde las experiencias y dar rienda suelta a su imaginación.

Imaginación y memoria

La imaginación y la memoria se complementan a la perfección. A la hora de memorizar, una técnica muy útil es la visualización. Es decir, evocar una imagen mental de la información a recordar; o lo que es lo mismo, imaginar esa información visualmente. Por ejemplo, si necesitamos memorizar una lista de palabras nos será de gran utilidad hacer una representación mental de todas esas

palabras relacionadas entre sí. Si más tarde recordamos esa imagen, nos será mucho más fácil evocar todas las palabras de la lista. Por otro lado, la imaginación nos permite reconstruir el pasado en los casos en que la memoria no funciona de forma fidedigna. Está comprobado que el recuerdo del pasado por parte de cada sujeto no es completamente fiel a como sucedió en realidad. En muchos casos, los mismos detalles en una situación son recordados de diferente forma por parte de personas que vivieron esa misma situación. Nuestra memoria acumula un número impresionante de recuerdos: emociones, acontecimientos, impresiones. Lo cierto es que no siempre es fácil aclararse y hacer un recorrido lógico a la hora de recordar los detalles de un suceso. Encuadrar algo que nos pasó en un contexto es francamente difícil para nuestra memoria. En estos casos, la imaginación sale al rescate, dispuesta a componer un recuerdo coherente y, lo peor de todo, hacernos creer que aquello sucedió de esa forma. Se genera así un “falso recuerdo” que en casos cotidianos no requiere mayor problemática pero que podría ser fatal si estamos ante un juicio ejerciendo de testigos.

Tipos de actividad imaginativa

Existen diversas formas de actividad imaginativa:

Imaginación diurna: Es la típica acción de soñar despierto. El sujeto aborda sus frustraciones y las sublima en soluciones deseadas. Se refugia de la realidad imaginando un mundo a su medida donde los éxitos superan los fracasos.

Imaginación lúdica: La imaginación y el juego han desfilado siempre muy unidos. Mediante el juego manifestamos activamente y exteriorizamos los impulsos de la fantasía. Hay juegos de niños y juegos de adultos pero en cualquiera de los dos se puede ejercitar plenamente la capacidad imaginativa.

Imaginación onírica: Mientras dormimos nuestro cerebro elabora los sueños. Este fenómeno necesita aún ser estudiado en mayor profundidad. Según **Freud** los sueños son la satisfacción de los deseos reprimidos. En este sentido, la razón de ser del sueño coincidiría con la que nos lleva a soñar despiertos.

Imaginación creativa: Esta es la actividad propia de artistas y literatos. A través de ella generan un tipo de realidad que no ha sido percibida a través de los sentidos anteriormente y que, a pesar de ello, nace de la experiencia de la propia realidad.

2.9. Factores del Pensamiento Creativo

2.9.1. Factor actitudinal

Dentro del pensamiento creativo o divergente, se encuentran las actitudes. En otras, las actitudes determinan las relaciones del niño o niña entre sus pares, cosas e ideas. Para que el niño o niña tenga pensamiento positivos y sus actitudes sean aceptadas en su contexto, debe existir una motivación para tener una actitud creativa.

2.9.2. Factor motivacional

La motivación cumple un papel importante en el proceso creativo, ya que el niño o niña debe estar motivado e incentivado para realizar cualquier actividad, ya sea en la escuela o en la casa. La motivación puede ser intrínseca o extrínseca pero siempre intrapersonal. Puede motivarse a través de un incentivo exterior, pero este no siempre será suficiente; es decir que, el niño o niña con solo una motivación externa, aun en las mejores circunstancias, si no es motivado de manera intrapersonal, será una persona con muy baja autoestima y no disfrutara nada de lo que vea a su alrededor.

2.9.3. Factor Aptitudinal.

Para Guilford, existen cuatro aptitudes, que a la vez son habilidades, características o dimensiones de la creatividad.

1. Fluidez
2. Flexibilidad
3. Originalidad

4. Elaboración

Estas aptitudes ponen al hombre en situación de resolver problemas sociales en forma creativa.

A un niño niña se le debe enseñar a expresar la fluidez, flexibilidad, originalidad, y elaboración; de esta manera en adelante, seguro que resolverá sus problemas con ideas renovadas y respuestas no habituales. Recién así podemos decir que estamos incentivando al niño o a la niña a desarrollar su habilidad creativa.

Entonces, es importante para esta investigación las dimensiones, características o habilidades de la creatividad.

2.9.4. Fluidez.

Guilford dice que: La fluidez consiste en gran medida en la capacidad de recuperar la información del cual de la propia memoria y se encuentra dentro del concepto histórico de recordación de la información aprendida. Con esto queremos decir que el niño y niña, para realizar una actividad creadora, sacara todos los conocimientos previos, que le fueron dados a través de los años, y los plasmara en actividades creadoras.

En síntesis se refiere al aspecto cuantitativo; consiste en la producción de un gran número de ideas.

2.9.5. Flexibilidad

La flexibilidad consiste en la posibilidad de transformar la información adaptarla ingeniosamente a usos nuevos. La principal diferencia entre flexibilidad y fluidez es que, esta tiene como base la idea mientras la flexibilidad adapta una idea al momento histórico cultural y la transforma, de una manera ingeniosa.

Se identifica con el aspecto cualitativo de la creatividad. Es la habilidad de adaptar, redefinir, reintentar o tomar una nueva táctica para llegar a una solución. En síntesis es la producción de una gran variedad de ideas.

2.9.6. Originalidad.

La originalidad según Guilford, de carácter singular de las asociaciones. Desde nuestro punto de vista, es semejante al producto final de la creatividad es aquí donde el niño o niña debe realizar una actividad creativa en forma inédita, única y poco frecuente es la adopción de ideas inusuales.

2.9.7. Elaboración.

Elaboración para algunos investigadores es la más importante, ya que con ella se produce el reto creativo, que consiste en mejorar el producto final de manera única y estética.

Se refiere al grado de desarrollo que implican las ideas producidas, corroborándose a través de la riqueza y complejidad mostradas en la ejecución de determinadas tareas. Consiste en embellecer y adornar la idea.

Esta características presentan las personas creativas, de igual manera, hace muchos los estímulos del ambiente, las situaciones en que nos encontrar las personas, para ser un estímulo, muchas veces las personas que se encuentran en situaciones problemáticas, dificultades, aprenden a ser creativos.

2.10. Tipos de Creatividad

Existen varios tipos de creatividad a continuación explicaremos los que tienen gran importancia en el proceso creativo y educativo.

2.10.1. Creatividad expresiva

La Creatividad expresiva se desarrolla cuando las actividades van orientadas a que el sujeto actúe de forma espontánea, se expresa con improvisación y transforme la información recibida sin recurrir a ninguna regla. Nos referimos a la Creatividad en el nivel que el investigador Taylor, calificó de Creatividad expresiva. Cuando un niño o niña se expresa abiertamente sin tener reglas muy establecidas, es decir cuando copia. Este constituye el nivel inicial de la Creatividad

2.10.2. Creatividad productiva

La Creatividad productiva, pretende que el niño o la niña lleguen a controlar procesos de ideación y buscar resultados de cierto valor creativo. En otras palabras; se quiere que el niño sea constantemente creativo; no solo en el área educativa y curricular de expresión y creatividad, importante para esta investigación, sino que además pretendemos que esta, creatividad productiva, este latente en la vida cotidiana del niño. Como ejemplo citemos a los artistas.

2.10.3. Creatividad Inventiva

La creatividad inventiva, es aquella donde los niños y las niñas dan distintas respuestas a un problema. Rescatan toda la información que tienen, combinándola con las ideas nuevas o varias alternativas para solucionar un problema o inventar algo. Como por ejemplo a los inventores.

2.10.4. Creatividad Innovadora

Esta Creatividad tiene un grado alto en la escala de tipos de creatividad, ya que acá actúa la Flexibilidad y la Originalidad con mayor precisión, como sabemos innovar significa cambiar algo que venía perdurando en el tiempo, por algo totalmente nuevo y útil a la sociedad. Como por ejemplo los grandes aportes de los Investigadores.

2.10.5. Creatividad Emergente

“La Creatividad Emergente supone una actitud de búsqueda de fascinación por lo nuevo; no solo tiene que ver con el procesamiento de las ideas, requiere un alto grado de autoestima y auto confianza para poder proyectar las intenciones”⁶.

Las personas con Creatividad emergente, son aquellas que dejan su sello personal y aportan con su creatividad a la humanidad. Estas personas tienen la capacidad de cambiar algo, mejorar o transformar; buscando ideas y respuestas creativas.

Las personas que tienen este grado de creatividad, son las que rompen con los modelos tradicionales y obsoletos. Un ejemplo son las personas que proponen teoría y buscan nuevos paradigmas para las ciencias sociales, como el “constructivismo” dentro las ciencias de la Educación.

2.11. Las Personas Creativas

Podemos afirmar que, todas las personas sin excepción son creativas. Saturnino de la Torre dice al respecto “Si el hombre no fuera creativo, viviríamos aun en las cavernas”⁷. La creatividad está presente en cada niño y niña. Antiguamente se creía que las personas creativas eran solamente los genios e inventores. Hoy se sabe que, en mayor o menor grado, todos tenemos esta cualidad; aunque Al nacer, esta capacidad nos es igual en todos dependiendo de lo que heredamos “La Creatividad es heredada y aprendida”⁸ es decir la predisposición a ser creativo es innata.

El desarrollo de Creatividad depende de los estímulos internos y externos que reciben las personas, “La creatividad no varía según la cultura, o raza; tan solo se

⁶ PORTILLO, David y otros. (1998) “Guía Didáctica, Expresión y Creatividad para el nivel primario”, La Paz. Bolivia.

⁷ DE LA TORRE, Saturnino y Marín, R “Manual de la Creatividad, aplicaciones Creativas”.

⁸VARCALCER, Roberto (1995) “Manual de la Creatividad para maestros de, Escuela”, La Paz Bolivia.

manifiesta de diferente manera, acorde a la organización de cada cultura, sus creencias propias, a su cosmovisión”.

El creativo trabaja casi todo el tiempo exigiéndose mucho así mismo hasta lograr el dominio en un campo; está cerca de las vanguardias y siente un impulso acelerando por ponerse a prueba frente a otros que se destacan en su área.

Una persona creativa es aquella que se entrega, que despliega un enorme caudal e invierte toda su energía en buscar, avanzar y definir oportunidades para estimular y desarrollar su propio talento.

2.12. Creatividad e Inteligencia

Es necesario establecer la diferencia entre Creatividad e inteligencia, ya que algunos piensan que la inteligencia pertenece a una sola excelencia cognitiva, en otras palabras postulan que la creatividad e inteligencia son lo mismo.

La inteligencia es la capacidad de buscar distintas soluciones a un problema, una habilidad verbal y una competencia social. La capacidad practica para resolver problemas incluye usar razonamiento lógico, relacionar ideas y ver un problema en su totalidad”.⁹

Una persona Creativa no necesariamente es Inteligente, las personas creativas pueden poseer una alta o bajo capacidad de inteligencias. Una persona no muy inteligente puede ser bastante creativa.

Por el contrario una persona creativa busca soluciones a sus problemas por distintas vías; será más intuitiva y perceptiva. Sus ideas serán novedosas y diferentes de los demás.

Hoy se sabe que tanto la creatividad e inteligencia son capacidades cognitivas, que se irán desarrollando conjuntamente, con el pensamiento convergente y divergente.

⁹ MORIS, Sternberg y otros, (1992) “Introducción a la Psicología”, México.

Nacemos con esas capacidades y se van desarrollando a través del aprendizaje y es aquí, donde el aprendizaje que adquirimos la persona se destaca en una de los pensamientos o en ambos, previamente bien estimulados.

Se decía creía que todas las personas inteligentes eran creativas, pero no es así en nuestra actualidad se han hecho estudios y se ha demostrado que no es necesario tener una capacidad intelectual alta para ser creativo.

Según Michael A. Wallach y Nathan Kogan en su investigación “Las diversas medidas de la Creatividad”, es una persona de alta capacidad intelectual, no necesariamente es altamente creativa y viceversa. Una persona creativa puede tener baja capacidad intelectual. Los índices de creativa y los índices de la inteligencia tienden a ser independientes entre sí.

“Es decir que el niño o la niña que de acuerdo a las mediciones era creativo, podría muy bien poseer un alta o baja capacidad de inteligencia. Análogamente, el pequeño que de acuerdo con las medidas aplicadas, se mostraba relativamente poco creativo, podríamos tener un alto o bajo coeficiente de inteligencia”¹⁰.

Estos investigadores encasillan a la inteligencia y a la creatividad de la siguiente manera: “inteligentes y creativos; ni inteligentes ni creativos. Inteligentes pero de escasa creatividad y creativos pero de bajo coeficiente de inteligencia”.

Concepto con el que no estamos de acuerdo, ya que estamos en condiciones de decir: no todos los niños/as inteligentes son totalmente creativos. Citemos un ejemplo: Un niño con un coeficiente mínimo de inteligencia puede ser totalmente creativo, ya que éste va a buscar distintas maneras para llegar a un resultado en forma original única para los demás o tan solo para él. Accederá a los datos desde todos los puntos de vista, percibirá información a medida que cambia y trabaja con su intuición. Aquí claramente la persona estará utilizando más el pensamiento divergente que el pensamiento convergente.

¹⁰GUILLFOR J.P y otros (1998) “Creatividad y Educación”, Argentina.

Una persona con un coeficiente alto de inteligencia, es la que busca una manera tradicional de resolución. Su pensamiento es lógico, analítico y procesa información de una manera secuencial (paso a paso). Aquí vemos que la persona trabaja más con el pensamiento convergente.

Podemos afirmar que la creatividad e inteligencia no es lo mismo, aunque algunos autores afirman que la creatividad es un complemento de la inteligencia en nuestra realidad hay mucha gente que no es muy inteligente, pero el cotidiano vivir de la vida y la necesidad pueden hacerle ver y pensar en muchas opciones como por ejemplo como puede ser creativo en su trabajo o en cualquiera que sea la profesión que se desempeñe un vendedor de productos busca una manera creativa y original de ofrecer su producto una forma convincente hacia los compradores porque de ello dependerá la venta de sus productos, al igual que un estilista realiza un peinado diferente a la moda, inspirado por el arte de su trabajo o el chef que inventa un platillo diferente combinando colores ,sabores y una decoración creativa, o también la modista que imagina un lindo traje que realizara motivada por la moda y la elegancia de su creación.

2.13. Proceso Creativo

En el presente trabajo, planteamos que la creatividad colabora a tener varias formas para la resolución del problema. Además decimos que los materiales propuestos incentivarán la creatividad por lo tanto, es preciso conocer cómo se desarrolla el proceso creativo en la persona.

