UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO

LAS MANUALIDADES EN FOMIX COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "22 DE MAYO DE 1981", DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ, CANTÓN CATAMAYO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

AUTORA *Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay*

DIRECTORA *Dra. Esthela Marina Padilla Buele, Mg. Sc.*

LOJA – ECUADOR
2016

Dra. Estela Marina Padilla Buele, Mg. Sc. DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA Y DIRECTORA DE TESIS.

C E R T I F I C A

Haber brindado la tutoría respectiva y el asesoramiento en cada una de las fases secuenciales de desarrollo de la tesis titulado **LAS MANUALIDADES EN FOMIX COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "22 DE MAYO DE 1981", DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ, CANTÓN CATAMAYO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.** De autoría de la Señorita Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay.

Se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos; el marco teórico sustenta adecuadamente las variables del problema; la aplicación de talleres formulados en relación con las variables y los objetivos. La aplicación de los instrumentos en la investigación de campo, así como los resultados y el proceso seguido, están acorde con la metodología descrita en el proyecto de investigación y en concordancia con el cronograma de actividades. Consecuentemente, el análisis cuanti-cualitativo y la discusión de resultados, posibilitan arribar deductivamente a las conclusiones y recomendaciones señaladas.

Por lo que se autoriza su presentación, defensa y demás trámites correspondientes a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Loja, 07 de Agosto del 2015

.....

Dra. Estela Marina Padilla Buele, Mg. Sc.
DIRECTORA

AUTORÍA

Yo, Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay.

Firma.....

Cédula: 1104813249

Fecha: 02-03-2016

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis titulada "LAS MANUALIDADES EN FOMIX COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "22 DE MAYO DE 1981", DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ, CANTÓN CATAMAYO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015", como requisito para optar al grado de: Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los dos días del mes de marzo del dos mil dieciséis.

Firma……..

Autora Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay
Cédula: 1104813249
Dirección Loja, Catamayo, Parroquia San José, Barrio La Merced.
Correo electrónico: na_abril@hotmail.es
Celular: 0959250266
DATOS COMPLEMENTARIOS
Directora de Tesis: Dra. Esthela Marina Padilla Buele. Mg. Sc.
Presidenta Lic. Sabina Marlene Gordillo Mera, Mgs.
Primer Vocal: Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán, Mgs.
Segunda Vocal: Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, especialmente a la Carrera de Educación Básica, por brindarme los conocimientos y la experiencia precisa para el desarrollo profesional en la vida cotidiana.

A la Directora de Tesis, quien me guío y asesoró a través de sus conocimientos, brindando las sugerencias pertinentes con responsabilidad y así lograr un buen desarrollo del presente trabajo.

Así mismo agradezco a las autoridades y personal docente de La Unidad Educativa “22 de Mayo de 1981”, de la Parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, Periodo Académico 2014 - 2015, por haberme brindado su valiosa colaboración y poder realizar el presente trabajo investigativo.

Autora

DEDICATORIA

Con todo mi cariño y amor dedico este trabajo a mi apreciado padre Juan, a mi querida madre Livia, a las ternuras de mis hermanos que son las personas que hicieron todo para que yo pudiera lograr mis sueños. A mis amigos que de una u otro forma estuvieron apoyándome y en especial a mi hijo Daniel Alexandre que a pesar que no estás conmigo en cuerpo, pero sé que desde el cielo estas acompañándome, motivándome y dándome la mano cuando siento que el camino se termina, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

Autora

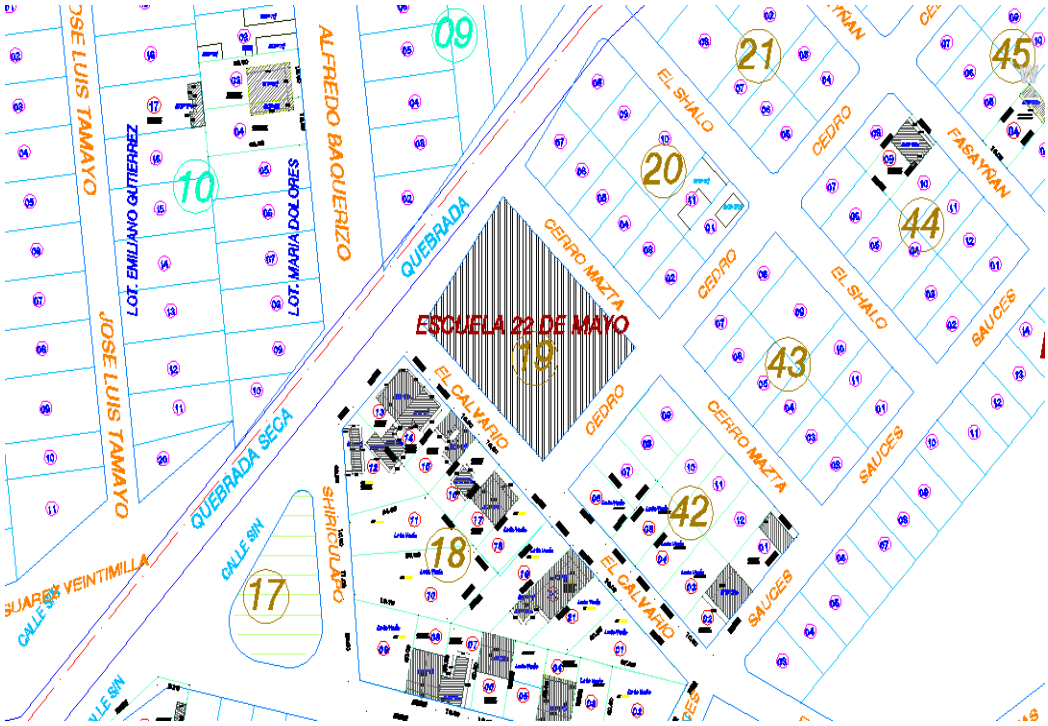
MATRIZ DEL ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA Área de la Educación el Arte y la Comunicación											
TIPO DE DOCUMENTO	**AUTORA/NOMBRE DEL DOCUMENTO**	**FUENTE**	**FECHA AÑO**	**ÁMBITO GEOGRÁFICO**						**OTRAS DESAGREGACIONES**	**OTRAS OBSERVACIONES**
				NACIONAL	**REGIONAL**	**PROVINCIA**	**CANTÓN**	**PARROQUIA**	**BARRIO COMUNIDAD**		
TESIS	Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay LAS MANUALIDADES EN FOMIX COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “22 DE MAYO DE 1981”, DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ, CANTÓN CATAMAYO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015	UNL	2016	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	CATAMAYO	SAN JOSÉ	SAN FRANCISCO	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación, ención, Educación Básica.

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA "22 DE MAYO DE 1981", UBICADA EN LA PARROQUIA SAN JOSÉ, BARRIO SAN FRANCISCO.



ESQUEMA DE CONTENIDOS

i. PORTADA

ii. CERTIFICACIÓN

iii. AUTORÍA

iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN

v. AGRADECIMIENTO

vi. DEDICATORIA

vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

ix. ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO

b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY

c. INTRODUCCIÓN

d. REVISIÓN DE LITERATURA

e. MATERIALES Y MÉTODOS

f. RESULTADOS

g. DISCUSIÓN

h. CONCLUSIONES

i. RECOMENDACIONES

j. BIBLIOGRAFÍA

k. ANEXOS

- PROYECTO DE TESIS
- OTROS NEXOS

a. TÍTULO

LAS MANUALIDADES EN FOMIX COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “22 DE MAYO DE 1981”, DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ, CANTÓN CATAMAYO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015

b. RESUMEN

La presente investigación titulada **Las Manualidades en Fomix como Estrategia Metodológica para Potenciar El Desarrollo de la Creatividad en los Estudiantes de Séptimo Grado, de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981", de la Parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, Periodo Académico 2014 – 2015**, para lo cual se trabajó con el objetivo general, aplicar talleres de manualidades en fomix a los estudiantes del séptimo grado como alternativa para estimular y desarrollar la creatividad; la presente investigación es de tipo transversal y pre-experimental, en la que se utilizó los siguientes métodos: científico, analítico, sintético, inductivo y deductivo; las técnicas que me permitió obtener la información oportuna para desarrollar la presente investigación se basaron en observación directa y encuestas; los instrumentos empleados son la guía de observación y el cuestionario. Para esta investigación intervinieron veinte y nueve talentos humanos; 1 docente y veinte y ocho estudiantes, para el análisis e interpretación de datos se utilizó cuadros estadísticos y la representación gráfica. De todo el trabajo investigativo se concluye, que el docente no aplica estrategias metodológicas para potenciar el desarrollo de la creatividad y que los discentes no realizan actividades manuales en fomix, realidad que se ve plasmada en los resultados del diagnóstico. Por ello se recomienda a los docentes investigar y conocer las diferentes actividades manualidades en fomix, para poder aplicar en los estudiantes de acuerdo a su edad, destrezas y ámbito escolar.

SUMMARY

This research entitled crafts foami as methodological strategy to promote the development of creativity in the seventh grade students of the Educational Unit "22 May 1981" Parish San Jose, Canton Catamayo, Loja Province, Academic period 2014 - 2015, for which worked with the general objective, apply fomix craft workshops in the seventh grade students as an alternative to stimulate and develop creativity; this research is cross case and pre-experimental type, in which the following methods were used: Scientific, analytical, synthetic, inductive and deductive, techniques that allowed me to get timely information to develop this research were based on: observation direct and surveys; the instruments used are the observation guide and questionnaire. For this investigation intervened twenty-nine human talents; a teacher and twenty-eight students for the analysis and interpretation of data statistical tables and graphic representation was used. All the research paper concludes that the teacher does not apply methodological strategies to promote the development of creativity and learners do not perform manual activities fomix, a reality that is reflected in the diagnostic results. Therefore teachers are advised to investigate and know the different crafts in fomix activities, to apply students according to their age, abilities and school environment

c. INTRODUCCIÓN

La palabra creatividad aparece continuamente en los medios de comunicación colectiva y es una herramienta importante en diferentes campos de trabajo. En otros ámbitos, la creatividad se relaciona fuertemente con la expresión del arte, la música, la ciencia, y se ha mencionado que puede ser una herramienta indispensable para renovar la educación y cambiar el futuro.

Toda persona posee habilidades que le sirven para ser creativo, si ahora mencionamos las habilidades creativas de un niño o niña son de suma importancia y deben ser desarrolladas por el docente, para lograr esto deben usar métodos y estrategias en el desarrollo de la creatividad ya que juegan un papel primordial dentro del aula, además, de fomentar un aprendizaje significativo tiene la finalidad de ampliar su imaginación.

En la actualidad, se considera importante estimular la creatividad, utilizando estrategias metodológicas que se apeguen a las disciplinas que sirven de guía a las diversas propuestas o teorías desarrolladas para tal fin. Mediante un diagnóstico realizado en la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981" se pudo detectar que el docente y por ende los estudiantes no utilizan las manualidades como estrategia metodológica para potenciar la creatividad.

Una vez detectado la problemática en los estudiantes de séptimo grado, me motivo a desarrollar la presente investigación **Las Manualidades en Fomix como Estrategia Metodológica para Potenciar El Desarrollo el La Creatividad en los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981" de la Parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, Periodo Académico 2014 – 2015.** A partir del objetivo general se plantearon los objetivos específicos mismos que permitieron encaminar el desarrollo de la presente investigación siendo los mismos, comprender la fundamentación teórica de las manualidades en fomix como estrategia metodológica, para estimular el desarrollo de la creatividad en los estudiantes; diagnosticar las dificultades y factores que impiden el desarrollo de la creatividad; crear un modelo de manualidades en fomix como estrategia para potenciar el desarrollo de la creatividad; aplicar el modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para desarrollar en los estudiantes de séptimo grado; y, valorar la efectividad de la aplicación del modelo.

El informe de investigación está estructurado en coherencia con lo dispuesto en el Art. 151 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja en vigencia el mismo que comprende; título, resumen en castellano y traducción al inglés, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.

Para analizar minuciosamente todo el desarrollo de la investigación se ha fundamentado en los siguientes temas: historia, definición, tipos, factores, dificultades y dimensiones de la creatividad; en lo que respecta a las manualidades en fomix contemplamos el concepto, tipos de modelos y la aplicación de técnicas. En lo que tiene que ver sobre el material que se utilizó para desarrollar las manualidades se hace conocer los conceptos de origen, definición, ventajas, características, uso y aplicaciones que se puede encontrar en el fomix.

Los métodos que se aplicaron en la investigación se enmarcaron en tres áreas: teórico-diagnóstico, diseño y planificación de la alternativa y la evaluación y valoración de la efectividad de la alternativa planteada; para garantizar este trabajo investigativo se utilizó las siguientes técnicas como: la encuestas aplicada al docente y alumnos del séptimo grado de Educación Básica. Así mismo, los instrumentos empleados utilizados fueron la guía de observación y el cuestionario. Los materiales fundamentales que se utilizaron fueron: libros y textos especializados, memoria electrónica y materiales de oficina; también se propone aplicar talleres enfocados a potenciar el desarrollo de la creatividad con la finalidad de despertar en el alumno la curiosidad por la misma, mediante métodos y técnicas, encaminadas a mejorar la enseñanza de las matemáticas y ciencias naturales.

Los resultados obtenidos permitieron lograr los objetivos planteados y llegar a conclusiones y recomendaciones acordes al problema analizado, los mismos que permitieron concluir en base a las encuestas, pre-test y pos-test, que la mayoría de los discentes poseían poco conocimiento sobre las manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar la creatividad, es decir, tenían problemas al comprender todo lo relacionado con lo planteado; asimismo se puede concluir que a través de los talleres se benefició directamente a los estudiantes y docente, ayudando a disminuir las dificultades que presentan los estudiantes al potenciar la creatividad, comprobado mediante la **r** de Pearson.

Así mismo se concluye la aplicación de actividades manuales para potenciar el desarrollo de la creatividad, por tal razón se debe destacar que los y las maestras deben estar al tanto de las actividades manuales, las mismas que deberían ser aplicadas de acuerdo a la edad y necesidad de los estudiantes, razón por la que se recomienda a los docentes investigar, conocer y aplicar las diversas alternativas para promover la creatividad en los estudiantes.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Análisis literario

Creatividad

Definición

Ahora mencionaremos, las diferentes definiciones de creatividad de acuerdo a algunos autores:

- Quintana (2005) menciona la definición de George Prince "Algo más común, un asunto cotidiano, una forma de pensar y actuar que se relaciona con el aprendizaje y la capacidad de modificar, no solo el propio ser, sino la situación personal" (p. 17).

- Guilf, Grinberg & Karlqvist (citado por Huerta-Rodríguez, 2008), da a conocer:

  "La persona creativa tiene ideas novedosas y presenta respuestas problemas de un modo poco común" (p. 22).

  "Capacidad del cerebro para llegar a las conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original" (p. 22).

  "Creatividad es la capacidad de crear cosas nuevas" (p. 22).