Sikora (1979) presenta cinco fases en el proceso creativo, en lo que se refiere a la resolución de problemas, las cuales se presentan a continuación.

2.13.1. Percepción del Problema

En esta fase se percibe que existe un problema, se investiga para conocerlo mejor, y se trabaja con la percepción del niño o la niña.

2.13.2. Formulación del Problema

Esta fase consiste en buscar el verdadero problema, identificarlo, definirlo y formularlo en forma precisa.

2.13.3. Hallazgo de Ideas

Es esta fase se trata de buscar varias ideas para la solución del problema, fase importante del proceso creativo.

2.13.4. Evaluación

En esta fase se critican y se evalúan las distintas ideas, se saca lo positivo y negativo de cada una de ellas, viendo cual es la que se adapta más a la resolución del problema. Se busca y elige la mejor.

2.13.5. Realización de Ideas

En esta fase se lleva a la práctica la idea elegida y se aprueba su efectividad.

“Para Bono (1969-1986); el proceso creativo, sería el resultado del interjuego entre ambos tipos de pensamiento: el pensamiento lateral (divergente) aporta la generación de ideas y conceptos, y el pensamiento vertical (convergente) aporta con el juicio y análisis de estos”¹¹.

2.14. Imaginación, Creatividad y Acercamiento artístico

Quien alguna vez ha visto a los niños entretenidos jugando con arena, arcilla o pastas para moldear, plastilina sabe del entusiasmo y alegría con la que se crean figuras, vasijas y juguetes en miniatura. La experiencia que van acumulando en esta actividad al igual que en cualquier otra actividad donde dejan bolar su imaginación creadora.

¹¹ ARANCIBIA, Violeta. (1990) “Teoría del Aprendizaje: Revisión de las Corrientes Actuales”, Chile.

El cerebro además de conservar y reproducir nuestra experiencia anterior, combina, transforma y crea a partir de los elementos de esta, conjugándola con nuevas ideas y nuevas conductas. Esta actividad creadora, fundamentada en la capacidad combinatoria de nuestro cerebro, es llamada por la psicología imaginación o fantasía.

Según Vigotsky“ la imaginación como fundamento de toda actividad creadora se manifiesta decididamente en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica”.

Con frecuencia asumimos que la creación es patrimonio en de unos pocos, de los genios que crearon grandes obras de arte o hicieron grandes descubrimientos. Sin embargo, la creación está presente donde quiera que el hombre imagine, combine, transforme y cree algo nuevo, por pequeño que sea. Esta capacidad se manifiesta en el ser humano desde la más temprana edad y está presente en la cotidianidad de sus actividades y juegos. Sin embargo, esta capacidad la vamos perdiendo por falta de práctica y de estímulos.

Se debe ampliar sus posibilidades de experimentación; de ahí que mientras más haya visto, escuchado, vivido; mientras más conozca, asimile mayor cantidad de elementos de la realidad tenga en sus prácticas; más importante y productiva será su imaginación y por tanto tendrá mayores posibilidades de crear artísticamente.

2.15. Imaginación, Creatividad y Educación

Una educación imaginativa creativa tiene que propiciar en el ser humano aprendizajes que promuevan el encuentro de la persona con su entorno de una manera abierta y sin prejuicios, y proponer, ante problemas a resolver, diferentes alternativas posibles para abordarlos de manera novedosa. Se trata de establecer una red de relaciones entre la nueva situación y otras que el sujeto ya conoce.

Si pensamos que el aprendizaje es un proceso de desarrollo, el potencial creativo de todo individuo puede ser estimulado de diferentes formas para crear una

sensibilidad tal con la que pueda ser capaz de percibir el entorno y relacionar, las cosas percibidas entre sí. De esta manera la educación fomentaría la creatividad potencial, convirtiéndose en un sistema abierto que posibilitaría la originalidad, la experimentación, la iniciativa y el descubrimiento.

“Para el logro de aprendizajes creativos será necesario fomentar seguridad y libertad psicológica haciendo de cada situación de enseñanza una atmosfera rica en estímulos en la que cada sujeto actúe y sea como “puede ser” y no como “debe ser”.¹²

Entonces, en el ámbito de la educación, la creatividad implicara la posibilidad lo único y lo peculiar de cada alumno para, de esta manera, estimularlo, desarrollarlo, y animarlo a que piense e impulse su automotivación, pues la influencia del educador resulta ser un factor decisivo en los progresos de los estudiantes. Así el profesor creativo ya no tomara en cuenta la tarea en sí misma como un producto descontextualizado, sino que vera el modo y la manera en la que se realiza.

Entre otras cosas, se trata de que la escuela aliente al estudiante con preguntas que lo inviten a la aventura de pensar y que a su vez sirva para estimularlo a la acción. De esta manera se podrá facilitar la realización de sus deseos vitales, ya que cada experiencia, cada actividad, reforzara la confianza del niño o del joven en si mismo y en su capacidad para resolver los problemas a los que se enfrenta.

La participación, la audacia, el deseo de ser activos son cosas que ayudaran a los niños a dominar el miedo que se manifiesta en muchas de sus preguntas, miedo que también puede actuar como un impulso para cambiar de orientación y buscar soluciones, no solo en el mundo exterior, sino también en el interior de cada persona. Se trata de educar para el éxito, porque quien ha sido formado en tal sentido se sentirá a aceptar los fracasos y siempre tratara de aprender de los propios errores.

¹²OSTROVSKY, Graciela, (2006) “Como Construir Competencias en los niños y Desarrollar su talento: Para padres y educadores”, Buenos Aires.

Una educación creativa es lo que queremos lograr donde los maestros alienten y motiven a los niños estimularlos diariamente, esta manera se formaran niños seguros de sí, que no tengan miedo a equivocarse y que tengan en claro que el equivocarse es natural y parte del aprendizaje.

2.16. Educación y Constructivismo

En primera instancia consideramos importante dar una definición de educación. No podemos hablar de educación si no hablamos también de la persona. La educación y la persona van juntas.

En una manera más simple, la educación es un proceso lento, perseverante desarrollado en forma sistemática. La educación consiste en incorporar desde afuera los elementos necesarios para el desarrollo espiritual.

La educación también es el desarrollo de las aptitudes de las capacidades intelectuales y morales, la forma de carácter; es decir que la educación se ocupa del ser humano en forma holística.

El constructivismo, “Es la construcción que hace el sujeto..... El conocimiento es una construcción que se produce a partir de la acción del sujeto”¹³

Esta acción de construcción o relación entre sujeto y los objetos, al conocerlos a través de las reflexiones, observaciones, y manipulaciones, se interioriza produciendo una abstracción y el conocimiento en el sujeto.

El constructivismo en la educación, plantea la importancia del conocimiento previo en el aprendizaje. Compartimos la idea de Ausubel “Los docentes deben tener en cuenta los conocimientos previos de los alumnos”¹⁴. Es a partir de este conocimiento, que el docente deberá reforzar lo que el niño o niña sabe, para luego incorporar el nuevo conocimiento. El docente debe enseñar mensajes

¹³CEBIAE. (1997)“El constructivismo en la educación”, La paz Bolivia.

¹⁴ Ausubel, citado por Carretero, Mario en (1993) “Constructivismo y Educación”, Argentina.

significativos para los niños y las niñas, teniendo en cuenta el entorno que los rodea.

El constructivismo como corriente pedagógica, aporta los siguientes puntos para nuestro trabajo:

- La comunicación que se da al niño y la niña es estimulada y se les da en forma horizontal.
- El docente debe estimular la imaginación y la creatividad con la participación de niños y niñas.
- El docente respeta diferencias y semejanzas de los niños y niñas, dando mayor seguridad a los mismos para su óptimo desarrollo.
- El objetivo principal de esta corriente pedagógica, es que el alumno sea constructor de su propio aprendizaje.
- El niño o niña aprende de su ambiente favorable.
- El docente deja de ser un inquisidor para ser un facilitador, modelador y estimulador en el aprendizaje de los niños y niñas.

Los enfoques constructivistas del aprendizaje, se basan en los aportes de autores como Vigotsky, Piaget y Ausubel.

“En el aprendizaje según Jean Piaget, el objeto y el sujeto se aproximan lo suficiente como para poder producir una mutua interacción, la cual deriva también en mutua transformación”¹⁵. Las formas de aprendizaje según Piaget, cambian radicalmente a medida que uno crece.

Vigotsky aporta el constructivismo proponiendo “Se rescata la zona donde se produce el equilibrio señalado por Piaget, el que se desarrolla en la zona de desarrollo potencial, que es el nivel de conocimiento efectivo (lo que puede hacer

¹⁵ CEBIAE. (1997) “El constructivismo en la educación”, La Paz Bolivia.

por si mismo); nivel que puede alcanzar con ayuda de otras personas y con instrumentos adecuados”.¹⁶

Finalmente Ausubel propone: “La relación entre el objeto de aprendizaje y el individuo que lo está conociendo. El individuo relaciona las nuevas adquisiciones con lo que sabe lo nuevo, a su estructura de conocimiento de manera significativa”.¹⁷

El constructivismo está rompiendo con paradigmas, hasta hoy dominantes en la educación, que postulaban al proceso de aprendizaje, similar a la caja negra de los aviones, las que solo se utilizan para almacenar información y luego escuchar los resultados. Con todo esto, no postulamos que la corriente llamada conductista, anterior a la constructivista, sea totalmente inadecuada; en el rescate de las cosas positivas del conocimiento del conductismo, citemos entre otros, el uso de la memoria y la formación de hábitos, como parte de un aprendizaje mecánico y considerados necesarios en la educación. Tomemos como ejemplo a los hábitos de higiene o el uso correcto del lápiz del pincel y las tijeras.

2.17. La Ley de la Educación 070

Artículo 5. (Objetivos de la educación)

Desarrollar la formación integral de las personas y el fortalecimiento de la conciencia social crítica de la vida y en la vida para Vivir Bien, que vincule la teoría con la práctica productiva. La educación estará orientada a la formación individual y colectiva, sin discriminación alguna, desarrollando potencialidades y capacidades físicas, intelectuales, afectivas, culturales, artísticas, deportivas, creativas e innovadoras, con vocación de servicio a la sociedad y al Estado Plurinacional.¹⁸

¹⁶VIGOTSKY, L. S. “El desarrollo de los procesos superiores”, España.

¹⁷Op. Cit. Pág. 56.

¹⁸SINANI, Avelino y Elizardo Pérez, “La ley de la educación”, La Paz Bolivia.

La ley de la educación actual se basan en objetivos integradores, promueven valores socios comunitarios, para vivir bien se valoran cuatro saberes:

Ser: Se refiere a la expresión de actitudes, sentimientos, emociones, y pensamientos que tomen en cuenta los principios y valores sociocomunitarios propios y diversos.

Saber: La capacidad de comprensión de saberes y conocimientos propios y diversos de manera crítica, reflexiva y propositiva.

Hacer: El desarrollo de habilidades y destrezas en la aplicación de saberes y conocimientos científicos técnicos y tecnológicos en la prevención y resolución de problemas de la realidad.

La capacidad creativa en la producción teórica, técnicos las expresiones artísticas, culturales y actividades deportivas en el marco de las cosmovisiones y la diversidad cultural.

El desarrollo de su curiosidad, la experimentación, la capacidad de observación, la indagación, la exploración, el descubrimiento, y la creatividad relacionadas a las actividades cotidianas en la familia, la comunidad, zona , barrio y escuela.

Decidir: La capacidad de tomar decisiones a partir de la lectura de la realidad y con pertinencia de tiempo y espacio.

De los cuatro saberes el que más nos interesa es el hacer ya que en este promueve la creatividad en los estudiantes relacionados en las actividades cotidianas. Además incentiva la producción en las expresiones artísticas.

El maestro es un guía fundamental en la educación de los niños y niñas sería aconsejable que se incentivan actividades donde se desarrolle la creatividad, ya que los niños por naturaleza son curiosos, les gusta experimentar y jugar.

2.18. Para trabajar la imaginación y creatividad se pueden utilizar distintas técnicas de metodología creativa

2.18.1. Dramatizaciones creativas

Mediante esta técnica, además del juego simbólico y la expresión corporal, trabajamos la creatividad lingüística. Podemos realizarla a través de la siguiente actividad:

En el centro de la clase ponemos una “caja mágica”. Nos sentamos en círculo alrededor de ella. Abrimos la caja y les pedimos a los participantes que elijan sólo un objeto de ella y lo cojan. La caja está llena de sombreros diferentes (gorros de lana, gorro de policía, gorro de bombero, pasamontañas, una felpa con antenitas, boina, un gorro de cocinero etc.). Nos volvemos a sentar en círculo y les pedimos a los participantes que se inventen que son la persona del sombrero que han elegido. Se tienen que inventar un nombre, una edad, cosas que les gusten hacer, etc.

2.18.2. Taller creativo

En esta técnica se trabaja principalmente la expresión plástica. Para realizarla propondremos cuatro técnicas plásticas diferentes, bien sea por grupos (cada grupo una técnica) o por sesiones (en cada sesión todos trabajan una técnica diferentes).

Les proporcionaremos el material necesario para realizar cada técnica plástica: moldeado, estampación, collage, pintura de dedos, rasgado y pegado, telas, etc. Pero no les presentaremos un modelo a copiar, sino que cada uno podrá realizar lo que quiera; de modo que no coartemos la creatividad de los niños/as, tal y como representa Tonucci.

2.19. Ludoteca

2.19.1. Etimología

La palabra ludoteca proviene del latín ludus, "juego", "juguete" y de la palabra griega théke "caja", es así que ludoteca es un "caja o lugar donde se juega o guardan juguetes".

Estas palabras hacen referencia a un lugar donde se guardan juguetes, pero a través del tiempo cambia las ludotecas van respondiendo a distintos aspectos educativos, recreativos, lúdicos en nuestro contexto.

2.19.2. Concepto

“La Ludoteca es una biblioteca de juguete, un lugar en el que los niños pueden libremente jugar, tomar prestado un juguete gratuitamente o pagando un alquiler simbólico. En la ludoteca el niño elige libre y automáticamente su propio juguete y tiene la posibilidad de probarlo allí mismo” (Quinto, 2005:113)

Como diversos son los tipos de ludotecas, diversas también son las definiciones partiremos del siguiente concepto: “Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría” (Raimundo Dinello).

2.20. Aspectos históricos de la Ludoteca

La primera ludoteca se estableció en el año de 1934, en la ciudad de "Los Ángeles", California, USA.

La forma en que funcionaba era semejante al sistema de una biblioteca de préstamo, tomando juguetes en lugar de libros para ser utilizados en casa.

En Europa la ludoteca apareció hasta el año de 1959 en Dinamarca. Esto a partir de la publicación de la Carta de los Derechos del niño en el 1959, donde se recoge en el punto 7c el derecho del niño al juego.

Las ludotecas junto con la UNESCO, iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego. En Latinoamérica las ludotecas inician en los años 80.

En anteriores posts hemos hablado sobre qué son las ludotecas y por qué son necesarias. Con este post queremos realizar un pequeño recorrido por la historia de estos espacios.

La primera ludoteca (Toy loan) fue fundada en 1934 por la Sra. Infield en Los Ángeles. Al principio era una copia del funcionamiento de las bibliotecas pero la diferencia entre los dos espacios es que en la primera era que se prestaban juguetes.

No fue hasta años más tarde, concretamente en 1959, que surgió la primera ludoteca en Europa. Esta primera ludoteca fue creada en Dinamarca. Desde la publicación de la Carta de los Derechos del Niño en 1959 las ludotecas, unido a la UNESCO, iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores de juego en diferentes regiones. Por otro lado, las ludotecas son relativamente nuevas en España. Estas surgieron alrededor de los años 80. La primera ludoteca se inauguró en 1980 (Margarida Bedòs) en la ciudad de Sabadell. Un año más, en 1981, apareció la primera ludoteca en Barcelona (La Guineu).

El motivo de que las ludotecas surgieran en esta época es que fue un periodo en el que comenzaba el cambio social en el país. Tras la instauración de la democracia, la educación tradicional quedaba obsoleta. La función de todos los agentes comunicativos (escuelas, guarderías, centros infantiles...) era ahora formar a los niños y las niñas para un futuro moderno en el que la educación en el tiempo libre y los organismos públicos eran cada vez más importantes. Las ludotecas permitían que el centro de la educación fuera la infancia, en lugar de el/la docente. Además, las ludotecas traían consigo un modelo de aprendizaje que incorporaba la motivación, el aprendizaje por autodescubrimiento, el trato igualitario entre niños y niñas o la coeducación.

Las ludotecas, en España, siguen principalmente dos modelos que conviven desde sus inicios hasta la actualidad, basados en los mismos principios pero con estructura diferenciadas. Por un lado, el primer modelo ha nacido directamente de la experiencia en Bélgica. Este modelo se basa en la actividad lúdica y sigue la definición del préstamo del juguete como eje, el juguete se convierte para la ludoteca lo que el libro en la biblioteca. A partir de ahí, niños y niñas, acompañados o no, pueden jugar en el local, pueden disfrutar del préstamo del juguete y cuenta siempre con el asesoramiento y labor del ludotecario o ludotecaria. El segundo modelo, gestionado en España, más concretamente en Cataluña, y siendo el modelo que siguió poco después País Vasco y otras comunidades autónomas, está orientado a compensar desigualdades económicas, culturales y sociales. Planteadas en barrios desfavorecidos en sus orígenes, busca que la oportunidad de desarrollo que ofrece el juego llegue a todas y a todos.

2.21. Funciones de la Ludoteca

Si bien el Enfoque lúdico de la educación se concentra en el desarrollo humano, la promoción de la resiliencia y la educación a través del juego como sus principales Objetivos, está contenida, esta contempla otras funciones importantes que suman a las primeras y completan la función de la ludoteca.

Según García y Arranz (2011:15-16) las principales funciones que cumple la ludoteca son:

Función Recreativa: La ludoteca es un espacio de juego, ofrece diversión, es atractiva y hace disfrutar a sus usuarios.

Función Educativa: El juego es un mecanismo de aprendizaje innato, la ludoteca debe aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo del niño.

Función Socio-Económica: Permite el uso de las posibilidades de juego que no se dan normalmente en el ámbito particular y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros.

Función Comunitaria: Son puntos de integral social a través del juego y ande formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicadas para desarrollas su papel educativo fomentando actitudes de respeto y tolerancia y como medio compensador de desigualdades.

Función de Investigación: son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Asimismo hace falta analizar estos materiales y surgen como puente entre consumidores y productores velando por la calidad de sus herramientas de intervención.

Sin lugar a dudas, a estas se suman aún muchas funciones que se iran descubriendo en el día a día de las ludotecas y de los principales desafíos cumplidos, pero en base a ellas se contribuyen las ludotecas como instituciones que aplican el Enfoque lúdico de la Educación.

2.22. Características de la Ludoteca

Si bien podemos hablar de las ludotecas como espacio y como instituciones cuando esto se hace posible, estas poseen no solo funciones que permiten orientar el trabajo del día a día, sino también, deben poseer una serie de características físicas que permitan el desarrollo del fuego, pero que a la vez permitan definir lo que es una ludoteca.

“La ludoteca debe contar con unas instalaciones apropiadas en cuanto a espacio, ubicación y decoración, así como una dotación de juguetes y materiales lúdicos suficiente y bien cuidada para el uso y disfrute de los niños y niñas. El espacio debe estar decorado con motivos alegres y funcionales y contar con el mobiliario adecuado: mesas sillas para los talleres y manualidades, estanterías para los juguetes rincones para el juego tranquilo e individual como la lectura, espacios amplios para actividades grupales y de juego simbólico y un patio exterior y un patio de calle para juegos pre-deportivos” (Pastor, 2015: 140)

Los espacios interiores y exteriores son muy importantes para garantizar el juego a los niños, pues al final es una de las ventajas de la ludoteca frente a otras instituciones educativas u otras formas de apoyo al desarrollo humano.

Para bautista (2000: 3) existen algunas formas básicas para organizar una ludoteca y que tiene que ver con el tipo de Ludoteca que es:

Ofreciendo un espacio fijo con instalaciones adecuadas salas grandes, una sala anexa para guardar los juegos y juguetes, baño, patio y parque.

Ofreciendo un espacio móvil como la ludoteca móvil, itinerante, o circulante (instalada en vehículos como ómnibus, combi, etc.) como una biblioteca móvil, que recomendara los barrios periféricos de la ciudad.

Ofreciendo un espacio Abierto, como la Ludoteca en espacios abiertos. Son aprovechados espacios como: Las Plazas, los parques, los centros culturales, las escuelas, etc.

De esta forma podemos establecer que entre **las principales características de la ludoteca** encontramos que éstas deben tener:

Espacios adecuados para uso exclusivo para Ludoteca.

Juguetes y u otros materiales Ludicos a disposición de los usuarios.

Un proyecto Socio Cultural, educativo a mediano o largo plazo.

Objetivos dirigidos al desarrollo de las personas a través del juego en el tiempo libre.

Uno o más educadores especializados a cargo.

En cuanto a la **infraestructura de una Ludoteca** el ambiente en el cual va funcionar debe ser:

Amplia

Cómoda.

Tener colores llamativos.

Poseer Espacios internos y externos.

Debe ser un ambiente infantil.

Debe estar bien iluminada.

Debe ser ventilada.

Segura.

Debe estar claramente Identificada.

Debe ser estimulante del juego.

En cuanto al **mobiliario de una Ludoteca**, esta debe contar con las siguientes características:

Debe ser cómoda.

Debe ser segura.

Llamativo.

Debe ser un mobiliario colorido.

Debe ser adecuado.

Debe ser práctico.

Debe ser un mobiliario sólido.

Debe estar compuestos de sillas.

Debe estar compuestos por mesas.

Compuestos por estantes abiertos.

Debe existir alfombras.

Debe tener espejos.

En las paredes deben tener dibujos.

Tener carteles y mensajes.

El mobiliario ocupa un lugar muy importante en una ludoteca y se constituye en uno de los principales requisitos al momento de crear una. No solo es importante por la existencia física de la ludoteca, sino porque rebela entre sus principales premisas el de poder ofrecer un ambiente seguro y material lúdico, o en nuestro caso los objetos lúdicos.

Actividades en la Ludoteca

“Hoy en día, la mayoría de las ludotecas poseen una estructura administrativa y métodos de trabajo precisos. Los Especialistas y responsables de ellas estiman que el juguete no es un objeto para la simple diversión, sino que lo reconocen como un útil instrumento de adecuación, y que pueda realizar con el disco y el libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre. Es necesario señalar que cualquier ludoteca requiere siempre de un gran surtido de juguetes y debe estar en condiciones de afrontar la competencia de tiendas y jugueterías manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen en el mercado” (Rubio, 2002: 1)

Tanto la infraestructura, como el mobiliario, tienen un sentido, solo si están unidos al desarrollo de actividades que permitan el valor de la interacción Sujeto-objeto. Garantizar la existencia de los objetos lúdicos o de los usuarios, o de un ambiente, no es tan importante como garantizar la calidad y cantidad de actividades que se realizan, es decir, de garantizar una buena interacción a través del juego que permita los aprendizajes.

“Las ludotecas tienen una vertiente recreativo-educativo (estimulan y diversifican las actividades lúdicas con niños y niñas de la misma edad, con la presencia de la persona adulta) y una vertiente social (consiguiendo que los niños y jóvenes y adultos dispongan de los mejores juguetes y juegos del mercado sin necesidad de que la familia los compre)” (Parcerisa , 2007: 133)

Ambas vertientes, lo recreativo-educativo y lo social, se completan dentro del sentido mismo de una ludoteca. Pero no son las únicas, varios autores coinciden en afirmar que al menos existen diversas vertientes según cuantos tipos de

ludotecas existen, razón por la que conocer las vertientes y sus objetivos de trabajo se convierten en estrategias para implementarlas.

Aunque existen muchos tipos de ludotecas en función de las necesidades de los usuarios a los que se va dirigida, Matallana y Villegas (1995) proponen perseguir los siguientes objetivos diversificados.

Las actividades en la ludoteca deben ser preparadas tanto por el equipo que coordina el trabajo en las Ludotecas como por los Ludotecarios y Ludotecarias que trabajan en ella.

2.23. Diferentes tipos de Ludoteca

Ludoteca Hospitalaria: Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación. Este tipo de ludoteca la encontramos en varios hospitales en Cuba, Brasil y Argentina.

2.23.1. Ludoteca Circulante

También conocidas como itinerantes. Esta clase de ludoteca bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un trailer adaptados. En tres ciudades del estado de San Pablo/Brasil encontramos la experiencia del programa "ônibus ludicidade"; en Mendoza/Argentina funciona el proyecto móvil niño; ya en Brasil este año será desarrollado el proyecto alegría de crecer - jugando y aprendiendo de la LBV, que ofrece varios ómnibus con la ludoteca y servicio médico - odontológico simultáneamente.

La ludoteca itinerante es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.

2.23.2. Ludoteca Escolar

Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos. Como modelo de estas ludotecas encontramos el programa de la LBV "Un corazón abierto a la creatividad". Es el tipo de ludoteca más común implementadas a nivel particular y principalmente con apoyo del estado en varios países latinos.

2.23.3. Ludoteca Terapéutica

Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Deficiencia mental, visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.)

Existen varios tipos de proyectos dentro de esta modalidad, uno de los más conocidos son los centros "LEKOTEK" (quiere decir LUDOTECA, en Sueco). Este sistema enriquece las relaciones de la familia con los niños portadores de deficiencias. Así también para desarrollar los objetivos de este tipo de ludoteca se necesita de un equipo de profesionales especializados.

2.23.4. Ludoteca de Investigación

Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos. Tenemos el ejemplo de la "Brinquedoteca" de la USP/LABRIMP (Universidad de San Pablo), que desde hace varios años desarrolla investigaciones de gran relevancia en las áreas de la Psicología, Pedagogía y Sociología, sobre el juego, el juguete y las Ludotecas. Otro ejemplo

es la "Brinquedoteca" de la Universidad Federal de Santa María, que hace parte del Núcleo de Desarrollo Infantil y del Centro de Educación.

2.23.5. Ludoteca Comunales

Ludotecas comunitarias: responde a dos aspectos

Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.

Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América latina.

Encontramos ludotecas en centros comunitarios y recreativos en Brasil. Constatamos la existencia de varios proyectos de ludotecas comunitarias patrocinadas por la ABRINQ (con participación de la comunidad como gestora y asociaciones de barrio). También tenemos las "brinquedotecas" de la pastoral, las ludotecas implementadas en los Centros comunitarios de la LBV (30); experiencias de juegotecas "Barracas", plazas de juegos en Argentina y numerosas ludotecas comunitarias creativas organizadas por la FLALU* en Uruguay.

Existen algunas experiencias recientes de ludotecas dentro de cárceles, puestos de salud, bibliotecas, (como sector de préstamo de juguetes).

Otra modalidad son las ludotecas temporarias (funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niños y jóvenes diversas actividades lúdicas dentro de la programación.

Es importante resaltar que esta clasificación corresponde a una forma simple de diferenciarlas por sus funciones y actividades específicas en los espacios donde son implementadas.

2.23.6. Ludotecas Carcelarias

Son aquellas ludotecas que se instalan en centros penitenciarios, centros para jóvenes infractores, correccionales o centros de rehabilitación penitenciaria, en los cuales se utiliza el juego juguete como terapia pero también como una forma de trabajar los factores positivos de la resiliencia.

Es importante trabajar la promoción de la residencia terapia o contar con un equipo multidisciplinario cuyo trabajo se orienta a utilizar la ludoteca como una estrategia educativa para la rehabilitación social, también para hacer más llevadera la situación de encierro o de la purga de penas.

Con las ludotecas se logró llegar a los hijos de los reclusos en la cárcel de San Pedro y la de Mujeres en Obrajes de la Ciudad de La Paz tenemos una linda experiencia del Espacio Cultural Creativo como institución se llegó a estas poblaciones niños y jóvenes en riesgo quienes participaban en la ludoteca en los distintos espacios de arte, pintura, teatro y lúdica los jóvenes y niños manifestaban alegría y esperaban con ansia los días de las ludoteca.

2.23.7. Ludotecas Publicas y privadas

Según Garcia y Aarranz (2011:15) en la organización y gestión de las ludotecas encontramos distintos modelos.

Ludotecas de Titularidad y gestión publica

Ludotecas de Titularidad pública y gestión Privada.

Ludotecas de asociaciones o funciones en convenio con la administración pública.

Ludoteca de Titularidad y gestión Privada.

Las Ludotecas Públicas

Son aquellas instaladas en las comunidades, en las que se ofrece juego y juguetes en calidad de préstamo en la misma sala o préstamos a domicilio.

En ella también se organizan actividades lúdicas para atención de casos o de grupo, ya sea para niños o usuarios de cualquier edad, atendidos en la misma sala de la ludoteca o en el patio que se tenga o al aire libre, pero con intención de contribuir al desarrollo humano de sus usuarios o para promover la resiliencia.