Todo lo nuevo siempre no es creativo. Puede ocurrir que vemos algo nuevo o no conocido por nosotros como si lo hubiéramos visto por primera vez, pero en realidad ya existía. Algunos científicos coinciden en la capacidad creativa puede aprenderse. No es un hecho científicamente demostrable que cada niño viene al mundo trayendo un potencial creativo. Por eso la estimulación de la creatividad debe iniciarse desde el nacimiento y continuar a lo largo de toda la vida del ser humano. De acuerdo a los diversos puntos de vista que tienen los autores sobre la definición de la creatividad se puede concluir que creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones

entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales, teniendo en cuenta que la creatividad es una habilidad típica del ser humano.

El aporte que se puede apreciar, es que al utilizarla la creatividad en un tema de clase se convierte en herramienta que ayuda a potenciarla y no la restringe como sucede en algunos casos limitando al individuo a expresar su talento.

Características

A continuación analizaré las características esenciales, las cuales son descritas por Mechen; Dadamia & Martínez (citadas por Villén, 2010) mencionan las principales características para desarrollar la creatividad; están son: "Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y viabilidad" (p. 24). Partiendo de estas características podemos hablar de creatividad como inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente y genera nuevas ideas o conceptos que favorecen a soluciones originales.

La creatividad puede ser innata o adquirida. Como hace mención Villen en su artículo de revista y de esta manera me permite diseñar las pautas necesarias que me ayuden a determinar y especificar la personalidad del individuo logrando así conocer al escolar en el desarrollo de su creatividad.

Condiciones que influyen en la creatividad

CoCarl Rogers (citado por Ortiz, 2012) en su trabajo de investigación menciona las condiciones que propician el desarrollo de la creatividad:

> El trabajo en grupo; el ambiente de libertad; la libre expresión; la estimulación de ideas nuevas y originales; el clima de confianza, de aceptación y respeto a la persona; la eliminación de la amenaza de la evaluación; la independencia; y, la libertad de proyectar y seleccionar diversas opciones. (p. 24)

Todos los seres humanos somos creativos al nacer, pero a medida que comenzamos a crecer en lo corporal e intelectual se pierde esta habilidad por la existencia de múltiples factores desestimulantes. La creatividad no es congénita, esta se desarrolla siempre bajo

condiciones y relaciones concretas. Todo niño es creativo, pero los propios padres se encargan de frenar esta creatividad, castigando aquellos comportamientos que salen de lo establecido.

El aporte que este autor proporciona a mi trabajo es que debo crear ambientes en los distintos ámbitos educativos permitiéndome de esta manera que el estudiante sea espontáneo, expresivo, natural y logre romper aquellas barreras que restringe su creatividad.

Tipos de creatividad

DeGraff (2013) en su artículo detalla cinco tipos de creatividad que va del más fácil al más complejo.

- **Creatividad mimética:** permite imitar a otro, es decir, que se puede tomar algo ya creado para modificarlo y que pueda ser aplicada en otra área.
- **Creatividad bisociativa:** enuncia que se debe conectar para dar solución a un problema ya palpado.
- **Creatividad analógica:** nos permite resolver problemas complejos.
- **Creatividad narrativa:** está reflejada en la capacidad de crear historias.
- **Creatividad intuitiva:** crear ideas en la mente sin necesidad de imágenes externas. (p. 2)

La creatividad es una herramienta fundamental la mayoría de personas buscamos ser originales e innovadoras que aporten algo una perspectiva diferente. Se puede concluir que en algunas ocasiones se ignora el hecho de que la creatividad puede suponer tomar una idea y aplicarla a otra disciplina. Es sumamente importante tener en cuenta que al desarrollar la creatividad se desarrolla en tipos y dependiendo del individuo.

El artículo escrito por DeGraff Jeffrey proporciona información explicita sobre los tipos de creatividad, aportando de esta manera al desarrollo de mi trabajo de tesis, conociendo que los discentes desarrollan su creatividad de manera individual y de diversas formas siempre y cuando haya recibido una estimulación para ello.

Estilos de creatividad

La Revista Iberoamericana de Educación (2009) ha mostrado que las preferencias sobre el estilo pueden ser clasificadas en cuatro categorías: “El estilo transformado, estilo visionario, estilo experimental y el estilo explorador” (p. 8).

Las personas muestran diferentes grados de creatividad a lo largo de su vida. Normalmente nos ajustamos a un patrón o estilo de pensamiento creativo. Del mismo modo que es importante entender nuestros bloqueos con respecto a la creatividad, es relevante comprender nuestro propio estilo de creatividad. Cada uno de nosotros tiene una personalidad diferente y, aunque todos tenemos capacidad para ser creativos, las diferencias y preferencias personales hacen que abordemos y resolvamos un problema creativo de manera distinta.

De acuerdo a lo que menciona la revista se puede concluir que todos los seres humanos tenemos nuestra forma de aprender un contenido y por ello se debe conocer el **estilo** de aprendizaje que se acople al individuo. La revista Iberoamericana concluye que todo individuo tiene un estilo para el desarrollo de la creatividad, de tal manera me provee información pertinente para ejecutar mi investigación aplicada a los niños logrando un aprendizaje significativo y potenciando la creatividad.

Dimensiones de la creatividad

De acuerdo a Torres (2011), las dimensiones de la creatividad son: “Axiológica, afectiva, cognitiva, laboral, lúdica, participativa, comunicativa, controversia, urbana” (p. 25).

Es necesario la interacción de las dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo del ser en sus semejantes, constituidas en un todo integral y dinámico, en el cual la creatividad como uno de los de mayor significación, actuaría además de su papel transformativo y productivo, como un factor cohesionante, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social.

Barreras de la creatividad

Los bloqueos de la creatividad son todos aquellos factores que nos impiden cambiar y lanzar ideas, convirtiéndose en verdaderos frenos a la creatividad tanto en la persona como en organización social.

Dentro de las barreras de la creatividad están los siguientes bloqueos, como lo menciona la Revista Iberoamericana de Educación (2009), estos son: "Bloqueos emocionales, bloqueos culturales y bloqueos intelectuales" (p. 8).

Para ser creativo, se debe estar abierto a todas las alternativas. Este nivel de apertura mental no siempre es posible puesto que todos los humanos elaboramos bloqueos mentales en el proceso de maduración y socialización. Algunos de estos bloqueos tienen orígenes externos, tales como el entorno familiar, el sistema educativo o la burocracia organizativa. Otros esquemas se generan internamente a través de bloqueos a nuestras reacciones a factores externos o mediante factores físicos. Una cuestión clave a la hora de mejorar la creatividad es ser conscientes de nuestros bloqueos y tratarlos de algún modo. Aun cuando todas las personas tenemos bloqueos respecto a la creatividad, dichos bloqueos varían en cantidad e intensidad de una persona a otra.

Para ser creativos es preciso es tener muchas cosas para entusiasmarse. Para ello debe superar todo tipo de bloqueos, de acuerdo a este autor conocer los bloqueos que dificultan la creatividad del escolar me permitió para abordar la superación de los mismos.

Diagnosticar las dificultades y factores que impiden el desarrollo de la creatividad.

Diagnóstico

Scarón (1985), señala que:

> El diagnóstico es un juicio comparativo de una situación dada con otra situación dada ya que lo que se busca es llegar a la definición de una situación actual que se quiere transformar la que se compara, valorativamente con otra situación que sirve de norma o pauta. (p. 26)

Por lo anterior el diagnóstico implica en sí mismo una comparación entre una situación presente, conocida mediante la investigación y otra situación ya definida o conocida previamente que sirve de referencia.

Esto conlleva a que el diagnóstico es, en esencia, un elemento básico que relaciona dos modelos a saber: el modelo real y el modelo ideal, y entre los cuales se establece un juicio de valor que marca la diferencia del modelo real con el modelo ideal, es decir: hay una proposición categórica que señala "como es" la situación y una proposición valorativa que implica el que como “debe ser” esa situación, misma hacia la que se proyectaran las acciones a realizar.

¿Para qué nos sirve el diagnóstico?

- Nos permite conocer mejor la realidad, la existencia de debilidades y fortalezas, entender las relaciones entre los distintos actores sociales que se desenvuelven en un determinado medio y prever posibles reacciones dentro del sistema frente a acciones de intervención o bien cambios suscitados en algún aspecto de la estructura de la población bajo estudio.
- Nos permite definir problemas y potencialidades. Profundizar en los mismos y establecer ordenes de importancia o prioridades, como así también que problemas son causa de otros y cuales consecuencia.
- Nos permite diseñar estrategias, identificar alternativas y decidir acerca de acciones a realizar. (Rodríguez, 2012)

Creatividad

Según Quintana (menciona por George Prince, 2005) a la creatividad como: “Algo más común, un asunto cotidiano, una forma de pensar y actuar que se relaciona con el aprendizaje y la capacidad de modificar, no solo el propio ser, sino la situación personal” (p. 17).

¿Cómo se diagnóstica las dificultades en la creatividad?

Cavarjal (2011) señala que para detectar las diferentes dificultades de la creatividad se recomienda la siguiente aplicación de diagnóstico:

- Aplicar un diagnóstico integral, que permita conocer a cada uno de los integrantes del grupo y el funcionamiento del mismo.
- Al realizar el diagnóstico se debe estudiar la trayectoria de cada alumno y la composición del grupo como tal, para lo que utilizarán diferentes técnicas, y se apoyarán en el trabajo de los profesores guías.
- En la aplicación de las diferentes técnicas del diagnóstico, se utilizarán técnicas de grupo para familiarizar a los alumnos con éstas y obtener información rápida y veraz y de esta forma trabajar la comunicación desde sus inicios.
- Elaborar pronósticos, orientaciones y recomendaciones a partir de los estudios realizados que le permitan un trabajo eficiente en la estimulación y desarrollo de la creatividad técnica de los alumnos. (p. 28)

Tipos de factores que dificultan el desarrollo de la creatividad

De acuerdo al autor Menchén (1998) los tipos de factores que afectan en el desarrollo de la creatividad son:

- Los factores internos que afectan a la creatividad se catalogan en los siguientes: personalidad, estado de ánimo y ética.
- Los factores externos, son los factores de entorno social o ambiental que rodean al individuo creativo, tales como: el giro de la familia, sus amistades, financiamiento, localidad e influencias. (p. 77)

En general, es de suma importancia que el individuo creativo, se desarrolle en una sociedad ética, con un estado derecho y una constante búsqueda por el bien, es por lo mismo que todos, absolutamente todos, tengamos estos conceptos en mente, para que creativos o no, de alguna manera afectamos la creatividad de los demás y que mejor que esta, se vea afectada de forma positiva.

No hay que olvidar, que la creatividad vive y duerme dentro de cada uno de nosotros, todos, absolutamente todos podemos ser creativos y originales, solo es cuestión de dejar nuestras mentes abiertas a nuevas expectativas, a cosas novedosas y fuera de los estatutos creados o generalizados y tener confianza en nosotros mismos, para seguir adelante con nuestras metas.

Crear un modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad.

Estrategia Metodológica

Según Nisbet Schuckermith (referido por Díaz, 2012) estrategia son "Procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades" (p. 5).

Estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a prender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

Elementos de las estrategias metodológicas

Método

Gimeno (1981) enuncian que: "Método son las acciones concretas como síntesis de aspectos de otras dimensiones de los elementos de la estructura didáctica" (p. 93).

Responde a un enfoque educativo y se fundamenta en principios psicológicos, pedagógicos y/o sociológicos que permiten argumentar las razones por las cuales determinados pasos son seleccionados para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Existe diversidad de métodos que permite al docente renovar su práctica educativa en los educandos aplicándolos según los objetivos que desea conseguir, de esta manera permite construir nuevas propuestas de enseñanza y aprendizajes.

Técnicas y procedimientos

Las técnicas didácticas son un conjunto ordenado y articulado de actividades o procedimientos concretos, que permiten hacer efectivo un determinado propósito u objetivo dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los procedimientos se constituyen en los pasos a seguir para facilitar las experiencias de aprendizaje, puesto que permitirán definir cómo se desarrollarán, tomando en cuenta los tiempos, los medios, los espacios y el agente que llevará a cabo la adecuada selección y organización de sus elementos que ejecuten el proceso a resolución del mismo.

En relación a ello Revilla (citado por Díaz, 2012) afirma:

> Los procedimientos se constituyen en los paso a seguir para facilitar las experiencias de aprendizaje, puesto que permitirán definir como se desarrollarán tomando en cuenta los tiempos, los medios, los espacios Los procedimientos pueden ser aplicadas tanto los métodos como a las técnicas. (p. 22)

Tanto las técnicas como los procedimientos, deben ser optados tomando en cuenta el tipo de materia que se desarrolla, las conductas que se expresan para lograr el objetivo de aprendizaje, las características del grupo, los períodos y recursos disponibles que utiliza y con la modalidad de discurso que constituyan un medio de perfeccionamiento de la formación en los escolares programando en su unidad didáctica.

Espacio y tiempo

Calero (1999) menciona en cuanto al espacio, debemos destacar “El entorno que sirve de base para el aprendizaje del niño no debe confinarse al aula o a la escuela, debe ampliarse al medio ambiente natural y social que le es propio” (p. 252).

Referido a los lugares donde se llevarán a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje; así como al cronograma que prevé el tiempo para cada una de las actividades que componen la secuencia didáctica.

Medios y recursos educativos

Referidos a todos aquellos instrumentos propuestos por el docente, los cuales responden a una intencionalidad pedagógica puesto que permiten al alumno, comprender y aprender con mayor facilidad los contenidos escolares y a su vez, motivan al alumno para desarrollar un aprendizaje más autónomo, reflexivo, social e intencional.

Estrategias metodológicas de una pedagogía creativa

Todas estas estrategias que hace mención Villen en su libro contribuyen al desarrollo de la creatividad ya que esta capacidad que tiene el ser humano se relaciona con el entorno, familiar y social del niño, es primordial tomar en cuenta estas estrategias para contribuir a mejorar la imaginación de los pequeños en el ámbito escolar.

Estrategias de trabajo escolar.

Estrategias de trabajo escolar, basadas en la actividad, en la búsqueda de información y soluciones, en la elaboración, en la coordinación de ideas y en la síntesis de las mismas.

Estrategias del fomento de la autoestima.

Estrategias del fomento de la autoestima, que incluye alentar, valorar, superar bloques cognoscitivos, emocionales y culturales. Este grupo de estrategias tiene como finalidad proporcionar a los alumnos la seguridad psicológica a través de la confianza en sí mismo ante los otros.

Estrategias de motivación.

Dentro de ella se encuentran las estrategias lúdicas que representan la actividad como un juego con las ideas, las palabras, los elementos y los conceptos. También incluyen la presentación atractiva de las propuestas, la selección de recursos innovadores y desconocidos.

Estrategias de visualización

El niño aprende mecanismos de discriminación de detalles, de la expresión de las ideas en imágenes, de ilustración de experiencias, pensamientos, vivencias, utilizando para ellos colores, formas, textos, música, dibujo, etc. (Villen, 2010)

Manualidades

Definición

Usando mis manos (2009) menciona que las manualidades son "Trabajos efectuados o ejecutados con las manos, con o sin ayuda de herramientas y con la utilización de productos" (p. 1).

Los trabajos manuales realizados como actividades escolares por los alumnos, como forma de estimular la destreza manual y la creatividad. Generalmente se denomina así a aquellas labores en las que se busca una realización personal, para aumentar la autoestima, una creatividad casera, o en la mayoría de los casos una forma de desconectar del trabajo o bien como entretenimiento para combatir el ocio, aburrimiento, o el tedio.

Para concluir, decir que las manualidades son muy variadas, y que, en mi opinión, cada uno debe buscar lo que le gusta, las manualidades en las que se sienten más cómodos y motivados. Seguro que hay un tipo o más para cada tipo de persona.

Origen de las manualidades

Cuando los romanos fueron conquistando a lo largo del siglo II a. C. las regiones de Grecia y de Asia Menor, la obra de mosaico era ya común en todo el mundo de habla griega. El arte del mosaico pasó con facilidad al orbe romano comenzando así un género artístico-industrial, del que hicieron una verdadera especialidad. Se extendió de tal forma que puede decirse que no hubo casa o villa romana donde no hubiera mosaicos.

Los mosaicos romanos son fáciles de descubrir para los arqueólogos y hasta el momento su número es muy elevado, pero presentan una gran dificultad de conservación. El lugar

idóneo parece ser que está en los museos donde el cuidado, la limpieza, temperatura, humedad, etc., se hallan a su disposición, pero el problema está en el espacio que se necesitaría para almacenarlos de manera merecedora.

Los romanos construían los mosaicos con pequeñas piezas llamadas teselas, de ahí que se refiriesen a ellos también como opus tessellatum. Las teselas son piezas de forma cúbica, hechas de rocas calcáreas o materiales de vidrio o cerámicas, muy cuidadas y elaboradas y de distintos tamaños. (Ortiz, 2012, pp. 28-29.)

Importancia de las manualidades

Las manualidades son importantes como nos hace mención el artículo Usando mis mano (2009), en el proceso de aprendizaje y desarrollo del niño porque: "Estimulan su imaginación y creatividad, ejercitan su coordinación y destreza manual, refuerzan su autoestiman, su atención y concentración, aprenden a divertirse consigo mismo y afirman y mejoran los requisitos básicos para ser un buen escolar" (p. 1).

Las manualidades son una estupenda actividad para estimular, prevenir y resolver dificultades, permitiendo al niño expresarse y dar rienda suelta a su creatividad a través de actividades placenteras.

El niño aprende a partir del juego y la estimulación de forma que el juego depende mucho de la capacidad para traer el humor, la gracia y la diversión al momento por parte del facilitador, pero la estimulación tiene que ver con el aprendizaje y el desarrollo de distintas capacidades. En este caso las manualidades como su nombre lo indica desarrollan lo que tiene que ver con las manos y más específicamente la psicomotricidad fina. En conclusión decir que no hay que perder la ilusión por fabricar nuestros propios objetos, da igual el resultado, lo importante es el proceso.

Elementos de las manualidades

Luzardo 2002 & Martin 2007 (aludidos por Torres, 2012), hace mención de los elementos que hacen parte de las manualidades entre ellos tenemos: "Estética, forma, armonía, proporción, pureza y belleza" (p. 32).

Al hacer referencia a las manualidades se está abordando un área asociada a un concepto amplio, producto de la actividad del ser humano en correspondencia con lo bello, lo útil, lo práctico y agradable, esto acerca el término a otros conceptos.

Tipos de materiales para manualidades

Existen diversos tipos de materiales para hacer un trabajo manual entre ellos tenemos: papel, cartón, cartulina, tela, fieltro, arcilla, plástico, lana, vidrio, envases, reciclados, ceras de colores, pintura, hilo, lana, entre otros. Actualmente para enseñar manualidades en niños se usa los siguientes materiales: cartón, envases reciclables, fomix y papel debido a que al usar estos materiales con los niños no presentan riesgos de sufrir alguna lesión física al momento de manipularlos.

Ramas de la manualidad

Para tener una mejor comprensión de los tipos de manualidades que se pueden elaborar, estas se encuentran divididas de acuerdo al material que se utiliza para su realización.

A continuación se detalla las ramas que podemos encontrar en las manualidades: cerámica, textiles, madera, vidrio, bisutería, fomix, macramé, muñequería y crochet. También es cierto que no son solo "cosas de niños" ya que también son interesantes en las diferentes etapas de la vida: juventud, edad adulta, vejez. (Rodríguez, 2012)

Fomix o goma de eva

Origen

La espuma viscoelástica, o memory foami, fue originalmente creada para la NASA en el NASA Ames Research Center. Aunque nunca se utilizó en el programa espacial, sí se utilizó para que los asientos de aviones fueran más confortables y seguros para los pasajeros y pilotos. Posteriormente, se empezó a utilizar en aplicaciones médicas, como para pacientes que tenían que estar en cama por periodos de tiempo muy largos y sin moverse, como paralíticos, o pacientes en terapia intensiva, y que desarrollan úlceras o llagas de presión e

incluso gangrena. Los colchones de memory foami ayudaron de manera muy importante a que estos sucesos ya no ocurriesen.

Inicialmente, este material era muy caro, pero décadas más tarde se logró optimizar la producción y se han desarrollado productos que, aunque todavía exclusivos, están al alcance de todos, como colchones, almohadas, cojines, cascos, etc. (Ortiz, 2012. p. 23)

Definición

> El fomix es un polímero tipo termoplástico, está elaborado en base a derivados del petróleo. Su nombre real es Etileno Acetato de Vinilo o por su nombre en inglés "Ethyl Vinyl Acetate", de allí que se le conozca también con el nombre de Goma E.V.A., por la iníciales en inglés. (Manualidades, 2013, p. 1)

Fomix o goma de eva, es un material caracterizado por ser espumoso, suave, colorido, maleable, además es empleado para la elaboración de manualidades, decoración de cuartos infantiles, sin embargo se utiliza también en la decoración de cocinas, baños y demás partes del hogar.

Características

En el fomix se puede encontrar las siguientes ventajas, como son:

- Es un material poroso, lo cual permite que la pintura se fije en el material.
- Es un material no tóxico.
- Es un material muy fácil de trabajar y altamente versátil, ya que podemos trabajar en él diversas técnicas
- Es un material moldeable al calor controlado.
- Es un material que no afecta al medio ambiente. (Manualidades, 2013)

Es sumamente importante conocer todos los beneficios que nos proporcionan el fomix, de esta manera nos permite tener la seguridad que si empleamos este material en alguna actividad escolar se tendrá la seguridad que no hará daño a la integridad física como emocional del escolar.

Usos

De acuerdo a lo investigado por Ortiz (2012), menciona que el fomix por ser un material muy liviano se lo puede emplear en los siguientes ámbitos: "Diseños y trabajos escolares, industria del calzado, escenografía y teatro, manualidades didácticas y creativas, parques infantiles, terapia ocupacional para la 3ra., 4ta., y 5ta, edad, etc" (p. 46).

A nivel mundial, se distribuye comercialmente en papelerías y jugueterías como herramienta didáctica y material escolar, además en tiendas de artesanías y manualidades, en forma de láminas de diversos colores.

Manualidades en fomix

Definición

Usando mis manos (2009) menciona "Son trabajos efectuados con las manos en un material espumoso y muy maleable que combina con cualquier producto de aplicación directa o superpuesta" (p. 1).

En las manualidades se puede emplear el fomix, su uso proporciona muchas ventajas y muy utilizado en manualidades infantiles.

Tipos de modelos de manualidades en fomix

Hay una variedad de modelos aplicables en las manualidades en fomix, pero el artículo Material de manualidades (2014) hace mención a 8 actividades que se pueden realizar, porque no presentan complejidad y pueden ser aplicables al momento de querer trabajar con los niños, a continuación se las detalla:

- Muñecos y animales
- Letras y formas
- Sellos
- Adornos para fiestas
- Disfraces, coronas y máscaras

- Lapiceros y adornos para lápices
- Álbumes y cuadernos
- Flores

Todas estas actividades detalladas son realizables siempre y cuando la persona que será guía para el desarrollo de la misma debe tener en cuenta la edad, habilidades y entorno que se desenvuelve el individuo que las realizara.

Aplicación de técnicas en manualidades de fomix

Dentro de las técnicas que hace mención Ortiz (2012) para trabajar en fomix tenemos las siguientes: "Técnica del relleno, técnica del fondeado, técnica del pintado, técnica formaoa (casero), técnica del pirograbado" (p. 48).

A través de la utilización de alguna de estas técnicas podemos dar personalización propia a la manualidad creada, pero, para aplicarlas se debe tener en cuenta el material con el que se está trabajando, y en especial la edad del individuo para tener la precaución necesaria en la aplicación de la técnica seleccionada para el trabajo que se pretende realizar.

La presente propuesta buscó de alguna manera incentivar a los docentes y niños del establecimiento educativo a utilizar el fomix como una estrategia metodológica que sirva para potenciar el desarrollo de la creatividad y de paso sea un vínculo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y una mejor práctica profesional en los docentes.

A continuación, se detalla los nombres de los cuatro modelos de talleres de manualidades en fomix que serán aplicados en la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981":

- Construcción de siluetas de animales Ovíparos (nacen de huevos) y como se encuentran clasificados, para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.
- Elaboración de figuras geométricas planas para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.
- Fabricación de siluetas de animales según su habitad para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.
- Elaboración de los Números Romanos.

Aplicar el modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para desarrollar la creatividad en los estudiantes de séptimo grado.

Taller

Definición de taller

Vigy. L. (1986) hace referencia a la definición de taller:

"Es una organización de diversiones o de actividades educativas que utiliza la inteligencia concreta, auxiliada por la motricidad manual, para la producción de objetos" (p. 36).

Los talleres se constituyen en pequeños laboratorios de actividades que permiten utilizar un conjunto de estrategias para generar y actividad conocimientos previos que a su vez apoyaran el aprendizaje, la asimilación y la interpretación de información nueva.

Características del taller

Al desarrollar un taller debe constar de las siguientes características**:**

- Los padres pueden ser partícipes de los talleres.
- No debe limitarse en ofrecer exclusivamente actividades manuales.
- Se debe realizar actividades en las que participan todos los sentidos.
- Fomenta la participación activa y responsable.
- Favorece el trabajo colaborativo y aprendizaje de los niños.
- Propicia el intercambio, la comunicación, el trabajo entre pares, la autonomía y los retos constantes
- Capacidad creadora en los niños
- Desarrollo íntegro, cognitivo, afectivo, físico y social de la personalidad, la inteligencia y la imaginación.
- Se fomenta el desarrollo de un gran número de lenguajes expresivos. (Caffrey, 2013)

DESCRIPCIÓN DE LOS TALLERES

TALLER 1

Tema Animales Ovíparos
Estrategia Manualidades en fomix
Técnica Fondeado

Construye siluetas de animales Ovíparos (nacen de huevos) y como se encuentran clasificados, para incentivar la creatividad y se logró fortalecer el aprendizaje.

Datos informativos.

Facilitadora Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay
Número de participantes 28
Fecha: 11 de mayo del 2015
Tiempo de duración: 2 horas.

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se realizó mediante la aplicación de un test para conocer su creatividad en el área de Ciencias Naturales.

Objetivo

Crear siluetas de animales que nacen de huevos, utilizando el Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad e imaginación de los discentes.

Actividades

- **Aplicación del pre-test**

Se inició con la aplicación de un pre-test, el cual fue de mucha ayuda para determinar el grado de conocimientos en el que se encuentran los estudiantes.

- **Dinámica**

Es un recurso didáctico excelente que requiere la participación directa y activa del niño, por medio de ella educamos el oído, la voz y el ritmo, el niño aprendió divirtiéndose, desarrolla su creatividad y su imaginación, expresa sus emociones, construyó su identidad y se relacionó con los demás. Para ejecutar la motivación los estudiantes realizaron un círculo y con la ayuda de la facilitadora se empezó a cantar la canción de la Feria de San Andrés y hacer la mímica de las actividades que nos menciona la canción.

- Los estudiantes mencionaron los animales que conocen y nacen de huevos.
- Se observó láminas de los animales que nacen de huevos.
- Se organizó a los estudiante para desarrollar el taller y se dió a conocer los pasos para la realización del mismo, además, se presentaran los patrones de los animales a construir en el taller.
- Se entregó el material a cada grupo.
- Se expuso los trabajos por parte de los estudiantes y se seleccionó a un estudiante para que nos explique qué silueta de animal realizo y a que grupo pertenece.
- Aplicación del pos-test
- Cierre de taller.

Metodología

El taller de manualidades educativo se basa en la elaboración de contornos de animales que nacen de huevos y cómo se encuentran clasificados en el reino animal, de esta manera se logró potenciar la creatividad e imaginación de los estudiantes. Se realizó un taller, que nos permita utilizar el fomix como estrategia metodológica de tal manera que se desarrolló la creatividad en el escolar y se fortaleció un aprendizaje significativo en cada uno de los escolares.

Recursos

- Fomix de todos los colores.
- Tijeras
- Marcadores

- Silicona
- Pistola de silicona
- Adornos
- Láminas
- Crayones
- Moldes

Programación

- Aplicación del pre-test a los estudiantes el mismo que constó de 4 preguntas. (6 min)
- Se realizó una dinámica "En la feria de San Andrés", efectuando los movimientos correspondientes. (8 min)
- Se realizó preguntas a los estudiantes sobre que animales conocen que nacen de huevos. (5 min)
- Se explicó los animales que nacen de huevos y de cómo se clasifican mediante la exposición de láminas. (8 min)
- Se organizó a los estudiantes, se entregó el material y se dió las respectivas instrucciones para el presente trabajo. (67 min)
- Socialización de los trabajos realizados en la clase por parte de los estudiantes. (15 min)
- Se aplicó un pos-test a los alumnos al final del taller por parte de la facilitadora. (6 min)
- Cierre del taller. (5min)

Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

- Con la aplicación de los talleres se logró fomentar el desarrollo de imaginación y creatividad de los discentes.
- Al utilizar el fomix como estrategia metodológica llamó la atención del niño, de tal manera, se alcanzó un aprendizaje significativo.

Recomendaciones

- Para desarrollar un taller y tener éxito en la ejecución del mismo, se debe tomar en cuenta la edad, habilidades y ambiente escolar en el que desenvuelve el niño.
- Al manipular el fomix se debe indicar al discente las ventajas que nos proporciona su uso.

Bibliografía

Ortiz, A. (2012). El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.

TALLER 2

Tema Figuras Geométricas
Estrategia Manualidades en fomix
Técnica Fondeado

Elaboraron de figuras geométricas planas para incentivar la creatividad y se alcanzó fortalecer el aprendizaje.

Datos informativos.

- **Facilitadora** Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay
- **Número de participantes** 28
- **Fecha:** 14 de mayo del 2015
- **Tiempo de duración:** 2 horas.

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se realizó mediante la aplicación de un test para conocer su creatividad en el área de Matemáticas.

Objetivo

Crear figuras geométricas a través del Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad e imaginación y fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los discentes.

Actividades

- **Aplicación de un pre-test**

Se inició con la aplicación de un pre-test, el cual fue de mucha ayuda para determinar el grado de conocimientos en el que se encuentran los estudiantes.

- **Dinámica**

Es un recurso didáctico excelente que requiere la participación directa y activa del niño, por medio de ella educamos el oído, la voz y el ritmo, el niño aprendió divirtiéndose, desarrolló su creatividad y su imaginación, expresó sus emociones, construyó su identidad y se relacionó con los demás.