Las ludotecas Privadas

Este tipo de ludotecas son para un grupo de personas exclusivo y responden a un monto económico.

Funciona con los aportes de los socios que pagan una cuota periódica y pueden asistir al local varios días a la semana. Para mantenerse económicamente estas ludotecas tienen que ofrecer otros servicios que los clientes pagan aparte. Algunos de estos servicios podrían ser.

Celebran fiestas de cumpleaños, con merienda y animación lúdica.

Asistencia de niños por horas.

Bonos por la cantidad determinada de días de Juego, A precio reducido.

Atención por hora mañanas para niños menores de tres años.

Apoyo al estudio.

En ambos casos su situación de administración y el carácter gratuito o pagado de la misma, no desvirtúa mucho su objetivo de trabajo, es solo modificado por el uso que quieran darles sus usuarios o el acento que quieran darle sus administradores o gestores.

2.23.8. Ludotecas para Migrantes y Refugiados

Son aquellas ludotecas instaladas e instituciones que buscan ayudar a todas aquellas personas que se encuentran en una situación de migración interna o externa (migrar al campo a la ciudad migrada de una ciudad a otra, migrada de un país a otro), y quieren integrarse a la sociedad a la cual han migrado.

El objetivo es aportar al desarrollo integral de las personas, y el fortalecimiento de las habilidades de resiliencia personal y grupal, la integración cultural se convierte en una de sus potencialidades como estrategia de trabajo.

La ludoteca para refugiados y desplazados

Son aquellas ludotecas que se instalan en centros de acogida a refugiados y desplazados o en campamentos con tal fin que se puedan encontrar en diferentes lugares del mundo.

La ludoteca aporta a través de las actividades lúdicas a la promoción de la resiliencia, y que en este caso se constituye en una estrategia imprescindible para afrontar la vida a partir de perder el hogar, en algunos casos la familia o haber escapado de situaciones en la que su vida peligra.

Atravez del juego nos queremos acercar a las distintas edades y en esta situación, a la esperanza de una vida mejor, trayéndole juegos nuevos o recreando los juegos y juguetes de su propia cultura.

2.23.9. Ludotecas Domesticas

Son aquellas ludotecas instaladas en los propios hogares, atendida por los propios familiares ofreciendo un lugar seguro y adecuado para el juego de los niños de la familia, pero también para los adolescentes y los adultos.

La ludoteca domestica tiene juegos y juguetes que la propia familia a adquirido, son producto de obsequios, posee desde los padres y los abuelos y que están a disposición de las propias familias.

Sabemos que la familia es muy importante y la formación de las personas es integral por eso esta tipo de ludotecas son adecuadas en familias donde hay niños de distintas edades y se pueden estimular distintas habilidades.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Paradigma positivista

Para la presente investigación se tomara en cuenta el paradigma positivista porque permite comprender que el verdadero conocimiento proviene de las ciencias (conocimiento objetivo) cuya situación afirma categóricamente todo aquel conocimiento elaborado por las confecciones teologicas-metafificas, considerado por Kant como el conocimiento a-priori, desvinculada de los hechos concretos y/o empíricos.

Enfoque Cuantitativo

La investigación con enfoque cuantitativo según Hernandez (2010) p.4 Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, Para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

Asimismo, podemos decir que las investigaciones: cuantitativas sirven para medir o examinar datos de manera científica o de forma numérica

3.1. Tipo de Investigación

La investigación de tipo explicativos. Buscan encontrar las razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos. Su objetivo último es explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste.

“El tipo de investigación es explicativo, ya que permite explicar la relación de causa y efecto.”¹⁹

“Están orientados a la comprobación de hipótesis causales de tercer grado; esto es, identificación y análisis de las causales (variables independientes) y sus resultados, los que se expresan en hechos verificables (variables dependientes).

Los estudios de este tipo implican esfuerzos del investigador y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación. Asimismo, debe señalar las razones por las

¹⁹OROS, Méndez, Emilio, “ABC de la Investigación TIPO EXPLICATIVO”, La Paz-Bolivia.

cuales el estudio puede considerarse explicativo. Su realización supone el ánimo de contribuir al desarrollo del conocimiento científico”.

3.2. Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación es cuasi- experimental, porque trabaja con un “Diseño de pre prueba – pos prueba con un solo grupo: A un grupo se le aplica una prueba al estímulo o tratamiento cuasi-experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento”.²⁰

El diseño es cuasi-experimental, con un solo grupo donde se manejó la variable independiente para ver su efecto e impactos.

La variable independiente fue la utilización del material reciclable, y la variable dependiente fue el desarrollo de la creatividad.

El diseño es como sigue:

GRUPO	PRUEBA	INTERVENCIÓN	PRUEBA
Pre experimento	Pre test 40 encuestas aplicadas	Si	Post test 40 encuestas aplicadas

Dónde:

Pre experimento: Grupo conformado de 17 niñas y 23 niños de un total de 40 niños del centro infantil “Pekeland” de la zona Rio seco de la ciudad de El Alto.

Pre test: Prueba aplicada antes de la intervención pedagógica.

Intervención: 5 unidades Didácticas aplicadas.

Post test: Prueba después de la intervención.

²⁰HERNÁNDEZ, Sampieri, Roberto, “Metodología de la Investigación”, México.

3.3. Método Teórico

Los métodos teóricos permiten mostrar las causas y relaciones entre los procesos y fenómenos de la realidad que, por lo general, no se pueden observar directamente, o que se salen del marco de las características sensorialmente observables de los objetos. Esta tarea cognoscitiva se hace necesario formular hipótesis sobre determinada relación causal, deducir nuevos elementos a partir de hechos observables, elaborar y generalizar nuevas ideas y otros.

3.3.1. Deductivo

Consiste en tomar premisas o principios generales para aplicar a hechos individuales y particulares, por deducción, solo pretende especificar las características y variables conformadas por el objeto de estudio.

La deducción, es ir de lo general a lo particular. El proceso deductivo no es suficiente por si mismo en el momento de explicar el conocimiento. Es útil principalmente para la lógica y las matemáticas, donde los conocimientos de las ciencias pueden aceptarse como verdaderos por definición.

La combinación con la inducción significa la aplicación de la deducción en la elaboración de la hipótesis, y la aplicación de la inducción en los hallazgos. Inducción y deducción tienen mayor objetividad cuando son consideradas como probabilísticas.

3.3.2. Análisis

Se caracteriza por descomponer el objeto de estudio en partes para luego estudiarlas individualmente.

3.3.3. Síntesis

Se caracteriza por integrar partes dispersos para luego estudiarlas en su totalidad.

3.4. Métodos Empírico

3.4.1. Observación

El método de observación es la recolección de información de forma sistemática, válida y confiable.

3.4.2. La medición

Este tipo de método está basado en la recopilación de datos que muestren o indiquen la regularidad.

3.4.3. El Experimento

Este tipo de método parte de las observaciones y teorías para luego formular hipótesis que confirmen o rechacen mediante la comprobación de las mismas.

3.5. POBLACION O UNIVERSO DE ESTUDIO

3.5.1. Población

El Centro Infantil Pekeland de la zona Rio Seco de la ciudad de El Alto, conformado por la Sala Cuna, 6 niños, Sala Maternal 11 niños, Sala Jardín 15 niños, Pre kínder 15 niños.

3.5.2. Localización.

El presente trabajo de investigación, se llevó a cabo entre los meses de septiembre, octubre y noviembre de la gestión 2018, en el centro infantil Pekeland de la zona Rio seco, de la ciudad de El Alto.

3.5.3. Muestra

Nuestro objeto de estudio está constituido por 30 niños y niñas del centro infantil Pekeland de la zona Rio Seco, de la ciudad de El Alto. Además la muestra es un

sub grupo de la población de estudio a quienes se invitó a participar en las actividades de la técnica de la ludoteca.

CENTRO INFANTIL “PEKELAND”				
Zona Estrella de Belen Rio Seco Calle "P"# 118				
SALA JARDIN				
N°	APELLIDO PATERNO	APELLIDO MATERNO	NOMBRES	EDAD
1	ARUQUIPA	ECHEVERRIA	GABRIELA ELIZABETH	3 años
2	CHAMBI	APAZA	AARON MIJAEL	3 años
3	CHAMBILLA	TANCARA	JOSE LUIS	3 años
4	CRUZ	CORDOVA	NARDY KAREN	3 años
5	CRUZ	HUANCA	NATALY	3 años
6	FLORES	MAMANI	DEYVID JOSTIN	3 años
7	HUIZA	RAMOS	JOSE GUILLERMO	3 años
8	LIMACHI	PACOSILLO	ELIENAI	3 años
9	MORALES	VARGAS	ALVARO IVAN	3 años
10	PEÑARANDA	COPA	MITZUCO KERLY	3 años
11	POMA	LUCERO	ALAN LEONEL	3 años
12	QUENTA	UGARTE	ASBEL	3 años
13	ROJAS	ROJAS	PAOLA CIELO	3 años
14	VARGAS	CONDORI	YUREN EMANUEL	3 años
15	VILLA	ILLANES	ANDRE BRAULIO	3 años
PRE-KINDER				
16	ANTONIO	PARRADO	JOSE MIGUEL	4 años
17	ARUQUIPA	MENDOZA	CAMILA	4 años
18	CACHICATARI	ARI	JHON MARIO	4 años
19	CAMARGO	MITA	SEASTIAN ALEJANDRO	4 años
20	CARI	ALMEDO	JHIMI GABRIEL	4 años
21	CHAMBI	APAZA	NICOLE NOEMI	4 años
22	CONDORI	RAMOS	JOSE INTI	4 años
23	CRUZ	CORDOVA	ALAIN RODRIGO	4 años
24	GUARACHI	GUARACHI	TATIANA	4 años
25	HUALPA	LIMACHI	ZULMA	4 años
26	MAMANI	VALENCIA	MATIAS JOEL	4 años
27	PATTY	QUINO	YISSEL LILIAM	4 años
28	ROJAS	HERRERA	BAIRON IGNACIO	4 años
29	ROQUE	CARDENAS	MELODY	4 años
30	SAAVEDRA	TARQUI	ANGEL	4 años

3.6. Tipo de Muestra

3.6.1. Muestreo Probabilístico

Gonzales S, (s.d.) “Los planes probabilísticos son utilizados por aquellos investigadores que no tienen un buen conocimiento de la población, temen elegir una muestra no representativa y por tanto delegan esta tarea al azar” (Pág.s.d.)

3.6.2. Muestreo Aleatorio simple

Copa, S., (2012) , “Es la modalidad de muestreo más conocida y que alcanza mayor rigor científico. Garantiza la equiprobabilidad de elección de cualquier elemento y la independencia de selección de cualquier elemento y la independencia de selección de cualquier otro”(pág. 189)

3.7. Validación de instrumentos

Antes de aplicar los encuestas se hizo una prueba piloto con 5 niños y niñas del centro infantil Pekaland de la zona Rio Seco de la ciudad de El Alto, También se validó con dos Docentes de la Universidad Pública del Alto Docentes expertos en la materia. Mgs. Richard Torrez Juaniquina y la Lic. Elisa Aguilar los cuales dieron el visto bueno al instrumento, posteriormente se aplicó la encuesta a los niños y niñas del centro infantil Pekeland.

3.8. TECNICAS DE RECOLECCION

3.8.1. La Encuesta

- En la investigación se aplicó una encuesta con 20 preguntas cerradas sobre la imaginación y creatividad con la ayuda de la técnica de la ludoteca a los niños y niñas del centro infantil Pekeland.
- Fichas autonómicas fueron utilizadas que nos dan las medidas exactas para realizar algunas actividades del taller de la ludoteca.

CAPÍTULO IV

4. Experiencia de los talleres

4.1. Fase de orientación de los talleres de la ludoteca

Fase Nro. 1.

El Taller “La Ludoteca” iniciamos en el mes de noviembre aprovechando el fin de gestión del año. Contamos con los niños y niñas del centro infantil Pekeland de la zona Rio Seco de la ciudad de EL Alto. Se les dio la libertad a los niños donde querían trabajar en el piso o pupitres en el piso tendimos unas lonas con el material abrimos espacios en nuestra ludoteca o en sus pupitres donde se sintieran más cómodos.

Darles la posibilidad de elegir la libertad en el ambiente estimula la imaginación y creatividad en los niños.

Fase Nro. 2.

Recolección de los materiales de la ludoteca

Se motivó a los niños a reciclar materiales como ser latas de leche, papeles de colores, materas de todo tamaño, botellas de pet, catones, todo aquello que nos podrían servir para realizar nuestros materiales para preparar nuestra ludoteca. Por otro lado también nos concientizamos sobre la importancia del cuidado y protección de nuestro medio ambiente.

Nos pusimos a reciclar aprovechando que en el centro infantil podíamos encontrar algunos de nuestros materiales como cartones, botellas pet, hojas, periódico, los niños también trajeron material reciclado de sus casas.

Al recolectar los materiales los niños y niñas tomaron conciencia de la importancia de los materiales reciclarlos la utilidad y los beneficios que pueden obtener para el campo educativo.

Fase Nro. 3.

Limpieza de los materiales de la ludoteca

El material reciclado en el centro infantil y en la casa de los niños seleccionamos nuestros materiales reciclados sacamos la tapas y etiquetas los limpiamos las botellas pett, cortamos los cartones, realizamos la limpieza y selección de materiales.

Al realizar la limpieza de los materiales reciclados con los niños nos dimos cuenta que si no hay limpieza en los materiales de desecho se los puede fácilmente confundir con basura.

Fase Nro. 4.

Manipulación de los materiales de la ludoteca

La arcilla

La tierra mezclándola con un poco de agua amasan con las manos dando golpes a la tierra para sacar todo el aire después guardándola en bolsas de plástico para que ya no se seque es la forma como se prepara. La arcilla divirtió mucho a los niños elaborarla, después pusimos la arcilla en el mostrador al acceso de los demás.

Aunque ya pasaron varios miles de años, hoy en día queremos retomar las creaciones con arcilla, queremos que los niños experimenten, creando formas, volúmenes estructuras. El cerebro es el que imagina y manda a las manos plasmas las diferentes formas y figuras.

A muchos niños les gusta realizar vasijas con la técnica del churro y a otros les gusta aplanarlos dándole diversas texturas experimentando constantemente.

Al jugar con la arcilla haciendo bolitas, víboras, se manifiestan actitudes creativas que surgen por un impulso motor.

Cuando los niños dejaban sus huellas de las manos en la arcilla y confirma su habilidad y alegría de crear.