- Los estudiantes mencionaron las figuras geométricas que conocen y detallando sus lados.
- Se observaron láminas sobre las figuras geométricas que podemos hacer.
- Se organizaron los estudiantes para desarrollar el taller.
- Se entregó el material necesario a cada grupo.
- Se indicó los pasos para la construcción de las figuras geométricas.
- Expusieron los trabajos los estudiantes y se seleccionó un representante por cada figura geométrica construida para que nos explique su composición.
- Evaluación con la aplicación de un pos-test.
- Cierre de taller.

Metodología

El taller de manualidades educativo que se realizó Figuras geométricas a base de fomix que sirvieron para potenciar la creatividad e imaginación y se brindó un aprendizaje significativo en cada uno de los escolares.

Recursos

- Fomix de todos los colores.
- Tijeras
- Marcadores
- Silicona
- Pistola de silicona
- Adornos
- Lápices
- Láminas
- Crayones

- Moldes

Programación

- Aplicación del pre-test a los estudiantes el mismo que constó de 4 preguntas. (6 min)
- Se realizó de una dinámica “Veo veo”, efectuando los movimientos correspondientes. (8 min)
- Se realizó preguntas a los estudiantes sobre las figuras geométricas que conocen y sus lados que las componen. (5min)
- Se explicó las figuras geométricas expuestas en las láminas. (8 min)
- Se organizó a los estudiantes, se entregó el material y se dió las respectivas instrucciones para el presente trabajo. (67 min)
- Se socializó los trabajos realizados en la clase por parte de los estudiantes. (15 min)
- Se aplicó un pos-test a los alumnos al finalizar el taller por parte de la facilitadora. (6 min)
- Cierre del taller. (5min)

Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

- Con la aplicación de los talleres se logró fomentar el desarrollo de imaginación y creatividad de los discentes.
- Al utilizar el fomix como estrategia metodológica llamó la atención del niño, de tal manera, se alcanzó un aprendizaje significativo.

Recomendaciones

- Para desarrollar un taller y tener éxito en la ejecución del mismo, se debe tomar en cuenta la edad, habilidades y ambiente escolar en el que desenvuelve el niño.
- Al manipular el fomix se debe indicar al discente las ventajas que nos proporciona su uso.

Bibliografía

Rodríguez, G. (2012). Las manualidades y su influencia en el desarrollo de las destrezas, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia. Universidad Técnica de Machala. Ecuador-El Oro.

TALLER 3

Tema Los animales según su habitad
Estrategia Manualidades en fomix
Técnica Fondeado

Se fabricaron de siluetas de animales según su habitad para incentivar la creatividad y se fortaleció el aprendizaje.

Datos informativos

- **Facilitadora** Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay
- **Número de participantes** 28
- **Fecha:** 18 de mayo del 2015
- **Tiempo de duración:** 2 horas.

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se realizó mediante la aplicación de un test para conocer su creatividad en el área de Ciencias Naturales.

Objetivo

Crear siluetas de animales de acuerdo a su habitad a través del Fomix para potenciar la creatividad en los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981".

Actividades

- **Aplicación del pre-test**

Se inició con la aplicación de un pre-test, el cual fue de mucha ayuda para determinar el grado de conocimientos en el que se encuentran los estudiantes.

- **Dinámica**

Es un recurso didáctico excelente que requiere la participación directa y activa del niño, por medio de ella educamos el oído, la voz y el ritmo, el niño aprendió divirtiéndose, desarrolló su creatividad y su imaginación, expresó sus emociones, construyó su identidad y se relacionó con los demás.

- Los estudiantes mencionaron los animales que conocen y dieron a conocer en donde viven es decir cuál es su habitad.
- Observaron láminas sobre los animales según su habitad.
- Se organizaron los estudiante para desarrollar el taller
- Se entregó el material necesario a cada grupo.
- Se dio indicaciones para la ejecución del taller
- Se expusieron los trabajos los estudiantes y se seleccionó a tres trabajos diferentes y sus autores nos explicaron lo que realizaron.
- Aplicación del pos-test
- Cierre de taller.

Metodología

El taller de manualidades educativo se basó en la construcción de siluetas de animales y la identificación de su habitad, porque de acuerdo al habitad de los animales se clasifican en domésticos y salvajes, de esta manera se potenciar la creatividad e imaginación de los niños y niñas.

Recursos

- Fomix de todos los colores.
- Tijeras
- Marcadores
- Silicona
- Pistola de silicona
- Adornos
- Lápices

- Láminas
- Crayones
- Moldes

Programación

- Aplicación del pre-test a los estudiantes el mismo que constó de 4 preguntas. (6 min)
- Se realizó una dinámica "La ronda de los animales", efectuando los movimientos correspondientes. (8 min)
- Se realizó preguntas a los estudiantes sobre que animales conocen y cuál es su habitad. (5min)
- Se explicó de los animales según su habitad expuestas en las láminas. (8 min)
- Se organizó a los estudiantes, para entregar el material y se dió las respectivas instrucciones para el presente trabajo. (67 min)
- Se socializó de los trabajos realizados en la clase por parte de los estudiantes. (15 min)
- Se aplicó un pos-test a los alumnos al final del taller por parte de la facilitadora. (6 min)
- Cierre del taller. (5min)

Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se realizó mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del taller.

Conclusiones

- Con la aplicación de los talleres se logró fomentar el desarrollo de imaginación y creatividad de los discentes.
- Al utilizar el fomix como estrategia metodológica llamó la atención del niño, de tal manera, se alcanzó un aprendizaje significativo.

Recomendaciones

- Para desarrollar un taller y tener éxito en la ejecución del mismo, se debe tomar en cuenta la edad, habilidades y ambiente escolar en el que desenvuelve el niño.

- Al manipular el fomix se debe indicar al discente las ventajas que nos proporciona su uso.

Bibliografía

Ortiz, A. (2012). El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.

TALLER 4

Tema Números Romanos
Estrategia Manualidades en fomix
Técnica Fondeado

Elaboración de los Números Romanos y su equivalencia.

Datos informativos.

- **Facilitadora** Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay
- **Número de participantes** 28
- **Fecha:** 20 de mayo del 2015
- **Tiempo de duración:** 2 horas.

Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se realizó mediante la aplicación de un test para conocer su creatividad en el área de Matemáticas.

Objetivos

Crear los Números Romanos a través del Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad y fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los discentes.

Actividades

- **Aplicación del pre-test**

Se inició con la aplicación de un pre-test, el cual será de mucha ayuda para determinar el grado de conocimientos en el que se encuentran los estudiantes.

- **Dinámica**

Es un recurso didáctico excelente que requiere la participación directa y activa del niño, por medio de ella educamos el oído, la voz y el ritmo, el niño aprendió divirtiéndose, desarrolla su creatividad y su imaginación, expresa sus emociones, construyó su identidad y se relacionó con los demás.

- Se observaron láminas sobre Números Romanos y su valor.
- Se organizó a los estudiante para desarrollar el taller
- Se entregó el material necesario a cada grupo.
- Se dio indicaciones para la construcción y los componentes de los Números Romanos.
- Se expuso los trabajos los estudiantes y se seleccionó a varios estudiantes para que nos expliquen por el valor de cada número y porque letra se representa.
- Se evaluó a través de un pos-test
- Cierre de taller.

Metodología

El taller manualidades que tiene como objetivo elaborar e los Números Romanos para potenciar la creatividad e imaginación de los niños y niñas. Se desarrolló el taller en fomix, como estrategia metodológica de tal manera que se amplió la creatividad y fortaleció un aprendizaje significativo en cada uno de los escolares.

Recursos

- Fomix de todos los colores.
- Tijeras
- Marcadores
- Silicona
- Pistola de silicona
- Adornos
- Lápices
- Láminas
- Crayones

- Moldes

Programación

- Aplicación del pre-test a los estudiantes el mismo que constó de 4 preguntas. (6 min)
- Realización de una dinámica "Jugando con los números Romanos", efectuando los movimientos correspondientes. (8 min)
- Realización de preguntas a los estudiantes sobre los Números Romanos y el valor que representan cada uno de ellos. (5min)
- Explicación de las figuras geométricas expuestas en las láminas. (8 min)
- Se organizó a los estudiantes, para entregar el material y se dió las respectivas instrucciones para el presente trabajo. (67 min)
- Socialización de los trabajos realizados en la clase por parte de los estudiantes. (15 min)
- Aplicación del pos-test a los alumnos al final del taller por parte de la facilitadora. (6 min)
- Cierre del taller. (5min)

Resultados de aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizó mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

Conclusiones

- Al manipular el fomix se debe indicar al discente las ventajas que nos proporciona su uso.
- Al utilizar el fomix como estrategia metodológica llamó la atención del niño, de tal manera, se alcanzó un aprendizaje significativo.

Recomendaciones

- Para desarrollar un taller y tener éxito en la ejecución del mismo, se debe tomar en cuenta la edad, habilidades y ambiente escolar en el que desenvuelve el niño.
- Al manipular el fomix se debe indicar al discente las ventajas que nos proporciona su uso.

Bibliografía

Rodríguez, G. (2012). Las manualidades y su influencia en el desarrollo de las destrezas, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia. Universidad Técnica de Machala. Ecuador-El Oro.

Valorar la efectividad de la aplicación del modelo

Evaluación de los talleres

La evaluación de los talleres se llevó a cabo de acuerdo a las diferentes actividades planteadas en cada uno de los talleres que fueron propuestas y desarrolladas, en los estudiantes de séptimo grado, de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981", de la Parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, periodo académico 2014 – 2015.

El pre-test

El pre-test o primera observación en la variable adjunta, procede siempre al tratamiento de los de los individuos (métodos, actividades, pertenencia a un grupo) define si existe dificultad, problemas que requieren ser examinados y solucionados.

El pos-test

El pos-test contiene las mismas preguntas del pre-test aunque se pueden realizar algunas trasformaciones para detectar si la alternativa fue eficiente y así obtener conclusiones más específicas, puesto que en algunas ocasiones los sujetos investigados proyectan respuestas ligeras y embarazosas que no puede ser tomada como confiables.

Comparación del pre-test y el pos-test

Una de las ventajas del diseño (pre-test y pos-test) es que, es posible evaluar la evolución comparativa de los grupos, de esta manera se llegó a soluciones que partieron de conclusiones específicas y dirigidas a grupos particulares, se verificó la realidad del surgimiento del problema de estudio y por consiguiente se realizó la mediación de avance de asimilación teórico-práctico.

Al aplicar el pre-test se pudo comprobar que no aplicaban ninguna estrategia metodológica para el desarrollo de la creatividad, demostrando un bajo nivel de creatividad, poca imaginación, escasez de conocimientos, se diagnosticó discentes con poca creatividad

y bajo conocimiento; mediante el pos-test se pudo apreciar que el modelo de estrategia metodológica aplicada desarrolló el nivel de creatividad como de conocimiento, así como la motivación por las manualidades en fomix, a través de métodos y técnicas de estudio.

Modelo estadístico entre el pre-test y pos-test

El modelo estadístico permitirá relacionar los valores obtenidos y así determinar la eficiencia de los test es la r de Pearson. El coeficiente de correlación de Pearson es una prueba estadística para analizar la relación entre dos variables medidas en un nivel de intervalos o de razón. Se simboliza por **r.**

El coeficiente de correlación de Pearson se calcula a partir de las puntaciones obtenidas en una muestra en dos variables. Se relacionan las puntaciones recolectadas de una variable con las puntaciones obtenidas de la otra, con los mismos participantes o casos.

El nivel de medición de las variables es por intervalos o razón. La interpretación del coeficiente de correlación de Pearson (**r**) puede variar de -1.00 a + 1.00. Presentan las siguientes posibilidades:

Cuando **r** adquiere valores menores a ± 0,20 tendremos correlación nula.
Cuando **r** adquiere valores menores a ± 0,20 ≤ **r** < ± 0,40 tendremos correlación baja.
Cuando **r** adquiere valores menores a ± 0,40 ≤ **r** < **±** 0,60 tendremos correlación media.
Cuando **r** adquiere valores menores a **r** ≥ ± 0,60 tendremos correlación alta.

El signo indica la dirección de la correlación (positiva o negativa); y el valor numérico, la magnitud de la correlación.

VALOR DEL COEFICIENTE DE PEARSON	GRADO DE CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES
$r = 0$	Ninguna correlación
$r = 1$	Correlación positiva perfecta
$0 < r < 1$	Correlación positiva
$r = -1$	Correlación negativa perfecta
$-1 < r < 0$	Correlación negativa

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales

En la investigación de campo se utilizaron los siguientes materiales:

- Fotocopias
- Moldes
- Fomix
- Crayones
- Tijeras
- Silicona

Diseño de investigación.- La investigación respondió al tipo de diseño transversal y cuasi-experimental por las siguientes razones:

Transversal.- Los estudios transversales son diseños observacionales de base individual que suelen tener un doble componente descriptivo y analítico. Cuando predomina el primer componente se habla de estudios transversales descriptivos o de prevalencia, cuya finalidad es el estudio de la frecuencia y distribución de eventos de salud y enfermedad. El objetivo de este diseño es medir una o más características o enfermedades en un momento dado de tiempo.

Pre-experimental.- Se efectuó en la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981", Cantón Catamayo, Provincia de Loja, con los estudiantes del séptimo grado, que asisten normalmente a clases, donde se puso en práctica los talleres para ayudar a potenciar la creatividad de los estudiantes a través de las manualidades en fomix como estrategia metodológica.

Métodos

Para el desarrollo del presente proyecto investigativo fué necesario la utilización de: métodos, actividades, procesos y acciones que se deberán realizar durante el desarrollo de la investigación.

En la presente investigación se utilizaron los siguientes métodos.

- **Científico.-** Me sirvió para establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen y que me permitió obtener conocimientos y aplicaciones útiles para el estudiante.

- **Analítico.-** Se lo aplicó para conocer los beneficios que generan las estrategias metodológicas en el desarrollo de la creatividad de los alumnos.

  Al utilizar las manualidades en fomix como estrategia metodológica para el desarrollo de la creatividad, me conllevó a tomar como una actividad adecuada para que los educandos potencien su creatividad de manera práctica y progresiva.

- **Sintético.-** Ayudó a sintetizar la parte teórica y el modelo de estrategia metodológica correcta a optimizar la creatividad en los estudiantes de séptimo grado.

- **Inductivo**.- Este método me favoreció porque pude establecer un principio general una vez ya realizado el estudio y análisis de los hechos y fenómenos en particular

- **Deductivo.-** me sirvió como parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

TÉCNICAS

Estas técnicas se usaron para obtener la información de los datos requeridos para el desarrollo y la culminación del presente trabajo investigativo en el cual se aplicó la observación directa y las encuestas.

- **Observación directa:** esta técnica se utilizó para indagar sobre algunos aspectos como el uso del fomix, para potenciar la creatividad en el estudiante de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981" cuyo instrumento fue la guía de observación.
- **Encuesta:** es una técnica que se manejó en la obtención de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.

- **Encuesta estructura:** es un instrumento que se basa en un cuestionario, que nos permitió verificar cada variable luego de ser aplicada a las niñas, niños y docentes para procesar técnicamente la información con precisión y claridad encontrando la respuesta a los problemas señalados en la problemática y principalmente a la comprobación de los objetivos propuestos en este trabajo.