Con la manipulación de la tierra arcilla que realiza el niño, desarrolla el sentido del tacto y de la vista, junto al deseo de crear un objeto, utilizando sus manos manipula formas, el enrollado, las bolitas y luego aplana para realizar objetos como ser animales, personas, vajillas y alimentos imitando objetos que ve en su vida cotidiana imaginando un mundo mágico donde ellos se convierten en creadores.

Plastilina Casera

Los niños que escogieron realizar la plastilina, lo primero que hicieron es acercarse a la mesa donde estaban las fichas, siguieron las instrucciones y las medidas exactas de cómo realizarla, todo lo que necesitaban estaba en él están, usaron 2 tazas de harina, 1 taza de sal, 1 bolsita de colorante vegetal, agua lo necesario para amasar, una vez bien amasaron le agregaban un poco de aceite para darle brillo, posteriormente se guardó en bolsas celofán y se colocó al estante para su posterior uso, fue una actividad muy divertida que llamo la atención de los niños, la mayoría quería realizar, plastilina de otros colores, así se realizó los cuatro colores básicos.

Los distintos colores de plastilina llamaron la atención a los niños, gusto mucho realizar las distintas técnicas del moldeado, la manipulación de la misma ya que se sintió la suavidad, textura de un material maleable con el cual podían realizar una infinidad de formas que salían de su imaginación desde muñecos, animales, frutas etc. Al igual fue importante observar las distintas combinaciones de colores que realizaban para sacar distintos colores infinitos al sacar colores que no se imaginaban.

Los niños al reproducir experiencias, combinan, transforman, crean a partir de los nuevos elementos que está conjugando nuevas ideas se está desarrollando en el niño la capacidad combinatoria en el cerebro llamada también imaginación.

El plástico

Con las botellas de plástico que pudieron cortar pegar armaron muchas formas como instrumentos musicales, y otros con las botellas más pequeñas pusimos de arena, en otras maíz seco, luego las tapamos, otros partían las botellas por la mitad ponían arena e unían las dos mitades con cinta adhesiva realizando un sonajero, una vez terminado su trabajo se procedió a decorar y pintar del color que le gustaba, dejamos un día para secar. Al día siguiente una vez secas pudimos utilizar creando distintos sonidos.

Los niños se las ingeniaron para realizar alcancías de botellas de plástico, así como tortugas y mariposas que fueron muy bien decoradas.

Cuando los niños combinaron las botellas de plástico con el cartón, papel, están estimulando el lado derecho del cerebro de la creatividad.

Cartón

Con el cartón alguno de los niños hicieron distintas formas de objetos como robot, muñecos, casas y todo lo que imaginaban lo realizaban. Al terminar los trabajos decoraron y pintaron combinando colores como ellos querían. También realizaron interesantes combinaciones de cartón y plástico para formar para sus trabajos, luego admiraban cada una de las creaciones con distintos detalles.

Cuando los niños utilizaron el cartón realizaron trabajos únicos como aviones, tanques, además combinaron cartón con plástico. Al combinar el cartón y plástico crearon otro nuevo objeto en esta actividad se estimuló la originalidad, que es una de las características de la creatividad.

Latas de leche, evaporada, atún

Con las latas realizamos zancos para caminar se hicieron una perforación a cada lado con un clavo y martillo después se cortó cuerda de un metro y medio para cada lado se insertó, anudo muy bien y el par se zancos estaba listo. Se decoró, pinto de acuerdo al gusto de cada uno de ellos, con mostacillas y arroz de colores otro fueron forrados con papel de regalo o nylon de color. Al final se divirtieron muchísimo caminando sobre ellos. Hasta incluso se organizaron competencias de quien caminaba más rápido con los zancos de lata, realizamos carreras de velocidad en el aula motivamos a que todos participaran con nosotros en los juegos era interesante como, los niños alentaban a sus compañeros favoritos con barras para que ganaran la competencia.

Cuando a los niños se les presento este material ellos se sintieron libres de escoger conque tamaño de latas querían trabajar con las grandes, medianas, pequeñas y como querían realizar sus zancos. Los niños que realizaron zancos hicieron al diferentes, tamaños y decoraron con muchos detalles, colores esta actividades motivó a la originalidad, elaboración que son cualidades de la creatividad. Además que sirvió como instrumentos de juego para los niños.

Rincón de Exposición de Trabajo

Añadimos un lugar donde pudiesen apreciar los trabajos de los niños, pusimos una cuerda para colgar y secar las pinturas, trabajos con tintes, viñetas, collage fue nuestro rincón de exposición de trabajos donde podíamos apreciar las distintas creaciones de todos los niños. También se puso una mesa donde podían secar las distintas creaciones de arcilla, plastilina casera y trabajos de cartón como ser tanques, robot, autos etc.

Una vez que secaban todos los trabajos que realizamos motivados por la imaginación, la creación y la inspiración de los estudiantes, podían llevar a sus casas.

La diversión y alegría fue un punto muy importante en el desarrollo del taller fueron momentos de compartir a libre expresión donde podían plasmar todo lo que se imaginaban de socialización y solidaridad que se ayudaba entre ellos los más habladores a los más tímidos ganaban confianza en sí mismos y sobre todo se fortalecían los lazos de amistad.

Tuvimos muchos momentos de juego y de eso se trata la ludoteca desarrollar habilidades revertiéndose una vez que terminaron los trabajos se pusieron a jugar con todas nuestras creaciones de papel, cartón, los zancos de latas caminaban de forma divertida además fueron usados para realizar concursos de carreras entre ellos.

El rincón de exposición de los trabajos nos dio a entender que los niños con una estimulación adecuada son capaces de elaborar, crear trabajos únicos diferentes. También nos permitió apreciar la cantidad de trabajos elaborados por los niños. Ayudo a que los niños se sientan seguros, orgullosos de sus creaciones y logros.

La imaginación y creatividad en los niños

Al trabajar con los niños se van descubriendo cosas muy interesantes si se está en contacto con el potencial creativo e imaginativo en su estado más puro, y sus manifestaciones con el material de construcción de creaciones a partir de su imaginación.

Estando con los niños durante el taller se observó muchos valores entre ellos la cooperación entre ellos, la interacción entre todos, la amistad iba de la mano de la inspiración y creación, también la ira se hacía presente cuando no les sale lo que quieren, pero lo interesante es que no se daban por vencidos es notable el interés, entusiasmo que ponen en la participación de la ludoteca.

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD DIDACTICA
“La Ludoteca”

Taller: I “Trajes de hojas Periódico”

Tema: Trajes de hojas Periódico

Objetivo General: Motivar a los niños a crear distintos disfraces de periódico.

Grupo meta: 40 niños

Tiempo: 90 minutos.

Día y hora: 10 de noviembre

Responsable: Elizabeth Romero Perez

Objetivo	Actividad	Proceso	Tiempo	Materiales	Progreso en imaginación y creatividad
Crea tu propio traje original de periódico.	Realizar una dinámica “La sandía más grande del mundo”. Con tu compañero imagina un traje. Una vez terminado realiza el mismo procedimiento con tu compañero. Ambos compañeros deben modelar su traje.	A través del juego realizar grupos de niñas y niños. Motivar a los grupos a competir para realizar distintos trajes. Decide qué tipo de traje quieres realizar. Dibujar con el lápiz, cortar y pegar con masquen.	15 minutos. 5 minutos. 60 minutos. 10 minutos.	Lonas para tender en el piso. Hojas de periódico. Tijera. Masquen.	Los estudiantes al ponerse y modelar sus trajes hechos de periódico imaginaron ser otras personas.se desarrollo sus habilidades motoras e imaginación.

UNIDAD DIDACTICA
“La Ludoteca”

Taller: III “Collage”

Tema: Collage

Objetivo General: Estimular la creatividad a través del collage en los niños.

Grupo meta: 40 niños

Tiempo: 90 minutos.

Día y hora: 12 de noviembre

Responsable: Elizabeth Romero Perez

Objetivo	Actividad	Proceso	Tiempo	Materiales	Progreso en imaginación y creatividad
Plasmar imágenes, paisajes a través del collage.	Realizar una dinámica “El pato”.	A través del juego realizar grupos de niñas y niños.	15 minutos.	Lonas el piso.	Cuando Pegan, realizan cortes utilizan distintos materiales, podemos fomentar en los niños la libre asociación de ideas y potenciar el pensamiento creativo.
	Buscar en el estante los materiales para el collage.	Dibujar con pegamento las imágenes deseadas.	5 minutos.	Semillas y cortezas de árbol secas.	
	Inspirarse y dar rienda suelta a la imaginación.	Luego pegar el arroz de colores y fideos poco a poco.	60 minutos.	Palitos de helado.	
	Limpieza de la sala.	Una vez terminado dejar secar.	10 minutos.	Hojas picadas de colores reciclados. Restos de goma eva. Pegamento.	
				Papel reciclado blanco.	

UNIDAD DIDACTICA
“La Ludoteca”

Taller: IV “El manejo del Cartón”

Tema: El manejo del Cartón.

Objetivo General: Emplear el cartón para crear juguetes con los niños.

Grupo meta: 40 niños.

Tiempo: 90 minutos.

Día y hora: 14 de noviembre

Responsable: Elizabeth Romero Perez

Objetivo	Actividad	Proceso	Tiempo	Materiales	Progreso en imaginación y creatividad
Realiza tu propio juguete de cartón.	Realizar una dinámica “El tic del doctor”. Entregar los cartones a los distintos grupos. Limpieza de la sala.	A través del juego realizar grupos de niños. Motivar a través de preguntas a los niños y niñas. ¿Que podrían realizar con el cartón? Cortar y pegar el cartón pintar y decorar a gusto.	20 minutos. 60 minutos. 10 minutos.	Lonas para tender en el piso. Cartón. Tijera. Estilete. Cinta adhesiva.	Cuando los niños se les presenta materiales como el cartón se amplía sus posibilidades de experimentación, transforman combinan y crean a partir de ello.

UNIDAD DIDACTICA
“La Ludoteca”

Taller: V “La expresión a través de la Pintura”

Tema: La expresión a través de la Pintura.

Objetivo General: Transmitir el arte de la pintura a los niños para plasmen lo que sienten en imaginen.

Grupo meta: 40 niños

Tiempo: 90 minutos.

Día y hora: 19 de noviembre

Responsable: Elizabeth Romero Perez

Objetivo	Actividad	Proceso	Tiempo	Materiales	Progreso en imaginación y creatividad
Motivar a la expresión a través de la pintura.	Realizar una dinámica “La sandia más grande del mundo”.	A través del juego realizar grupos de niños.	15 minutos.	Lonas para tender en el piso.	Al escuchar música los niños descubrieron letras, sonidos novedosos que muchas veces actúan como disparadores de imágenes y así pudieron plasmar imágenes y se inspiraron con la pintura.
	Escoger en el estante los materiales para realizar la pintura.	Inspirarse en una imagen y plasmarla en el papel.	5 minutos.	Pintura al dedo. Papel reciclado blanco.	
		Pintar libremente.	60 minutos.	Papel higiénico. Pincel.	A Partir de los colores básicos como el rojo, amarillo, azul los niños realizaron distintas combinaciones aprendieron a sacar colores secundarios.
	Limpieza cuidado y orden de la sala.		10 minutos.		

CAPÍTULO V

LA TECNICA DE LA LUDOTECA COMO UN INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE LA IMAGINACION Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL “PEKELAND” DE LA ZONA RIO SECO – EL ALTO, GESTION 2018

5. Resultados de la Investigación

5.1. Análisis e interpretación de los datos

1) ¿Puedes Crear un juguete con papel?

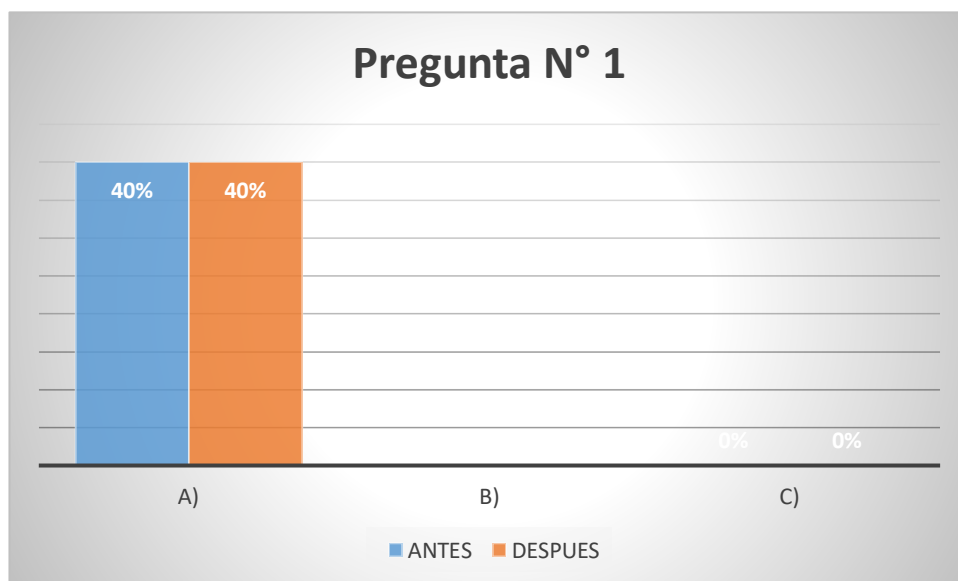
a) SI b) NO c) No se

Cuadro Nro. 1

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	40%	40%
b)	No	0%	0%
c)	No se	0%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 1



INTERPRETACIÓN N°1

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicada a los niños, la capacidad de crear un juguete para ellos es posible en un 40% Si, 0% No, 0% no saben. Según estos datos obtenidos el 100% considera que se les hace posible la creación de nuevas cosas.

2) ¿Qué sientes cuando creas algo nuevo?

a) Alegría

b) Emoción

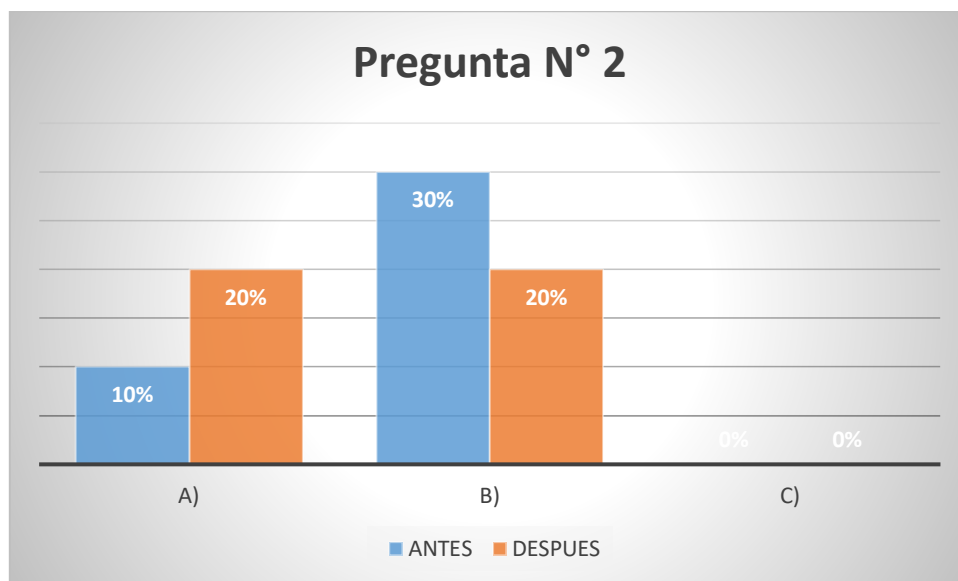
c) Diversión

Cuadro Nro. 2

	OPCIONES	Antes	Después
a)	Alegría	10%	20%
b)	Emoción	30%	20%
c)	Diversión	0%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 2



INTERPRETACIÓN N°2

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a niños la creatividad para ellos es 10% alegría, Emoción 30%, Diversión 0%. Según estos datos obtenidos. El 30% considera que siente cuando crea algo nuevo, por iniciativa propia siente emoción siendo la mayoría.

3) ¿Qué harías con la plastilina?

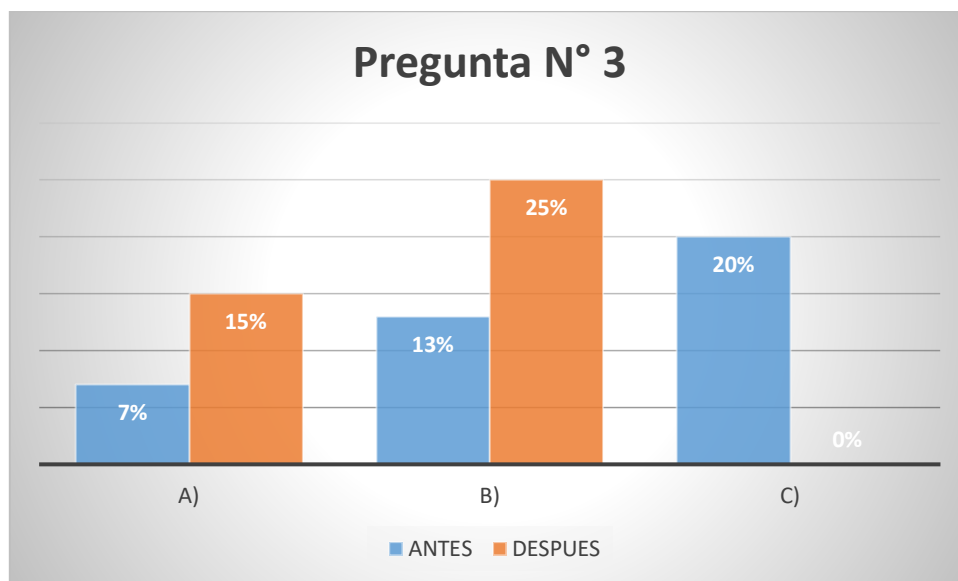
- a) Sacaría colores b) Elaboraría algo c) nada

Cuadro Nro. 3

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Sacaría otros colores	7%	15%
b)	Elaboraría algo de mi Inspiración	13%	25%
c)	Nada	20%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 3



INTERPRETACIÓN N°3

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a niños que harían con la plastilina respondieron lo si un 7% dijo que sacaría otros colores, un 13% elaboraría algo de mi inspiración, y un 20% dijo nada. Según estos datos obtenidos la mayoría con el 20 % manifiesta que si tuvieran plastilina a disposición no haría nada.

4) ¿Qué uso le darías a la arcilla?

a) Animales y personas

B) nada

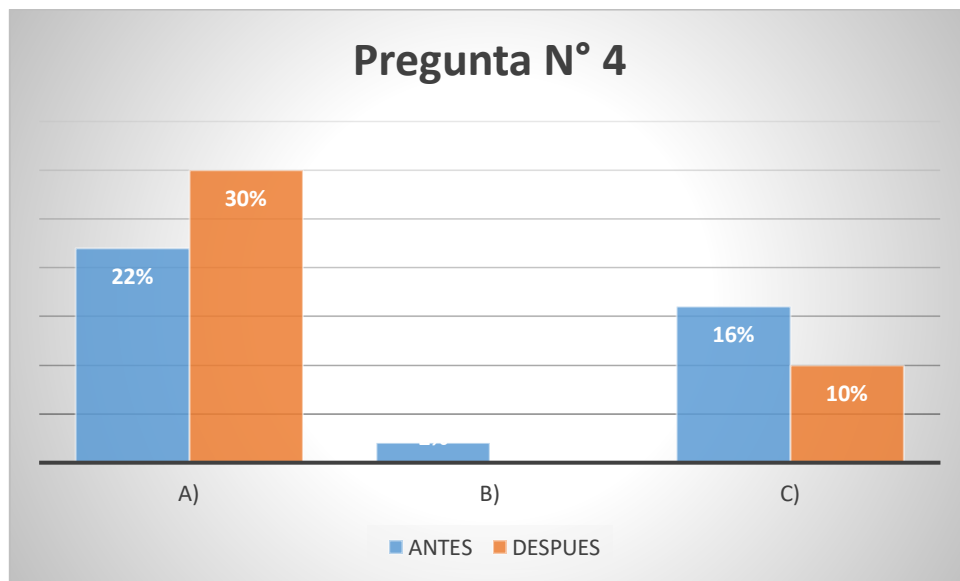
C) Otros

Cuadro Nro. 4

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Animales y personas	22%	30%
b)	Nada	2%	0%
c)	Otros	16%	10%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 4



INTERPRETACIÓN N° 4

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a estudiantes respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, que uso le darías a la arcilla un 22% dijo que aría animales y personas, un 2% dijo nada y un 16 dijo otros. Según estos datos obtenidos la mayoría con el 22 % manifiesta que el uso que darían a la arcilla será para realizar animales y personas.

5) ¿En que usarías a los cartones reciclados?

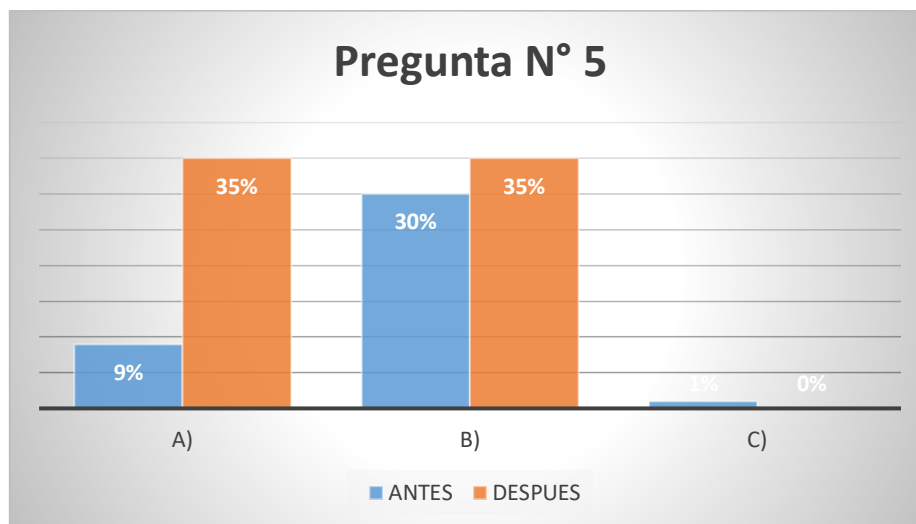
- a) Para guardar cosas b) Para manualidades c) Para Quemar

Cuadro Nro. 5

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Para guardar cosas	9%	35%
b)	Para a manualidades	30%	35%
c)	Para quemar	1%	0%
	TOTAL	40	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 5



INTERPRETACIÓN N° 5

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta 5 En que usarías los cartones reciclados se obtuvieron los siguientes datos un 9% dijo que utilizaría el cartón reciclado para guardar cosas, un 30% dijo que utilizaría para realizar manualidades y 1% dijo que usaría para quemar. Según los datos obtenidos el más alto es el 30 % que dijo que usaría el cartón reciclado para realizar manualidades.

6) ¿En qué usarías el periódico reciclado?

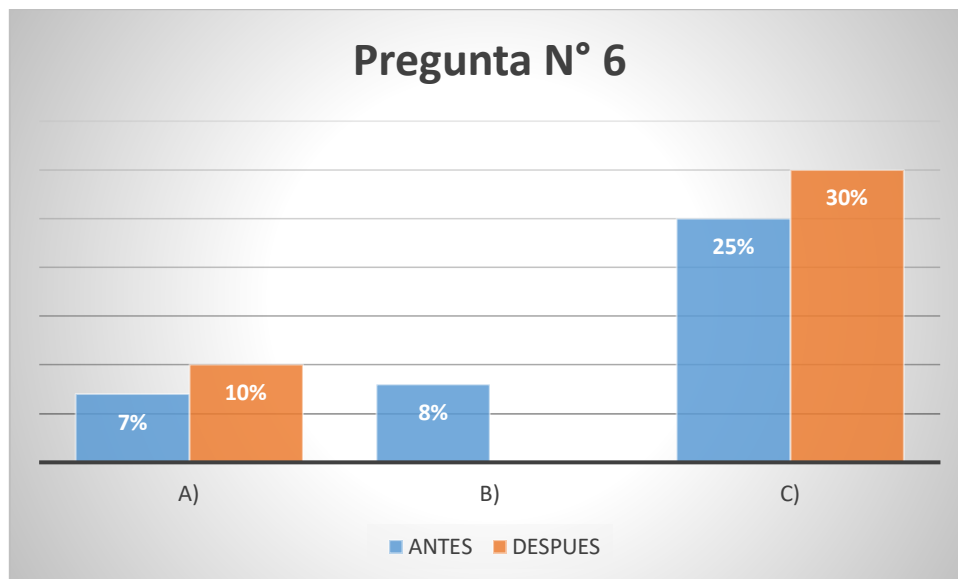
a) Para hacer disfraces b) Para nada c) Para hacer manualidades

Cuadro Nro. 6

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Para realizar disfraces	7%	10%
b)	Para reciclar	8%	0%
c)	Para hacer manualidades	25%	30%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 6



INTERPRETACIÓN N° 6

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, 6 En que usarías el periódico respondieron lo siguiente un 7% dijo para realizar disfraces, un 8 % dijo para reciclar, un 25% dijo para hacer manualidades. De los datos obtenidos el mayor con un 25% dijo que la utilidad que le daría al periódico seria para hacer manualidades.

7) ¿Te gustaría hacer un collage con revistas?

a) Si

b) No

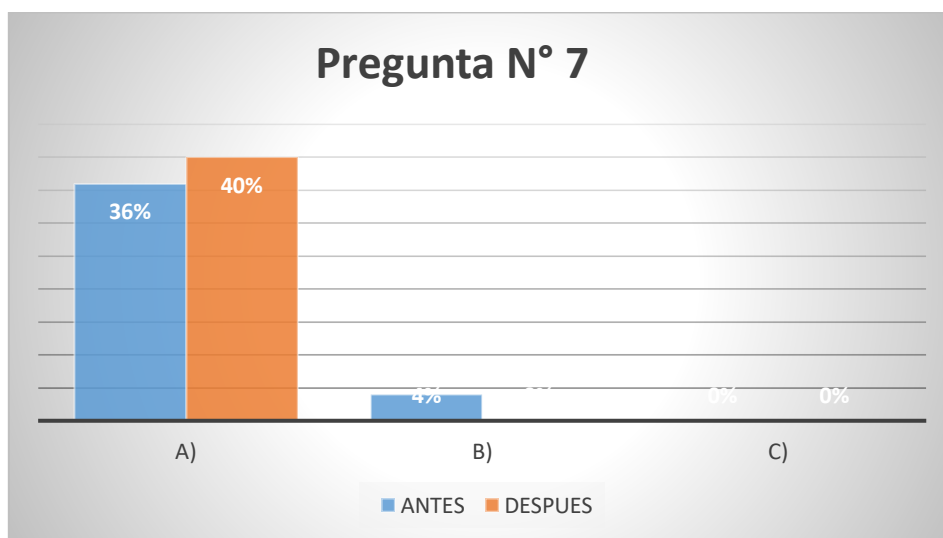
c) No se

Cuadro Nro. 7

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	36%	40%
b)	No	4%	0%
c)	No se	0%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 7



INTERPRETACIÓN N° 7

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicada a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, Te gustaría hacer un collage con revistas. Se obtuvo los siguientes datos un 36% dijo si, un 4% dijo no y 0% no sabe. El porcentaje más alto es el inciso a un 36% dijo que le gustaría realizar un collage con revistas.

8) ¿Te gustaría crear una historia a partir de imágenes, figuras de revistas?

a) Si

b) No

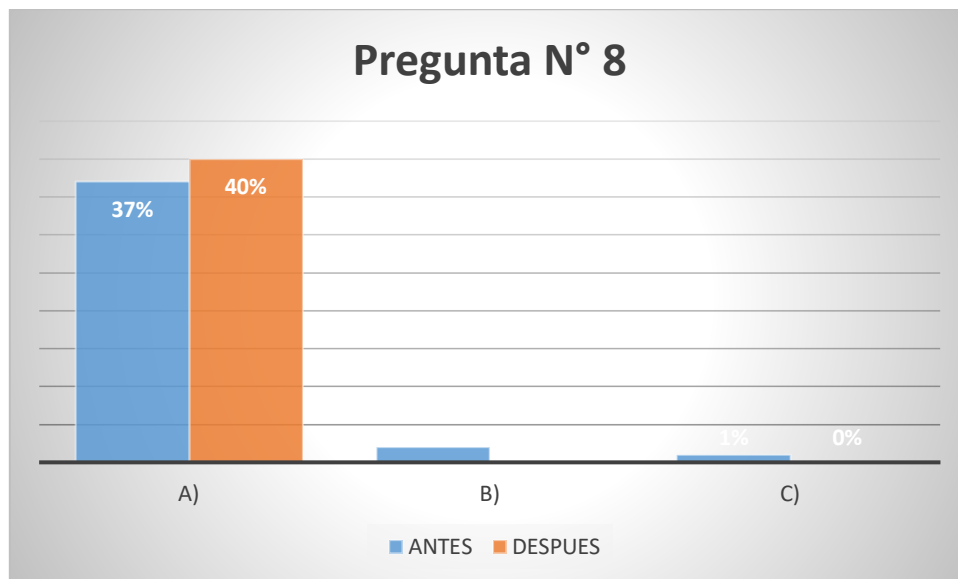
c) No se

Cuadro Nro. 8

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	37%	40%
b)	No	2%	0%
c)	No se	1%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 8



INTERPRETACIÓN N° 8

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, Respecto a la pregunta 9 Te gustaría crear una historieta a partir de imágenes, figuras de revistas se obtuvieron los siguientes datos un 37% si, un 2% dijo no y un 1% dijo no sé. El porcentaje más alto es el inciso a con un 37% que le gustaría crear historietas a partir de imágenes figuras de revistas.