Determinación del diseño de investigación

La investigación respondió a un diseño de tipo descriptivo, porque, se realizó un diagnóstico para determinar, dificultades, obstáculos y obsolescencias que impiden el desarrollo de la creatividad.

Adicionalmente con esta información se planteó un diseño experimental por cuanto intencionadamente se potencie el desarrollo de la creatividad en base a las manualidades en fomix como estrategia metodológica a través de las modalidades de talleres, perfectamente bien determinados para séptimo año de educación básica en un tiempo establecido de dos semanas y espacio determinado.

Procesos de investigación

La población que intervino en el presente trabajo de investigación estuvo constituida por los estudiantes y docente del establecimiento educativo.

Se teorizó el objeto de estudio en las estrategias para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Séptimo Grado de Educación Básica y sus cambios través del siguiente proceso:

El uso de las fuentes de información se abordó en forma histórica y se utilizaron las normas internacionales de la Asociación de Psicólogos Americanos (APA).

Para el diagnóstico de las estrategias para el desarrollo de la creatividad a través de los talleres de manualidades en fomix con los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica se procedió desarrollando el siguiente proceso:

- Se elaboró talleres de manualidades en fomix como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños.
- Planteamiento de criterios e indicadores.
- Definición de lo que diagnostica el criterio con tales indicadores

Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para fortalecer el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica se ejecutó de la siguiente manera:

- Definición de estrategias para el desarrollo de la creatividad.
- Concreción de un paradigma teórico o modelo de estrategias para desarrollar la creatividad.
- Análisis procedimental de cómo funcionan las estrategias como herramienta didáctica para desarrollo de la creatividad mediante talleres de manualidades en fomix.

Luego de haber definido las estrategias como una herramienta didáctica se procedió a su aplicación de las mismas mediante talleres. Los talleres que se plantearon son los siguientes:

- **Taller 1:** Construcción de siluetas de animales Ovíparos (nacen de huevos) y como se encuentran clasificados, para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.
- **Taller 2:** Elaboración de figuras geométricas planas para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.
- **Taller 3:** Fabricación de siluetas de animales según su habitad para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje
- **Taller 4:** Elaboración de los Números Romanos y su equivalencia.

Para valorar la efectividad de la aplicación de la estrategia metodológica, para potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, se manejó el siguiente proceso:

- Antes de aplicar los talleres se aplicó el Test de conocimientos, actitudes y valores sobre el desarrollo de la creatividad (Pre Test).
- Aplicación de los talleres.
- Aplicación del Test luego del taller. (Post Test)

- Se comparó los resultados con las pruebas aplicadas y se utilizó como artificio lo siguiente:

  Puntajes de los Pre - Test del taller (x)
  Puntajes de los Post -Test del taller (y)

- La comparación se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), que presenta las siguientes posibilidades:

  Cuando r adquiere valores menores a ± 0,20 tendremos correlación nula.
  Cuando r adquiere valores ± 0,20 ≤ r < ± 0,40 tendremos correlación baja.
  Cuando r adquiere valores ± 0,40 ≤ r < ± 0,60 tendremos correlación media.
  Cuando r adquiere valores r ≥ ± 0,60 tendremos correlación alta.

Para el cálculo de la r de Pearson se utilizó la siguiente fórmula:

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

N= número de integrantes de la POBLACIÓN

$\sum \mathbf{X} = \textbf{suma de puntuacones de x}$

$\sum \mathbf{Y} = \textbf{suma de puntuaciones de y}$

$\sum \mathbf{X^2} = \textbf{suma de } \mathbf{X^2}$

$\sum \mathbf{Y^2} = \textbf{suma de } \mathbf{Y^2}$

$\sum \mathbf{XY} = \textbf{suma de productos de XY}$

f. RESULTADOS

Análisis e interpretación del diagnóstico aplicado a los estudiantes del séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de mayo de 1981"

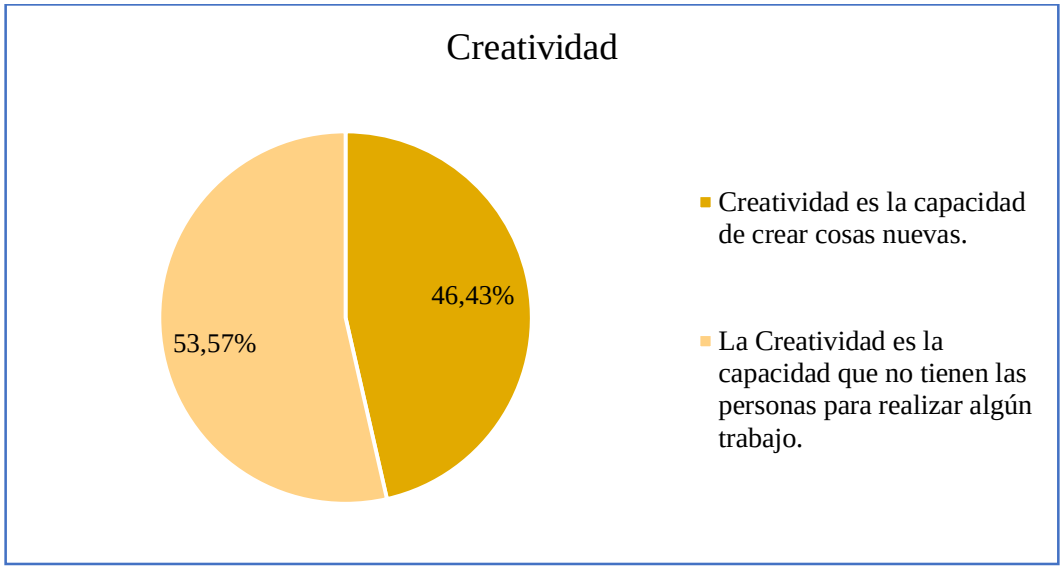
a. Marque con una x la respuesta correcta sobre. ¿Qué es creatividad?

CUADRO 1

Alternativas	f	%
Creatividad es la capacidad de crear cosas nuevas.	13	46,43
La Creatividad es la capacidad que no tienen las personas para realizar algún trabajo.	15	53,57
Total	**28**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"
Responsable: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

GRÁFICA 1



Guilford (citado por Huerta-Rodriguez, 2011) menciona que "La persona creativa tiene ideas novedosas y presenta respuestas a problemas de un modo poco común" (p. 22).

En la aplicación de la encuesta un 53,57% presenta una confusión sobre el concepto de creatividad, mientras que un 46,43% de los discentes conocen el concepto de creatividad y no demuestran confusión.

Si bien es cierto la creatividad es crear nuevas cosas o mejorar lo ya creado, por lo que es necesario que el docente realice actividades dentro o fuera de clases en que les ayude a experimentar y potenciar la creatividad en cada uno de sus alumnos.

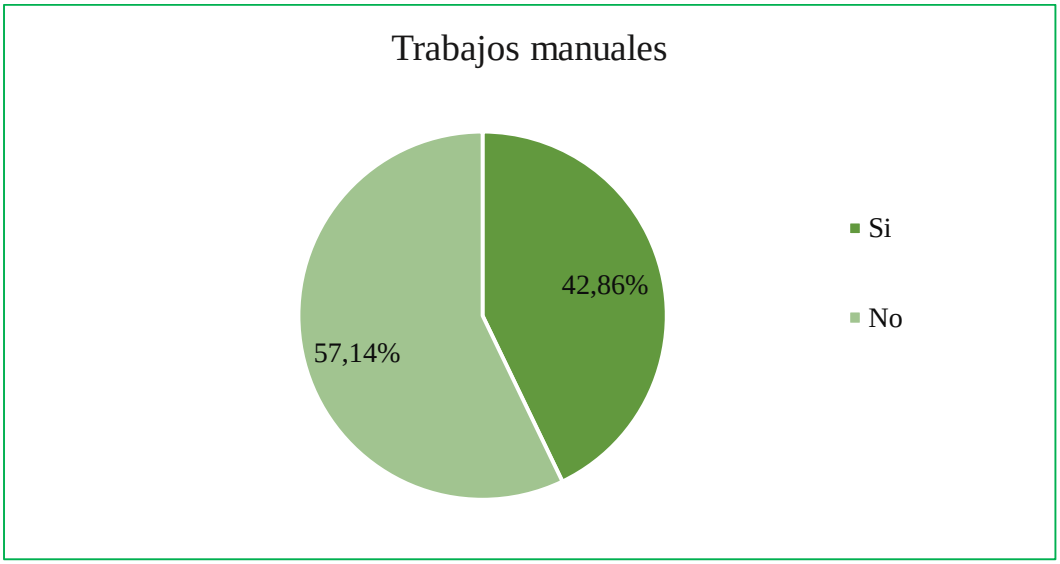
b. Marca con una x. cuando realizas trabajos manuales con tu maestro te ayudado a: ser creativo, te concentras y ha mejorado tu autoestima.

CUADRO 2

Alternativas	f	%
Si	12	42,86
No	16	57,14
Total	**28**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"
Responsable: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

GRÁFICA 2



CoCarl Rogers (aludido por Ortiz, 2012) da a conocer las condiciones como: “El ambiente, la edad, las habilidades que son necesarias en tener en cuenta para propiciar el desarrollo de la creatividad” (p. 24).

De veinte y ocho estudiantes de séptimo grado encuestados un gran porcentaje de 57,14% expresan que al realizar actividades manuales no les ayuda a ser creativos, no ha mejorado su autoestima y peor aún a concentrarse; mientras que un proporción 42,86% de los encuestados aseguran que al ejecutar trabajos manuales les ayudado a ser creativos, a concentrarse y elevar su autoestima.

Es preocupante obtener estos resultados y sobre todo conocer que las actividades manuales realizadas no son de acuerdo a la edad, al ambiente y las dificultades del estudiante. Por tal razón el docente debe tener en cuenta todos estos aspectos para que estas actividades sean de gran provecho para el desarrollo físico, mental y social del niño/a.

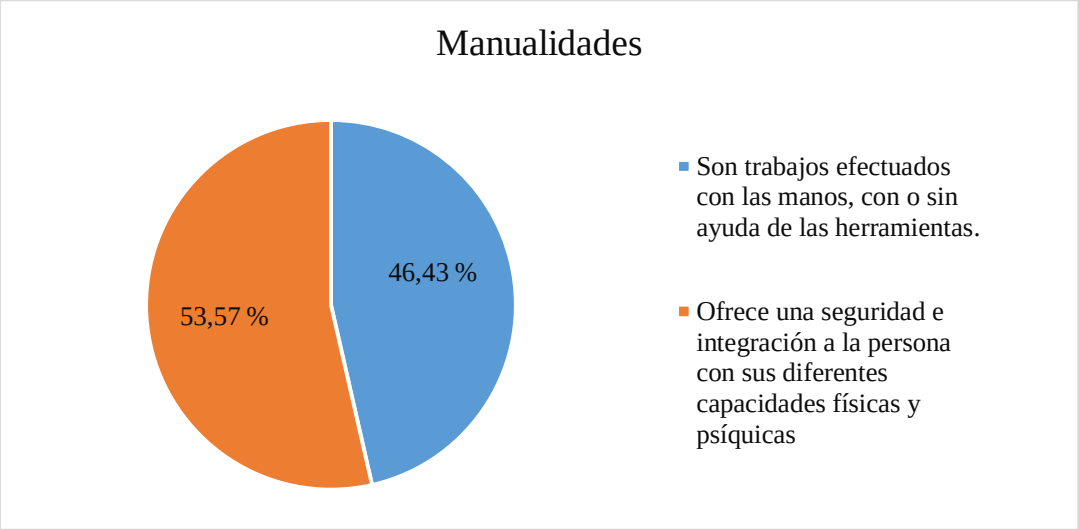
c. Pinta el cuadro de la respuesta correcta de manualidades

CUADRO 3

Alternativas	f	%
Son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de las herramientas.	13	46,43
Ofrece una seguridad e integración a la persona con sus diferentes capacidades físicas y psíquicas	15	53,57
Total	**28**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa “22 de Mayo de 1981”
Responsable: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

GRÁFICA 3



Como señala la Revista Usando mis manos (2014) "Las manualidades son actividades efectuadas o ejecutadas con las manos, con o sin ayuda de herramientas y con la utilización de productos" (p. 1).

Como se puede observar el 46,43% conocen el concepto de manualidades y el 53,57% no pudieron distinguir el concepto de manualidades.

Al efectuar actividades manuales no solo se desarrolla creatividad, si no también destrezas. Por tal razón, se debe emplear las manualidades en temas de clase, porque de esta forma se proporciona un ambiente que permitirá salir de la rutina tanto al docente como al niño y se logrará obtener aprendizajes significativos encada uno de ellos.

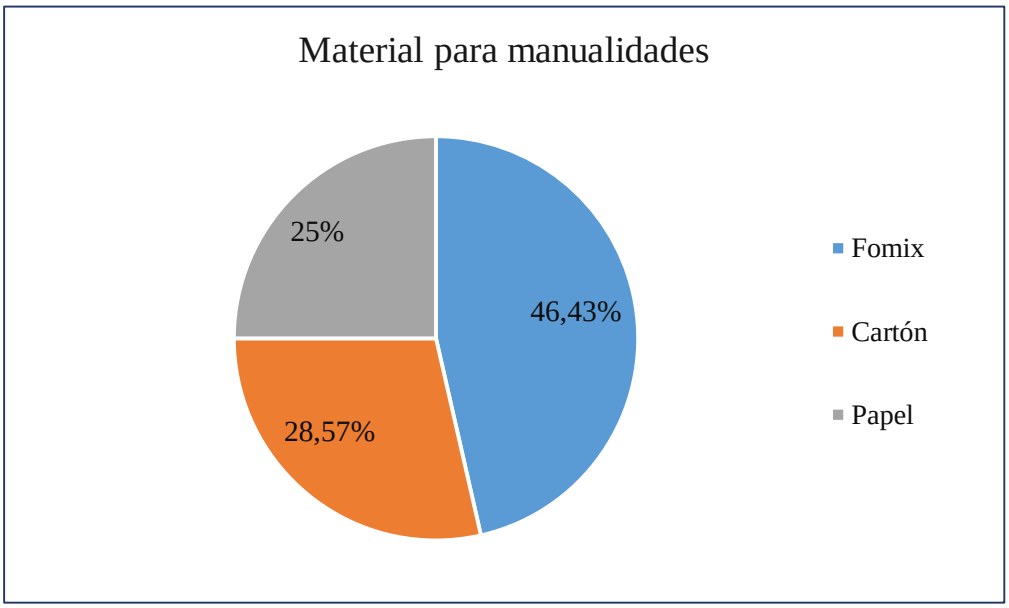
d. Encierra en un círculo el material que ocupas para hacer manualidades

CUADRO 4

Alternativas	f	%
Fomix	8	28,57
Cartón	13	46.43
Papel	7	25
Total	**28**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"
Responsable: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

GRÁFICA 4



Revista Usando mis manos (2009) define al fomix "Es un material manejable, no es tóxico, se lo encuentra en diversos colores y diseños, no necesita de otros recursos como la pintura" (p. 1).

Del total de los 28 estudiantes encuestados 8 de ellos que equivalen el 28,57% indican que utilizan el fomix para trabajos manuales, trece niños que representan el 46,43% mencionan que el cartón es el material que manipulan para realizar actividades manuales y 7 discentes que constituyen el 25% señalan al papel como un recurso al momento de realizar manualidades.