9) ¿Crees que la imaginación y creatividad es importante para los niños?

a) SI

b) NO

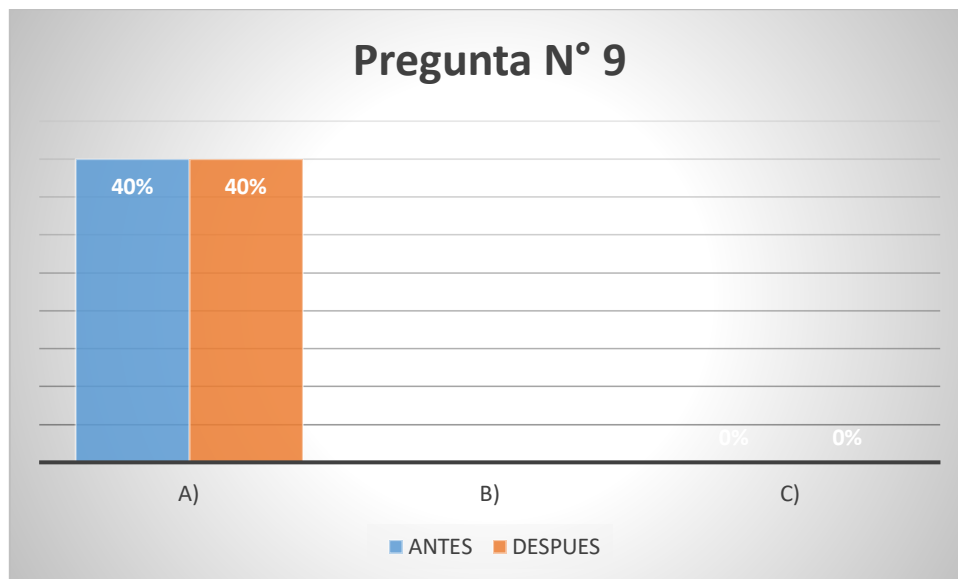
c) No se

Cuadro Nro. 9

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	40%	40%
b)	No	0%	0%
c)	No se	0%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 9



INTERPRETACIÓN N° 9

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, Crees que la imaginación y creatividad es importante para los niños y niñas se obtuvieron los siguientes datos un 40 % dijo si, un 0% dijo no y 0% dijo no se. El porcentaje más alto es el inciso a con un 40% que dice que la imaginación y creatividad es importante para los niños.

11) ¿Crees que la imaginación y creatividad es importante en las clases?

a) Si

b) No

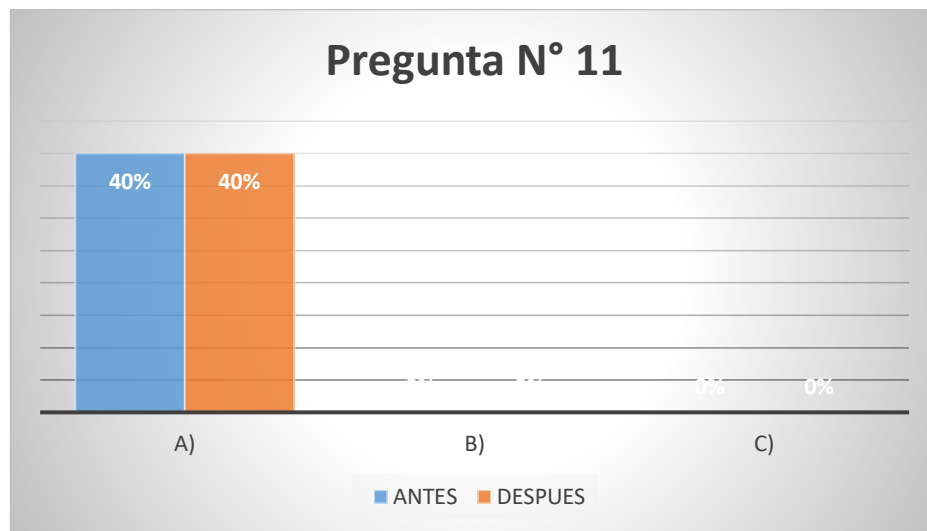
c) No se

Cuadro Nro. 11

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	40%	40%
b)	No	0%	0%
c)	No se	0%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 11



INTERPRETACIÓN N° 11

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, Respecto a la pregunta Crees que la imaginación y creatividad en las clases es importante. De los cuales se obtuvieron los siguientes datos. Un 40% dijo si, un 0% dijo no y un 0% dijo no se. El mayor porcentaje que es el 40% considera que la imaginación y creatividad es importante en las clases.

12) ¿Sabes lo que es la ludoteca para niños?

a) Si

b) No

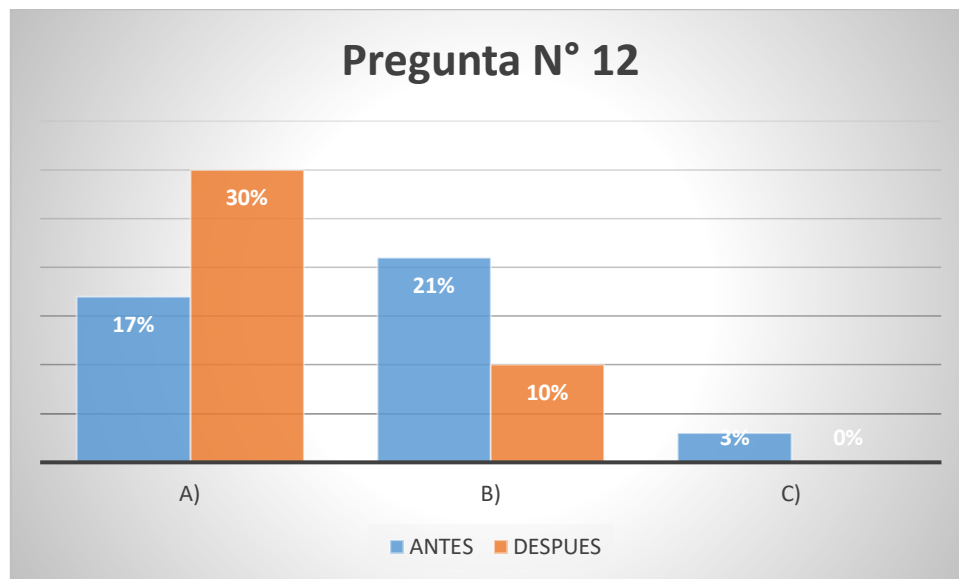
c) No se

Cuadro Nro. 12

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	17%	30%
b)	No	21%	10%
c)	No se	3%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 12



INTERPRETACIÓN N° 12

Los datos que se obtuvieron de la encuesta a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, 13 tienes sabes lo que es la ludoteca para niños de los cuales se obtuvieron los siguientes datos un 17% dijo si, un 21% dijo no y un 3% dijo no se. De los cuales el porcentaje más alto es el inciso b con un 21% dijo no tener conocimiento acerca de otras actividades en el centro infantil.

13) ¿Sabías que la ludoteca es:?

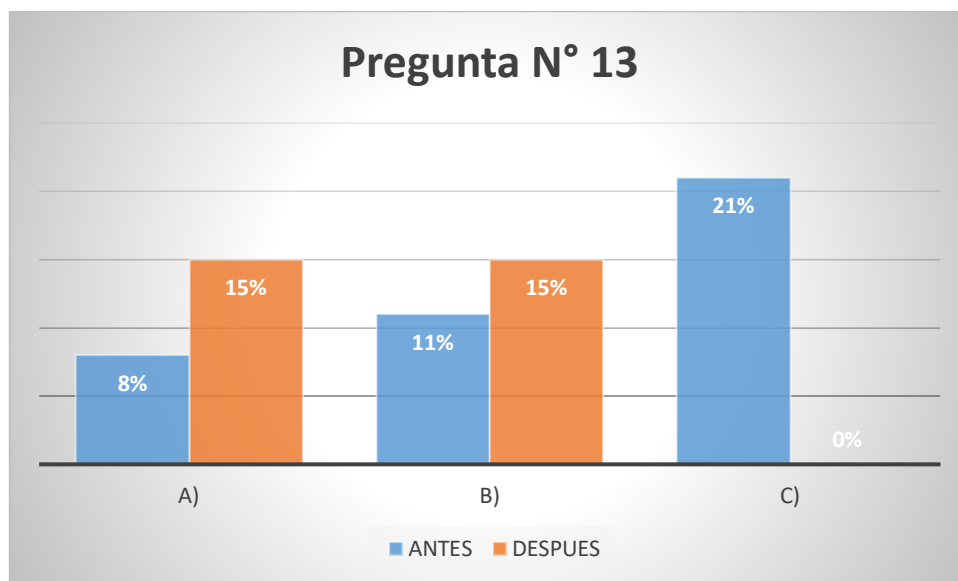
- a) Juegos b) recreación c) diversión

Cuadro Nro. 13

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Juegos	8%	15%
b)	Recreación para niños	11%	15%
c)	diversion	21%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 13



INTERPRETACIÓN N° 13

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicada a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, 14 sabías que la ludoteca es. Del cual se obtuvieron los siguientes datos un 8% respondió juegos, un 11% dijo recreación para niños y un 21% respondió diversión. De los cuales el inciso c es el más alto con un 21% mayoría dijo que la ludoteca es un espacio de arte, juego, diversión.

14) ¿Te gustaría participar en una ludoteca?

a) Si

b) No

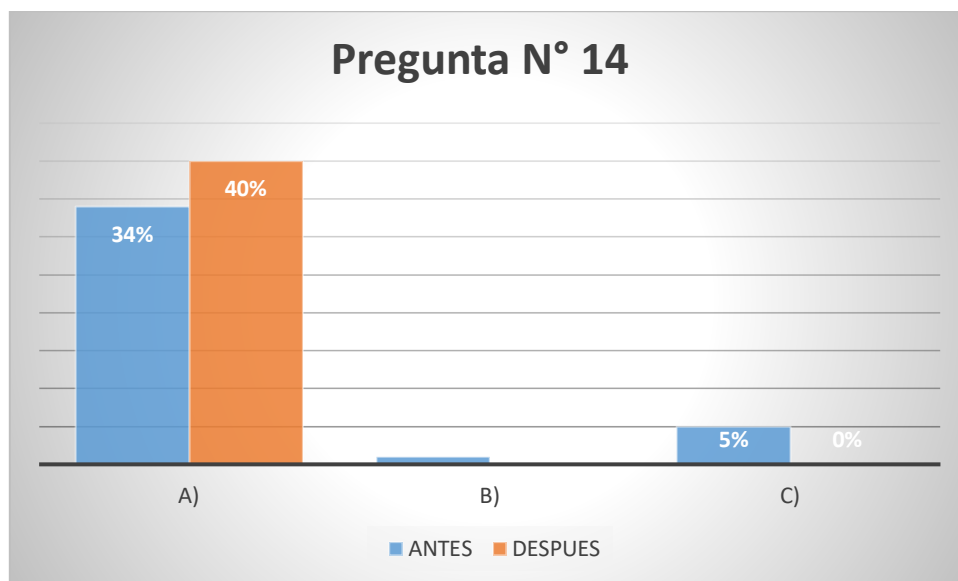
c) No se

Cuadro Nro. 14

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	34%	40%
b)	No	1%	0%
c)	No se	5%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 14



INTERPRETACIÓN N° 14

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, ¿te gustaría participar en una ludoteca. En los cuales los datos que se obtuvieron son los siguientes datos un 34% dijo si, un 1% dijo no y un 5% dijo no se de los cuales el mayor porcentaje es el inciso a con un 34% la mayoría dijo que les gustaría participar en una ludoteca.

15) ¿Les dirías a tus amiguitos que participen en una ludoteca?

a) Si

b) No

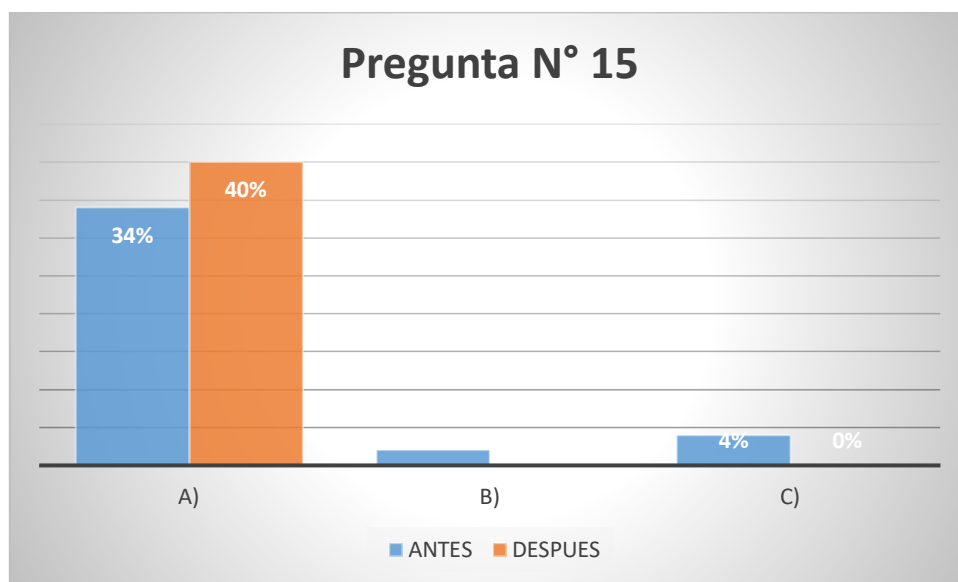
c) No se

Cuadro Nro. 15

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	34%	40%
b)	No	2%	0%
c)	No se	4%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 15



INTERPRETACIÓN N° 15

Los datos que se obtuvieron de la encuesta aplicado a los niños respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, 19 Les dirías a tus amiguitos que participen de una ludoteca se obtuvieron los siguientes datos un 34% respondió si, un 2% respondió no y un 4% respondió no se. El porcentaje más alto es el inciso a con un 34% que respondió que Recomendarías a tus compañeros para que participen en las actividades de una ludoteca.