El cartón y el papel son los materiales que usan para acciones manuales porque es accesible para los niños. Para ello, se da otra alternativa como es el uso del fomix, teniendo en cuenta lo que se menciona. Además se recomienda al docente utilizar el fomix en actividades manuales para evitar contratiempos en el desarrollo de su acción y sobre todo no causar daño a quienes están inmersos en el desarrollo del trabajo manual.

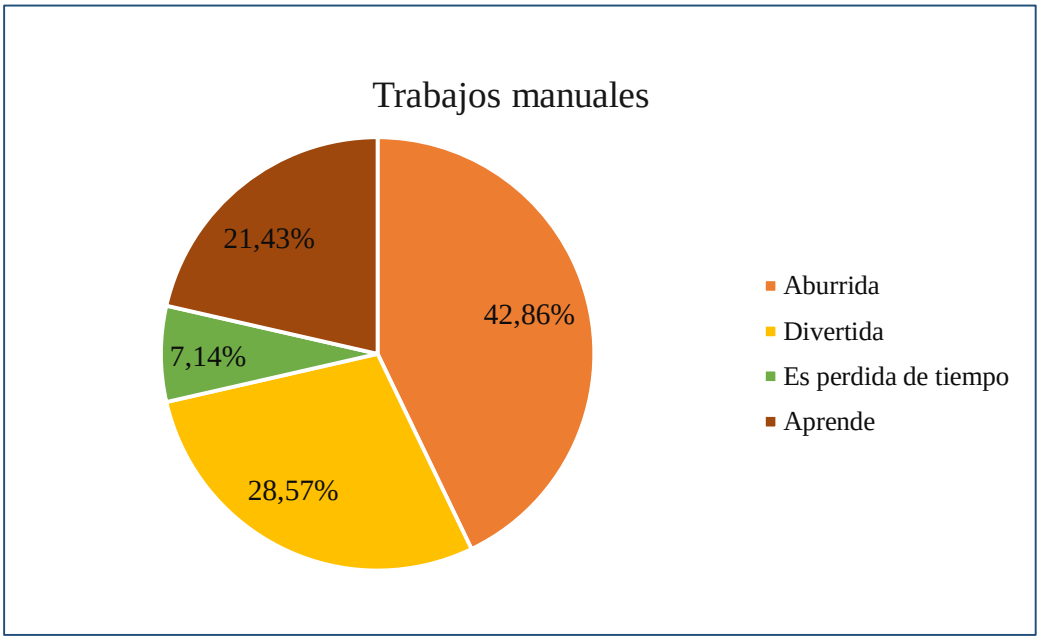
e. Marca con una x una opción. Cuando realizas manualidades en el aula están son:

CUADRO 5

Alternativas	f	%
Aburrida	12	42,86
Divertida	8	28,57
Es pérdida de tiempo	2	7,14
Aprende	6	21,43
Total	**28**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"
Responsable: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

GRÁFICA 5



Usando mis manos (2009) da mención que los trabajos manuales " Estimulan, ejercitan y refuerzan el proceso de aprendizaje y desarrollo del niño" (p. 1).

A los 28 escolares aplicados la encuesta nos manifestaron lo siguiente: doce niños que simbolizan el 42,86% responden que al realizar manualidades en el aula son aburridas, 2 escolares que representan el 7,14% señalan que son una pérdida de tiempo; mientras que 6 estudiantes que dan un porcentaje de 21,43 % reconocen que aprenden a través de las actividades manuales y 8 niños que son el 28,57% indican que son divertidas las actividades manuales.

A través de esto resultados se puede notar la falta de interés de los escolares al momento de realizar trabajos manuales, esto se debe a que cuando los ejecutan encuentran materiales que no les llama la atención o las actividades no son acorde a la necesidad que presentan. Es importante que el docente tome en cuenta la edad, habilidades, ambientes en que se desarrolla el escolar para llevar con éxito esta actividad de manera que participe el estudiante como el docente y sientan satisfacción por la actividad realizada como lo indica la Revista Usando mis manos.

Análisis e interpretación del diagnóstico aplicado al docente de séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de mayo de 1981"

Pregunta 1

¿Cómo considera Ud. el término Creatividad?

Z. Grinberg (citado por Huerta Rodríguez, 2008) menciona a la creatividad que es la "Capacidad del cerebro para llegar a las conclusiones nuevas y resolver problemas de una forma original" (p. 22).

Respuesta

Creatividad es el arte de crear cosas nuevas.

Análisis

Lo que podemos deducir que el docente tiene claro lo que significa creatividad. Si bien es cierto la creatividad es una habilidad típica del hombre que habitualmente produce soluciones originales.

Pregunta 2

Marque con una x. Usted a través de las manualidades que ha logrado desarrollar en sus estudiantes.

CUADRO 6

Alternativas	f	%
Promover la percepción y la creatividad	--	--
La comunicación y la afectividad	1	100
La percepción y la afectividad	--	--
Total	**1**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada al docente de séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"
Responsable: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Usando mis manos (2009) da mención que los trabajos manuales “ Estimulan, ejercitan y refuerzan el proceso de aprendizaje y desarrollo del niño" (p. 1).

Respuesta

La comunicación y la afectividad.

Análisis

De las tres opciones presentadas en la encuesta para el docente señala lo siguiente: que la comunicación y la afectividad es lo que ha logrado desarrollar porque le permite una interacción entre alumnos y docente, pero es preocupante que no se desarrolle la creatividad en el niño. Como se conoce en las manualidades se puede crear formas, combinar colores y el niño exprese su sentimientos y el docente no se lo permite. Como se pudo evidenciar, el presenta un diseño y de acuerdo a ese modelo debe el escolar trabajar, de tal manera que el niño se aburra y no aprenda. En la Revista Usando mis manos aconseja al docente que cree trabajos manuales como base para que realicen los niños más no para que lo imiten de tal manera tengan la oportunidad los discentes de crear sus propios diseños.

Pregunta 3

¿Qué habilidades ha desarrollado en sus estudiantes a través de la aplicación de talleres manuales?

Usando mi manos (2009) menciona “los talleres manuales permite al escolar desarrollar habilidades y destrezas” (p. 1).

Respuesta

Las habilidades que he logrado desarrollar en el niño son la concentración y el orden.

Análisis

Con la aplicación de actividades manuales lo que se busca es que los niños creen sus propios diseños, expresen lo que sienten, por lo que se aconseja al docente tenga cuidado con aplicar talleres manuales y que busque diseños en que le permita al niño crear mas no imitar porque de estas actividades depende las habilidades y destrezas que se puede desarrollar en los dicentes.

Pregunta 4

Conteste. ¿Qué es una estrategia?

Nisbet Schuckermith (citado por Díaz, 2012) menciona que estrategia es un "proceso ejecutivo mediante el cual se elige, se coordina y se aplica habilidades" (p. 5).

Respuesta

Es un conjunto de actividades seleccionadas a través del cual se prevé alcanzar de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados.

Análisis

De esta forma se puede comprender que el docente tiene una definición correcta sobre que es una estrategia ya que de esta forma desarrollar destrezas y sobre todo fomentar la creatividad en cada uno de los estudiantes.

Pregunta 5

Explique ¿Qué son las manualidades?

Usando mis manos, (2009) menciona "Las manualidades son trabajos efectuados o ejecutados con las manos, con o sin ayuda de herramientas y con la utilización de productos" (p. 1).

Respuesta

Las manualidades es el arte de desarrollar a través de las manos con la ayuda de alguna herramienta.

Análisis

Como se conoce actividades manuales e desarrolla con las manos, por tal razón, es importante desarrollar actividades manuales con los niños porque fomenta la creatividad y ayuda a desarrollar motricidad fina y gruesa en cada uno de los discentes.

Pregunta 6

¿Considera Ud. que todos los niños de su aula son creativos?

Torres (2011) menciona "todo niño es creativo, solo que no lo dejemos explorar" (p. 11).

Respuesta

Todos sus niños son creativos pero lo que sucede es que en años anteriores no fue desarrollada esta habilidad y en ocasiones eran reprimidas.

Análisis

A través de la escolaridad del niño han existido represiones y no lo han dejado explorar. Por todo ello, hoy en día esto está afectando a los estudiantes y prefieren callar y no expresar lo que siente o piensas al momento de realizar una actividad. Teniendo en cuenta este problema es necesario que el docente aplique métodos que le colaboren para la integración de estos niños y se lleve a cabo una enseñanza aprendizaje de calidad y calidez.

RESULTADOS DE LOS TALLERES DEL PRE-TES Y POS-TEST

Taller 1: Animales Ovíparos

Objetivo

Crear siluetas de animales que nacen de huevos, utilizando el Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad e imaginación de los discentes.

RESULTADOS DEL TALLER 1 (PRE-TES Y POS-TEST)

N°	X	Y	X.Y	X^2	Y^2
1	7	9	63	49	81
2	7	10	70	49	100
3	7	10	70	49	100
4	7	10	70	49	100
5	6	9	63	36	81
6	5	9	45	25	81
7	6	9	54	36	81
8	8	8	64	64	64
9	6	9,5	57	36	90,25
10	7	8	56	49	64
11	7	8	56	49	64
12	6	8,5	51	36	72,25
13	5	9	45	25	81
14	5	8,5	42,5	25	72,25
15	7	8,5	59,5	49	72,25
16	7	8,5	59,5	49	72,25
17	6	10	60	36	100
18	7	10	70	49	100
19	6	10	60	36	100
20	8	8	64	64	64
21	7	9,5	66,5	49	90,25
22	7	9	63	49	81
23	5	9	45	25	81
24	5	8,5	42,5	25	72,25
25	6	9	54	36	81
26	7	7	49	49	49
27	5	7,5	37,5	25	56,25
28	5	8	40	25	64
	$\sum X=$ 177	$\sum Y=$ 248	$\sum XY=$ 1677	$\sum X^2=$ 1143	$\sum Y^2=$ 2215

$$\boldsymbol{r} = \frac{\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{xy} - (\sum \quad \boldsymbol{x})(\sum \quad \boldsymbol{y})}{\sqrt{[\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{x^2} - (\sum \quad \boldsymbol{x})^2][\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{y}^2 - (\sum \quad \boldsymbol{y})^2]}}$$

$$r = \frac{28(1677) - (177)(248)}{\sqrt{[28(1143) - (177)^2][28(2215) - (248)^2]}}$$

$$r = \frac{46956 \ - 43896}{\sqrt{[32102 - 31329][62020 - 61504\ ]}}$$

$$r = \frac{260}{\sqrt{[675]\ [516]}}$$

$$r = \frac{260}{\sqrt{348300}}$$

$$r = \frac{260}{590{,}17}$$

$$r = 0{,}52$$

r = 0,52 La aplicación de los talleres por más tiempo, ayudará a los estudiantes a conocer y aplicar técnicas y métodos para desarrollar e incentivar la creatividad y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto la aplicación de los talleres logró un cambio en los estudiantes.

Taller 2: Figuras Geométricas

Objetivo

Crear figuras geométricas a través del Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad e imaginación y fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los discentes.

RESULTADOS DEL TALLER 2 (PRE-TES Y POS-TEST)

N°	X	Y	X.Y	X^2	Y^2
1	5	8	40	25	64
2	7	10	70	49	100
3	6	8	48	36	64
4	7	10	70	49	100
5	6	9	63	36	81
6	5	9	45	25	81
7	6	9	54	36	81
8	8	8	64	64	64
9	6	9,5	57	36	90,25
10	7	8	56	49	64
11	7	8	56	49	64
12	6	8,5	51	36	72,25
13	5	8,5	42,5	25	72,25
14	7	8,5	59,5	49	72,25
15	7	9	63	49	81
16	7	8,5	59,5	49	72,25
17	6	10	60	36	100
18	7	10	70	49	100
19	6	10	60	36	100
20	8	8	64	64	64
21	7	9,5	66,5	49	90,25
22	7	9	63	49	81
23	5	9	45	25	81
24	5	8,5	42,5	25	72,25
25	7	9	63	49	81
26	7	7	49	49	49
27	7	7	49	49	49
28	6	8	48	36	64
	$\sum X=$ 180	$\sum Y=$ 244,5	$\sum XY=$ 1583,5	$\sum X^2=$ 1178	$\sum Y^2=$ 2154,75

$$\boldsymbol{r} = \frac{\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{xy} - (\sum \quad \boldsymbol{x})(\sum \quad \boldsymbol{y})}{\sqrt{[\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{x^2} - (\sum \quad \boldsymbol{x})^2][\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{y}^2 - (\sum \quad \boldsymbol{y})^2]}}$$

$$r = \frac{28(1583{,}5) - (180)(244{,}5)}{\sqrt{[28(1178) - (180)^2][28(2154{,}75) - (244{,}5)^2]}}$$

$$r = \frac{44338 \ - 44010}{\sqrt{[32984 - 32400][60333 - 59780{,}25\ ]}}$$

$$r = \frac{328}{\sqrt{[588]\ [552{,}75]}}$$

$$r = \frac{328}{\sqrt{32280{,}6}}$$

$$r = \frac{328}{568{,}16}$$

$$r = 0{,}58$$

r = 0,58 La aplicación de los talleres por más tiempo, ayudará a los estudiantes a conocer y aplicar técnicas y métodos para desarrollar e incentivar la creatividad y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto la aplicación de los talleres logró un cambio en los estudiantes.

Taller 3: Los animales según su habitad

Objetivo

Crear siluetas de animales de acuerdo a su habitad a través del Fomix para potenciar la creatividad en los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981".

RESULTADOS DEL TALLER 3 (PRE-TES Y POS-TEST)

N°	X	Y	X.Y	X^2	Y^2
1	5	9	45	25	81
2	7	10	70	49	100
3	5	10	50	25	100
4	7	10	70	49	100
5	7,5	9	67,5	56,25	81
6	5	9	45	25	81
7	7,5	9,5	71,25	56,25	90,25
8	8	8	64	64	64
9	6	9,5	57	36	90,25
10	7	8	56	49	64
11	7	8	56	49	64
12	6	8,5	51	36	72,25
13	5	9	45	25	81
14	5	8,5	42,5	25	72,25
15	7	8,5	59,5	49	72,25
16	7	8,5	59,5	49	72,25
17	7	7	49	49	49
18	7	7	49	49	49
19	6	7	63	36	49
20	8	8	64	64	64
21	7	9,5	66,5	49	90,25
22	7	9	63	49	81
23	5	9	45	25	81
24	5	8,5	42,5	25	72,25
25	6	9	54	36	81
26	5	7,5	37,5	25	56,25
27	5	7,5	37,5	25	56,25
28	6	8	48	36	64
	$\sum X=$ 176	$\sum Y=$ 240	$\sum XY=$ 1528.25	$\sum X^2=$ 1139.5	$\sum Y^2=$ 2078.5

$$\boldsymbol{r} = \frac{\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{xy} - (\sum \quad \boldsymbol{x})(\sum \quad \boldsymbol{y})}{\sqrt{[\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{x^2} - (\sum \quad \boldsymbol{x})^2][\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{y}^2 - (\sum \quad \boldsymbol{y})^2]}}$$

$$r = \frac{28(1528.25) - (176)(240)}{\sqrt{[28(1139.5) - (176)^2][28(2078.5) - (240)^2]}}$$

$$r = \frac{42791 \ - 42240}{\sqrt{[31906 - 30976][58198 - 57600\ ]}}$$

$$r = \frac{551}{\sqrt{[930]\ [598]}}$$

$$r = \frac{551}{\sqrt{556140}}$$

$$r = \frac{551}{745.75}$$

$$r = 0{,}74$$

r = 0,74 La aplicación de los talleres por más tiempo, ayudará a los estudiantes a conocer y aplicar técnicas y métodos para desarrollar e incentivar la creatividad y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto la aplicación de los talleres logró un cambio en los estudiantes.