16) ¿Aparte de la ludoteca, has visto otra actividad en tu centro infantil?

a) Si

b) No

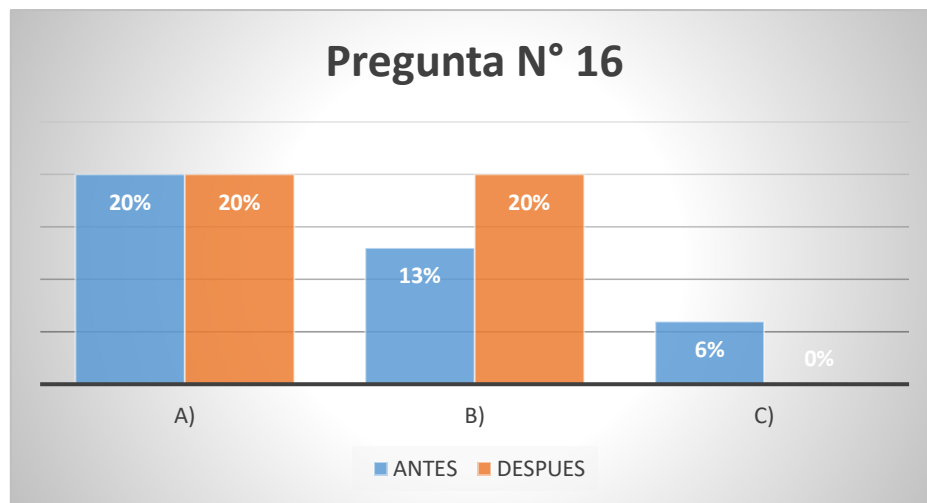
c) No se

Cuadro Nro. 16

	OPCIONES	ANTES	DESPUES
a)	Si	20%	20%
b)	No	13%	20%
c)	No se	6%	0%
	TOTAL	40%	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla Nro. 16



INTERPRETACIÓN N° 16

Los datos que se obtuvieron del cuestionario aplicado a estudiantes respondieron lo siguiente respecto a la pregunta, 20 Aparte de la ludoteca has visto otras actividades en tu centro infantil, se obtuvieron los siguientes resultados 20% respondió, un 13% respondió no y un 6% respondió no sé. El porcentaje más alto es el inciso a con un 20% que respondió que Al margen de una ludoteca han llegado a identificar alguna otra actividad que se desarrolle en el centro infantil.

CAPITULO VI

6. CONCLUSIONES RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

Después de haber seguido un proceso sistemático y riguroso en este trabajo de investigación, llegamos a las siguientes conclusiones:

- Los niños y niñas del centro infantil Pekeland de la zona Rio Seco de la ciudad de El Alto. En la medida de su desarrollo cognitivo valoraron sobre la importancia de la técnica de la ludoteca con sus distintos espacios artísticos y lúdicos para desarrollar habilidades imaginativas y creativas.
- Se comprobó que los niños y niñas al manipular el cartón, combinar con las botellas pett, experimentan sin restricción y sobre todo crean distintos objetos como robot imaginarios, tanques imaginarios, castillos imaginarios, etc., aprenden de los errores fortaleciendo su autonomía.
- Los niños y niñas cuando elaboraron trabajos, pudieron apreciar las cualidades de su imaginación y creatividad, se sentían orgullosos, felices motivados a realizar trabajos diferentes y motivo también a los demás niños del aula.
- Se logró potenciar las habilidades imaginativas y creadoras en los niños y niñas del centro infantil Pekeland a través de la manipulación de los objetos proporcionados, cuando ellos realizan bolitas o churros manifiestan sus actitudes imaginativas y creativas.
- Los niños y niñas pudieron materializar su imaginación y creatividad sobre sus pensamientos e ideas a través de los materiales de la técnica de la Ludoteca, además lograron un aprendizaje constructivista por medio del autodescubrimiento.
- Se comprobó que las actividades de los distintos espacios de la técnica de la ludoteca aportan al desarrollo creativo en los niños y niñas del centro

infantil Pekeland de la ciudad de El Alto, cuando participaron en las distintas actividades lúdicas.

- Las actividades realizadas en la ludoteca ayudamos a activar, los pensamientos convergente y divergente de la imaginación y creatividad.

6.2. RECOMENDACIONES

- En nuestra sociedad se requieren de profesores, que sus clases sean motivadoras y encuentren nuevas formas de enseñar a los Estudiantes.
- Los profesores deben trabajar con distintas técnicas lúdicas para incentivar la imaginación y creatividad como ser: lluvia de ideas o tormenta de ideas a través de las categorizaciones y juego de roles aplicados en niños y niñas.
- Proponer a los profesores de todas las asignaturas deben proponer actividades donde se estimulen la imaginación y creatividad donde los niños piensen en alternativas diferentes para ver un problema como por ejemplo problematizar una situación tema para conocer distintas opiniones de los demás niños.

BIBLIOGRAFÍA

- SIÑANI, Avelino y Elizardo Pérez, (2010) “La Ley de la Educación”, La Paz Bolivia.
- ARANCIBIA, Violeta. (1990) “Teoría del Aprendizaje”, Chile.
- Ausubel, citado por Carretero, Mario en “Constructivismo y Educación”, Ediciones Aike. Argentina 1993.
- ADS Puerto Rico, Enviroline, Wikipedia, Redcicla, Amiclor, Edcured.
- CONSOLÓ, Torrilla Miriam Ruth, (2003) “La Creatividad en el aula”, Bolivia.
- CARPIO, Soriano Melina, (2002) “Pensamiento Crítico y Creatividad”, Instituto normal Superior Católico “, Cochabamba.

- CEBIAE.”El constructivismo en la educación”, Ediciones C.E.B.I.A.E. La paz Bolivia, 1997.
- DINELLO, Raimundo. (2002) “Expresión Lúdico Creativa”, Montevideo.
- GOLEMAN, Daniel (2000) “El Espíritu Creativo” ,Buenos Aires Argentina,.
- GUILLFOR, J.P y otros (1998) “Creatividad y Educación” . Argentina.
- GUTIÉRREZ, I Feliciano,(2005) “Diccionario Pedagógico”, La Paz-Bolivia.
- HERNÁNDEZ, Sampieri, Roberto (2002) “Metodología de la Investigación”, Editorial, MacGraw-Hill Interamericana, México.

- MARÍN, R. y de La Torre, S. “Manual de la Creatividad Aplicación Creativas”.

- OROS, Méndez Emilio, (2009) “ABC de la Investigación tipo explicativo”, Bolivia.
- PORTILLO, David y otros. (1998) “Guía Didáctica, Expresión y Creatividad para el nivel primario”, La Paz. Bolivia.
- RYDER, Chuquimia Chuquimia, (2005) “Diseño del Proyecto y Desarrollo de la Actividad Investigativa Científica”, La Paz-Bolivia.
- VARCALCER, Roberto (1995) “Manual de la Creatividad para maestros de, Escuela”, La Paz Bolivia.
- Fuente, Diccionario Ecológico, Altavista. Com.

ANEXOS

FOTO DE LA PUERTA PRINCIPAL DEL CENTRO INFANTIL PEKELAND



EXPRECION ATRAVES DE LA PINTURA





REALIZACION DE LA PLASTILINA CASERA

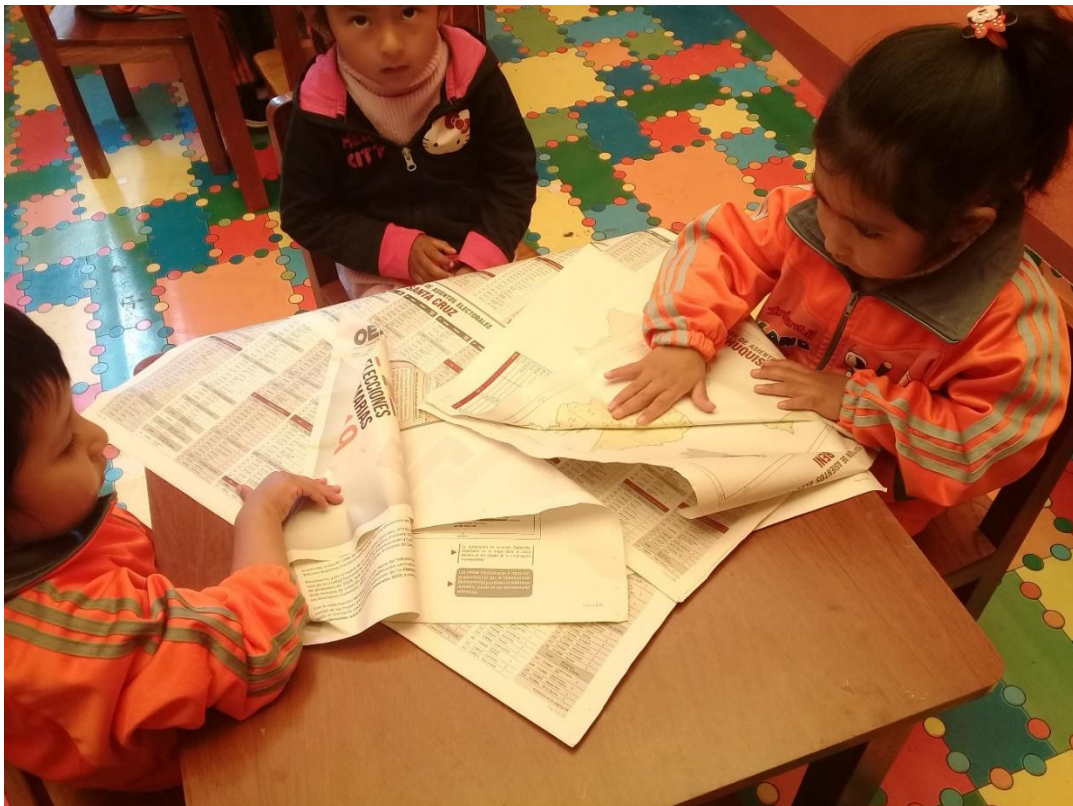


ELBORACION DE UN OBJETO CON LA PLASTILINA



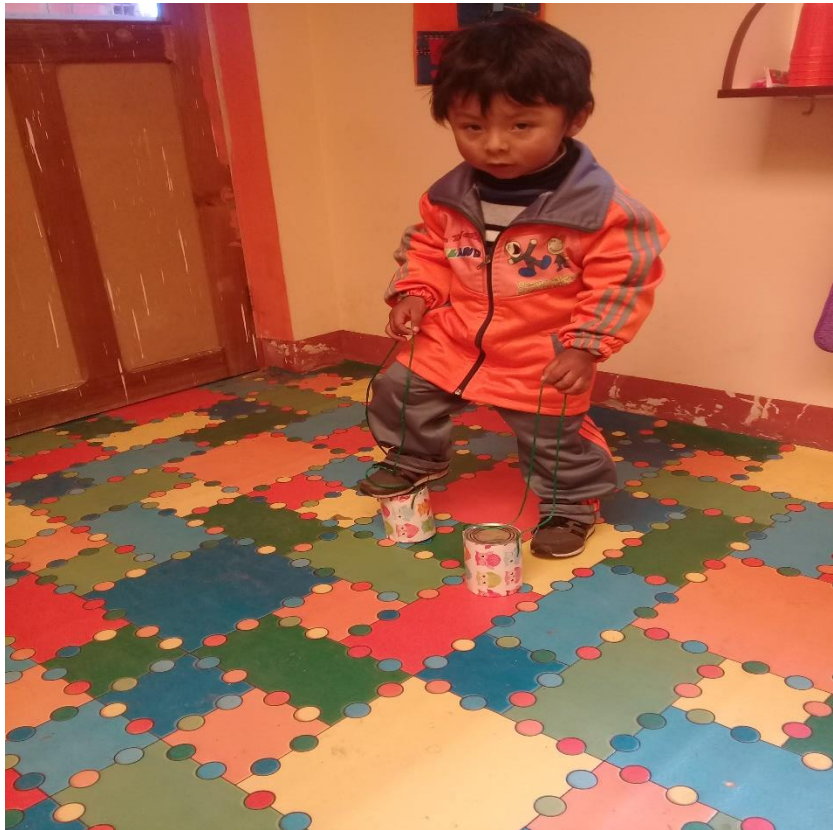


REALIZAMOS TRAJES CON HOJAS DE PERIODICO



ELABORAMOS ZANCOS CON LATAS DE LECHE





REALIZAMOS UNA DINAMICA DONDE LOS NIÑOS SE IMAGINAN QUE ESTAN EN UN BOSQUE



RELIZAMOS LA ENCUESTA A LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL PEKELAND SOBRE LA TECNICA DE LA LUDOTECA







**LA TECNICA DE LA LUDOTECA COMO UN INSTRUMENTO PARA EL
DESARROLLO DE LA IMAGINACION Y CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS
DEL CENTRO INFANTIL "PEKELAND" DE LA ZONA RIO SECO – EL ALTO,
GESTION 2018**

ENCUESTA

1) ¿Puedes Crear un juguete con papel?

a) SI b) NO c) No se

2) ¿Qué sientes cuando creas algo nuevo?

a) Alegría b) Emoción c) Diversión

3) ¿Qué harías con la plastilina?

a) Sacaría colores b) Elaboraría algo c) nada

4) ¿Qué uso le darías a la arcilla?

a) Animales y personas B) nada C) Otros

5) ¿En que usarías a los cartones reciclados?

a) Para guardar cosas b) Para manualidades c) Para Quemar

6) ¿En qué usarías el periódico reciclado?

a) Para hacer disfraces b) Para nada c) Para hacer manualidades

7) ¿Te gustaría hacer un collage con revistas?

a) Si b) No c) No se

8) ¿Te gustaría crear una historia a partir de imágenes, figuras de revistas?

a) Si b) No c) No se

9) ¿Crees que la imaginación y creatividad es importante para los niños?

a) Si b) NO c) No se

10) ¿Crees que la imaginación y creatividad es importante para aprender cosas nuevas?

a) Si b) No c) No se

11) ¿Crees que la imaginación y creatividad es importante en las clases?

a) Si b) No c) No se

12) ¿Sabes lo que es la ludoteca para niños?

a) Si b) No c) No se

13) ¿Sabías que la ludoteca es:?

a) Juegos b) recreación c) diversión

14) ¿Te gustaría participar en una ludoteca?

a) Si b) No c) No se

15) ¿Les dirías a tus amiguitos que participen en una ludoteca?

a) Si b) No c) No se

16) ¿Aparte de la ludoteca, has visto otra actividad en tu centro infantil?

a) Si b) No c) No se