Taller 4: Números romanos

Objetivo

Crear los Números Romanos a través del Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad y fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los discentes.

RESULTADOS DEL TALLER 4 (PRE-TES Y POS-TEST)

N°	X	Y	X.Y	X^2	Y^2
1	6	9	63	36	81
2	7	10	70	49	100
3	7	10	70	49	100
4	7	10	70	49	100
5	6	9	63	36	81
6	5	9	45	25	81
7	6	9	54	36	81
8	8	8	64	64	64
9	6	9,5	57	36	90,25
10	7	8	56	49	64
11	7	8	56	49	64
12	6	8,5	51	36	72,25
13	5	8,5	42,5	25	72,25
14	7	8,5	59,5	49	72,25
15	7	9	63	49	81
16	7	8,5	59,5	49	72,25
17	6	10	60	36	100
18	7	10	70	49	100
19	6	10	60	36	100
20	8	8	64	64	64
21	7	9,5	66,5	49	90,25
22	7	9	63	49	81
23	5	9	45	25	81
24	5	8,5	42,5	25	72,25
25	6	9	54	36	81
26	7	7	49	49	49
27	5	7,5	37,5	25	56,25
28	5	8	40	25	64
	$\sum X=$ 178	$\sum Y=$ 248	$\sum XY=$ 1591	$\sum X^2=$ 1154	$\sum Y^2=$ 2215

$$\boldsymbol{r} = \frac{\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{xy} - (\sum \quad \boldsymbol{x})(\sum \quad \boldsymbol{y})}{\sqrt{[\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{x^2} - (\sum \quad \boldsymbol{x})^2][\boldsymbol{n}\sum \quad \boldsymbol{y}^2 - (\sum \quad \boldsymbol{y})^2]}}$$

$$r = \frac{28(1591) - (178)(248)}{\sqrt{[28(1154) - (178)^2][28(2215) - (248)^2]}}$$

$$r = \frac{44548 \ - 44144}{\sqrt{[32312 - 31684][62020 - 61504\ ]}}$$

$$r = \frac{404}{\sqrt{[628]\ [516]}}$$

$$r = \frac{404}{\sqrt{324048}}$$

$$r = \frac{404}{569{,}25}$$

$$r = 0{,}71$$

r = 0,71 La aplicación de los talleres por más tiempo, ayudará a los estudiantes a conocer y aplicar técnicas y métodos para desarrollar e incentivar la creatividad y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto la aplicación de los talleres logró un cambio en los estudiantes.

g. DISCUSIÓN

- **Objetivo específico 2. Diagnosticar las dificultades y obstáculos que impiden el desarrollo de la creatividad.**

Informantes	Criterio	Indicadores negativos			Indicadores positivos		
		Deficiencia	**Obsolescencia**	**Necesidades**	**Teneres**	**Innovaciones**	**Satisfactores**
ESTUDIANTES	**a. Marque con una x la respuesta correcta sobre. ¿Qué es creatividad?**	53,57 % Presenta una confusión sobre el concepto de creatividad, lo que significa que no realizan actividades manuales que les permita tener noción en que se basa la creatividad.	Los escolares no ejecutan actividades que les permita explorar su creatividad.	Es necesario desarrollar la creatividad del alumno a través de actividades ya sea dentro o fuera de un salón de clases.	46,43% De los discentes conocen el concepto de creatividad y no demuestran confusión.	Con actividades novedosas se logra obtener la atención del niño creando un ambiente ameno para su aprendizaje.	En el buen uso de recursos didácticos se lograra que el discente sea capaz mejorar lo ya creado.
	b. Marca con una x. Cuando realizas trabajos manuales con tu maestro te ayudado a: ser creativo, te concentras y ha mejorado tu autoestima**.**	57,14 % Expresan que al realizar actividades manuales no les ayuda a ser creativos, no ha mejorado su autoestima y peor aún a concentrarse; debido a que los trabajos manuales que ellos realizan no llama su atención y no están acordes a su edad	Se realizan actividades sin tener en cuenta la edad ni el ambiente en que se desenvuelve el escolar.	Es preocupante que no se usen recursos novedosos para el progreso del discente en el ámbito escolar y social.	42,86% Aseguran que al realizar trabajos manuales les ayudado a ser creativos, a concentrarse y elevar su autoestima.	Conocer las dificultades que presenta el alumno al realizar trabajos manuales se impulsa la creatividad.	Por medio de una actividad se incentiva a que el estudiante se concentre y confié en sí mismo.

ESTUDIANTES	**c. Pinta el cuadro de la respuesta correcta de manualidades**	53,57 % No distinguen el concepto de manualidades debido a que las actividades que realizan no les ayudan a tener una noción básica de que son las manualidades.	El docente no emplea las manualidades oportunamente en las clases de manera que se convierte en un recurso molesto para el escolar.	No tiene un conocimiento sobre qué actividades manuales puede utilizar como recurso didáctico el docente.	46,43% Se da este porcentaje debido que las actividades manuales que han realizado en años anteriores les han coadyuvado a tener una idea clara con respecto a las manualidades.	Las manualidades pueden formar parte del aprendizaje del escolar si son llamativas y permiten ampliar su imaginación.	A través de las manualidades se fomenta la enseñanza-aprendizaje del estudiante debido a que ellos mismo lo ejecutan.
	d. Encierra en un círculo el material que ocupas para hacer manualidades. Fomix Cartón Papel	No emplean material de ninguna clase en el desarrollo de la clase.	Como maestro no conoce que recursos puede emplear en el desarrollo de la clase.	Necesita explorar la creatividad del escolar a través de recursos que puede encontrar en el medio en que se desenvuelve el escolar.	28,57%, 46,43% y 25%, fomix, cartón y papel respectivamente, indican que manipulan estos materiales debido a que están familiarizados en su uso y aplicación para sus tareas escolares.	El maestro utiliza materiales fáciles de encontrar y de usar para el escolar.	Empleando materiales del medio se logra en el niño potenciar su creatividad y aprendizaje.
	e. Marca con una x una opción. Cuando realizas manualidades en el aula están son: Aburridas Divertidas Te quitan el tiempo Aprendes Creas nuevas formas	el 42,86% responden que al realizar manualidades en el aula son aburridas	7,14% señalan que son una pérdida de tiempo cuando hacen trabajos manuales	Necesita el docente emplear actividades y recursos novedosos para crear interés por parte del escolar y forme parte de su aprendizaje.	21,43 % reconocen que aprenden a través de las actividades manuales.	28,57% Indican que son divertidas las actividades manuales.	Las actividades manuales con uso adecuado logran satisfacer las necesidades del alumno

Informantes	Criterio	Indicadores negativos			Indicadores positivos		
		Deficiencia	**Obsolescencia**	**Necesidades**	**Teneres**	**Innovaciones**	**Satisfactores**
DOCENTE	**1. ¿Cómo considera Ud. el término Creatividad?**	No usa recursos que ayuden a mejorar la creatividad de cada uno de sus alumnos.	Las dificultades que presentan en el salón de clases se truncan a la creatividad.	Falta de motivación y practica en desarrollar actividades que fomente la creatividad.	100% Creatividad es el arte de crear cosas nuevas. Lo que podemos deducir que el docente tiene claro lo que significa creatividad.	Debe crearse un ambiente escolar propicio donde el escolar pueda desenvolverse.	Tomando en cuenta el ambiente y recurso se logra potenciar la creativa en los niños.
	2. Marque con una x. Usted a través de las manualidades que ha logrado desarrollar en sus estudiantes.	100% No se desarrolla la creatividad en el niño. Como se conoce en las manualidades se puede crear formas, combinar colores y el niño exprese su sentimientos y el docente no se lo permite.	El docente crea su diseño y obliga al escolar a imitarlo limitándole de esta forma su creatividad.	No existe flexibilidad en cada actividad planteada en el proceso educativo.	El estudiante desarrolla su talento y sobre todo su creatividad e imaginación.	Mejora el uso e implemento de recursos que son coadyuvantes en el proceso educativo del discente.	Se logra cambiar la monotonía de emplear los materiales didácticos e incluso la forma de adquirir nuevos conocimientos.
	3. ¿Qué habilidades ha desarrollado en sus estudiantes a través de la aplicación de talleres manuales?	Los recursos empleados no son acorde a la necesidad y habilidades del escolar.	El material que usa es obsoleto y monótono en todas las áreas.	100% Se ha logrado desarrollar concentración y orden, pero lo que se busca es potenciar el la creatividad en cada uno de los discentes.	Un recurso empleado según sea la necesidad del escolar se potencia la creatividad.	Implementando el uso de un nuevo material es un aporte significativo en el aprendizaje del escolar.	Aplicando novedosas actividades se cambiara la manera de pensar y actuar del escolar.
	4. Conteste. ¿Qué es una estrategia?	Se utiliza las mismas estrategias para el desarrollo de una clase.	Se vuelven rutinarias el planteamiento de una estrategia obstruyendo la atención de un discente.	Es necesario que dentro del salón de clases se cree un ambiente propicio en la enseñanza del estudiante.	100% El docente tiene una definición correcta sobre que es una estrategia	Utilizar técnicas transformadoras en cada actividad ejecutada se obtendrá la calidad y calidez de la enseñanza.	De cómo se aplica las técnica en el proceso educativo de satisfacer el aprendizaje del niño.

	5. Explique ¿Qué son las manualidades?	No reconocen que las manualidades forman parte de la calidad educativo de un centro educativo	No reconocen en que se basan las actividades manuales permitiéndose de esta forma una clase rutinaria.	Conociendo en que se basa los recursos manuales podrá ayudarse como medio para desenvolvimiento de su clase.	100% Manifiesta el docente que las manualidades son trabajos efectuados o ejecutados con las manos, con o sin ayuda de herramientas y con la utilización de productos.	Utilizar actividades manuales y emplear los recursos disponibles del medio mejorando la creatividad del discente.	Conocer el proceso de elaboración y emplear las manos de manera que desarrolle habilidades motrices.
	6. ¿Considera Ud. que todos los niños de su aula son creativos?	100% Los niños son creativos, pero sucede que en años anteriores no fue desarrollada esta habilidad y en ocasiones eran reprimidas.	Exigencia de imitar lo ya creado se limita al escolar a explorar.	Necesita conocer actividades recreativas donde el estudiante pueda participar en el desarrollo de la misma.	Conociendo en que se basa las actividades podrá ayudarse como medio para desenvolvimiento de su clase.	Al emplear recursos para fortalecer las actividades manuales para mejorar la enseñanza del escolar.	Los alumnos transmitirán lo que siente o piensas al momento de realizar una actividad.

APLICACIÓN Y VALORACIÓN DE LOS TALLERES COMO ALTERNATIVA

Síntesis de la r de Pearson

CUADRO DE DISCUSIÓN		
Alternativa	**Estrategia de guía de aplicación**	**Valoración de coeficiente de Pearson**
LAS MANUALIDADES EN FOMIX COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "22 DE MAYO DE 1981", DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ, CANTÓN CATAMAYO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 – 2015.	**Taller 1:** Animales Ovíparos	**r(x,y)=** correlación media de 0,52
	Taller 2: Figuras geométricas	**r(x,y)=** correlación media de 0,58
	Taller 3: Los animales según su habitad	**r(x,y)=** correlación positiva alta de 0,74
	Taller 4: Números romanos	**r(x,y)=** correlación positiva alta de 0,71

h. CONCLUSIONES

- Existe desconocimiento por parte del docente sobre la fundamentación teórica de las manualidades en fomix, ya que constituye una alternativa para potenciar la creatividad y solucionar las dificultades que presentan los educandos.
- A través del diagnóstico realizado se encontraron dificultades y obstáculos como escasez de conocimientos, no aplican actividades que ayuden a potenciar la creatividad, ni existe un ambiente escolar que propicie el desarrollo físico y social del estudiante.
- Existen diversos modelos de manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes como: el fondeado, el relleno, el pintado y el pirograbado, que utilizándolas de acuerdo a la edad, habilidades y el ambiente se logra aprendizajes significativos.
- La aplicación del modelo de las manualidades en fomix empleado por la investigadora a través del método de taller, llamó la atención de los estudiantes, porque fue una actividad divertida que permitió disminuir las deficiencias para potenciar la creatividad y que el aprendizaje se vuelve más interesante.
- La valoración de efectividad de la aplicación de talleres sobre manualidades en fomix según la valoración y correlación con la **r** de Pearson tienen una correlación positiva considerable de 0.64 mayor que cero, lo que significa que se logró potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de séptimo grado.

i. RECOMENDACIONES

- Recomendar al docente que se fundamente teóricamente a lo que respecta en el uso e importancia de las manualidades en fomix como una estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad.
- Las autoridades de la institución deben realizar diagnósticos permanentes sobre las dificultades, carencias que impiden el desarrollo de la creatividad de los estudiantes para promover talleres de manualidades donde les permita conocer, aprender y adquirir conocimientos de una forma más dinámica e interesante
- El docente debe aplicar el modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes como: el fondeado, el relleno, el pintado y el pirograbado; tomando en cuenta la edad, las habilidades y el ambiente para planificar de una manera pertinente y alcanzar las expectativas e intereses de los estudiantes.
- El maestro debe emplear el modelo del taller aplicado por la investigadora para que los escolares se sientan motivados e interesados por aprender algo nuevo y de esta forma se disminuya las deficiencias que limitan la creatividad de los educandos.
- Se sugiere al docente utilizar el cálculo de la "r" de Pearson, para valorar y conocer el nivel de conocimientos que adquirió el escolar a través de la actividad planteada.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Caffrey, H. (27-06-2013). Taller. Recuperado de http://es.slideshare.net/hayleycaffrey/taller-23597484
- Carvajal, A. (2011). Consideraciones para el Desarrollo de La Creatividad y La Enseñanza Problémica En El Aula. V3. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- CoCarl, R. (1991) citado por Ortiz, A. (2012). El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje. Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.
- Chavarría, M.A. (2005). La eficacia de la creatividad. Primera edición. Madrid-España: Editorial ESIC.
- Esquivias, M. (2004). Creatividad, definiciones, antecedentes y aportaciones. Volumen 5. Editorial Revista Digital Universitaria Monterrey.
- Guilford (1950); Grinberg; Karlqvist (1997) citado por Huerta, L. & Rodríguez, S. (2006). Desarrollo de Habilidades directivas. Colombia: Editorial Pearson.
- Heinelt, (1972) citado por Quintana, L. (2005). Creatividad y técnicas plásticas en educación infantil, México: Editorial Trillas S.A. de C.V. Edición primera.
- Jean. (2010). citado por Ortiz, A. (2012). El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje. Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.
- Luzardo (2002); Martín (2007) citado por Torres, M. (2011). Las manualidades como estrategia para estimular la creatividad, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Mención Educación Preescolar. Universidad de los Andes. Trujillo-Venezuela.
- Machaca. J. (02-02-2014). Clase tipo de taller. Recuperado de http://es.slideshare.net/joseluismachaca1/clase-tipo-taller.
- Materiales para manualidades (19-10-2014). 8 cosas que puedes hacer con goma de Eva. Recuperado de: http://www.materialparamanualidades.es/blog/8-cosas-que-puedes-hacer-con-goma-eva/
- Manualidades (10-12-2013). Manualidades en fomix. Recuperado de https://manualidadesfomi.wordpress.com/

- Mechen; Dadamia y Martínez (1984). citado por Villen, S. (2009). Estrategias para desarrollar la capacidad creativa del alumnado. Revista digital innovación y experiencias educativas.
- Navarro. (18-02-2015). Dificultades que afectan a la creatividad. Recuperado de: perns85.blogspot.com/2012/02/factores-que-afectan-la-creatividad.html
- Ortiz, A. (2012). El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje. Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.
- Ortega, S. (2012). Diseño de un plan de estrategias metodológicas dirigidas al YU docente para el fomento de la creatividad en los niños y niñas. Venezuela: Editorial Caracas.
- Prince, G. (1972). citado por Quintana, L. (2005). Creatividad y técnicas plásticas en educación infantil, México: Editorial Trillas S.A. de C.V. Edición primera.
- Quintana, L. (2005). Creatividad y técnicas plásticas en educación infantil, México: Editorial Trillas S.A. de C.V. Edición primera.
- Revista Iberoamericana de Educación (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones.
- Rodríguez, P. (02-02-2012). El fomix como recurso didáctico. Recuperado de http://www.monografias.com/trabajos91/fomix-como-recurso-didactico/fomix-como-recurso-didactico.shtml
- Rodríguez, G. (2012). Las manualidades y su influencia en el desarrollo de las destrezas, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia. Universidad Técnica de Machala. Ecuador-El Oro.
- Revilla (2011); Calero (1999). citado por Díaz, A. (2012). Estrategias Metodológicas. Recuperado de http://aureadiazgonzales.galeon.comRevista digital Innovación y Experiencias Educativas, (05-06-2009). Dimensiones de la creatividad. Recuperado de http://www.tendenciaspedagogicas.com/Doc/N_21.pdf
- Schuckerwith, N. (2007) citado por Díaz, A. (2012). Estrategias Metodológicas. Recuperado de http://aureadiazgonzales.galeon.com/
- Scarón, G. (1985). EL diagnóstico. Argentina: Editorial Hurnanitas.

- Torres, M. (2011). Las manualidades como estrategia para estimular la creatividad, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Mención Educación Preescolar. Universidad de los Andes. Trujillo-Venezuela.

- Torres, M. (2011). Las manualidades como estrategia para estimular la creatividad, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Mención Educación Preescolar. Universidad de los Andes. Trujillo-Venezuela.

- Universitaria.net (04-05-2013). Tipos de creatividad. Recuperado de: http://noticias.universia.es/tiempo-libre/noticia/2013/10/14/1055661/conoce-5-tipos-creatividad.html
- Usando mis manos. (24-02-2009). Tipos de manualidades. Recuperado de http://andrea-blogeducativo.blogspot.com/2009/02/tipos-de-manualidades.html
- Usando mis manos. (24-02-2009). ¿Por qué son importantes las manualidades? Recuperado de http://andrea-blogeducativo.blogspot.com/2009/02/por-que-son-importantes-las_24.html
- Vigy, J. L. (1986): Organización cooperativa de la clase. Talleres permanentes con niños de 2 a 7 años. Madrid, Cincel.
- Villen, S. (2010). Estrategias para desarrollar la capacidad creativa del alumnado. Revista digital innovación y experiencias educativas.

WEB GRAFÍA

- www.nomastedio.com
- http://es.wikipedia.org/wiki/Manualidades

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

LAS MANUALIDADES EN FOMIX COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "22 DE MAYO DE 1981", DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ, CANTÓN CATAMAYO, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014 - 2015

Proyecto de tesis previo a la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica

AUTORA Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

DOCENTE ASESORA Dra. Esthela Marina Padilla Buele. Mg. Sc.

Loja – Ecuador

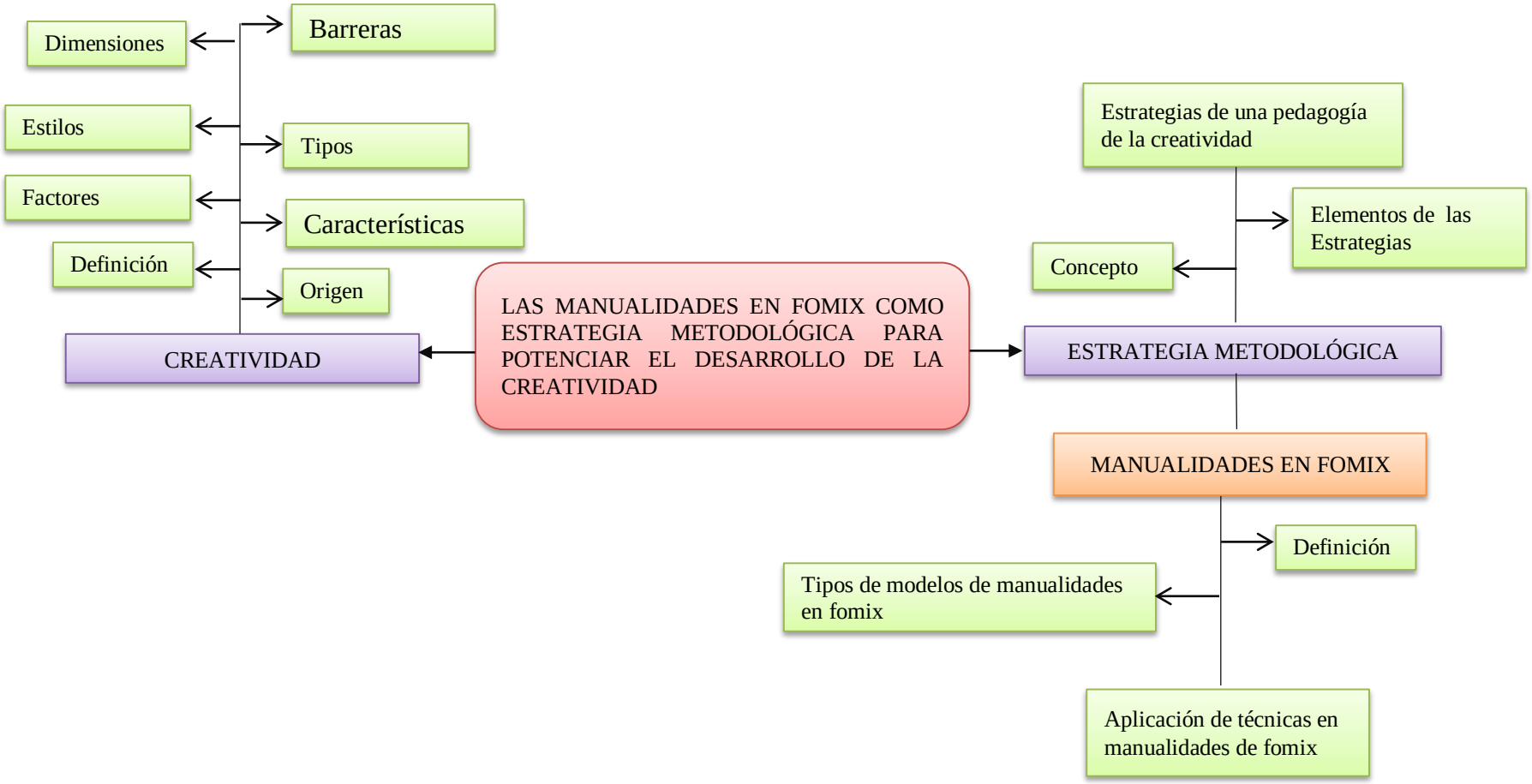
2014

a. TEMA

Las manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de séptimo grado, de la Unidad Educativa “22 de mayo de 1981”, de la Parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, periodo académico 2014 – 2015.

b. PROBLEMÁTICA

Mapa mental de la realidad temática



Delimitación de la realidad temática

Temporal: Periodo 2014 – 2015

Beneficiarios: 30 alumnos del séptimo grado

Institucional: Unidad Educativa “22 de Mayo de 1981”

Para realizar el trabajo investigativo siendo esta de carácter formativa. Se ha seleccionado el Séptimo grado del subnivel básico media de la Unidad Educativa “22 de Mayo de 1981” que se encuentra ubicada en el Barrio San Francisco de la Parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, periodo lectivo 2014 - 2015 fue creada el uno de octubre de 1983, en la parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, nombre que lleva en honor a la fecha de cantonización de Catamayo y, por la necesidad imperiosa del crecimiento poblacional del sector en aquel entonces, se inició con un número de 20 estudiantes y un solo profesor, con la gestión realizada por el extinto señor Manuel Guartizaca, la colaboración de algunas personas del sector y ayuda del señor Profesor Germán Guamán Raules, Supervisor de Educación, encargado de la zona de Catamayo, lo que le permitió a la Comunidad estar bien servidos en el ámbito educacional, nuestro establecimiento tiene 33 años de vida Institucional, en la actualidad existen los grados de primero a séptimo, laboramos 8 Docentes y contamos con 144 Estudiantes y 85 Padres de Familia que ha colaborado en la gestión y poder contar con una infraestructura muy adecuada y el deseo de todos quienes formamos parte de la Comunidad Educativa es de incrementar hasta el Décimo Año de Educación y poder poner nuestro establecimiento al servicio de los habitantes de la parroquia.

- **Situación de la realidad temática**

Una vez conocidos los datos del establecimiento educativo con el que se va a realizar el proyecto de investigación, se aplicó una encuesta a docentes y alumnos para saber si en este establecimiento existen alguna deficiencia, falencia o carencia de conocimientos; y encontré los siguientes problemas:

Para determinar la situación de la realidad temática se aplicó una encuesta (anexo 1), dirigida a los estudiantes del Séptimo grado de Educación General Básica estableciéndose las siguientes dificultades y carencias.

La encuesta permite determinar que los estudiantes en un 75% no identifican de manera correcta el concepto de lo que es creatividad, esto es una capacidad que tienen las personas para crear cosas nuevas con su imaginación, lo cual debemos potenciar para que el alumno desarrolle dentro del aula y lo ponga en práctica dentro de la sociedad

Un 72% de los estudiantes manifiestan que durante el desarrollo de las clases no tienen un ambiente de libertad para desarrollo de su creatividad, lo cual es indispensable para fomentar en ellos su imaginación durante el trabajo áulico; un 63% indican que su docente no les estimula con ideas nuevas para realizar sus trabajos, es fundamental para que desarrollen de mejor manera sus ideas; un 18% señala que no realizan trabajos en grupo, siendo esto indispensable para que los alumnos se integren e intercambien ideas que les ayudará a un aprendizaje significativo.

Por otra parte los estudiantes en un 80% indican que una de las actividades que no realizan es hacer manualidades, siendo este una actividad muy didáctica para que puedan adquirir un conocimiento valedero y duradero, en un 76% manifiestan que no trabajan con fomix, ya que es importante para que el alumno desarrolle su capacidad de creatividad.

Los estudiantes en un 82% señalan que no trabajan con material que encuentran en el medio, es primordial que se trabaje con material del entorno en todas las áreas y la a fines para que ellos relacionen la teoría con la práctica, lo cual les ayudará a potenciar los aprendizajes y tomar mayor interés por trabajar en estas áreas.

- **Pregunta de investigación**

De esta situación problemática se deriva la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo contribuyen las manualidades en fómix en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981" de la Parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, periodo académico 2014 - 2015?**

c. JUSTIFICACIÓN

Las manualidades como estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino también, con el medio en el cual está circunscrito el estudiante, sin obviar que éste tiene características que lo hacen diferente de los demás integrantes de su grupo en cada uno de los estadios de su personalidad.

Viendo la necesidad de diagnosticar las carencias y dificultades que tienen en la utilización de las manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad en los alumnos de Séptimo grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981", de la Parroquia San José, Cantón Catamayo, Provincia de Loja, periodo académico 2014 - 2015,

Como estudiante de la Universidad Nacional de Loja luego de haber recibido el proceso formativo sumamente importante nos sentimos comprometidos y como futuros profesionales de la docencia, estamos en la capacidad de desarrollar el presente trabajo investigativo puesto que poseemos los conocimientos así como la predisposición del universo en donde se va a desarrollar la investigación.

Para lograr el cumplimiento de los objetivos de estudio se acude a técnicas de investigación como el análisis documental, una encuesta y entrevista cualitativa para saber cómo se desarrolla una clase de matemática en cuanto a la disciplina y atención de los discentes, motivación, METODOLOGÍA del proceso de enseñanza-aprendizaje utilizada por el docente, así como la forma de evaluar los procesos de enseñanza aprendizaje y por la aplicación de evaluaciones continuas e integrales a alumnos del grupo experimental, dichos resultados serán confrontados con los obtenidos del grupo de control.

Desde el ámbito legal, de acuerdo a la Constitución Política de la República del Ecuador, en el Art. 350 textualmente suscribe "El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión

de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

Por su parte, en el Reglamento General de la Universidad Nacional de Loja, Art. 80 señala "La investigación en la Universidad Nacional de Loja, se la asume como una función prioritaria dentro de cada Área, debiéndose constituir en el eje integrador de su accionar. A través de ella, se propone desarrollar un proceso sostenido de rescate, validación y producción de conocimientos, que den respuestas efectivas a las complejas problemáticas del entorno local y regional; y, cuyos proyectos específicos apoyen los programas de formación y de vinculación con la colectividad".

En el actual Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en el Art. 133 señala "Los aspirantes al grado y título de pregrado, elaborarán y sustentarán un proyecto de tesis individual, de conformidad a lo establecido en el plan de estudios de cada Carrera".

Lo que se pretende con este proyecto es estimular y desarrollar la creatividad en el estudiante, a través de la expresión libre del arte que está íntimamente relacionada sensibilidad y emotividad del ser humano, para lo cual es indispensable ofrecerle los medios y materiales apropiados, para estimularlo y hacer realidad su deseo de manifestarse. Es factible desarrollar el tema por cuanto existe la bibliografía necesaria para cubrir las expectativas teóricas, metodológicas y técnicas que requieren.

Por todo lo puntualizado, el presente proyecto de investigación planteado goza de pertinencia y se justifica plenamente su realización; el propósito de esta investigación es conocer y plantear alternativas que permitan al educador ayudar a las niñas y niños a potenciar el desarrollo de la creatividad.

d. OBJETIVOS

General

- Aplicar talleres de manualidades en fomix a los estudiantes del séptimo grado como alternativa para la estimular y desarrollar la creatividad.

Específicos

Comprender la fundamentación teórica de las manualidades en fomix como estrategia metodológica, para estimular el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

- Diagnosticar las dificultades y factores que impiden el desarrollo de la creatividad.
- Crear un modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.
- Aplicar el modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para desarrollar la creatividad en los estudiantes de séptimo grado.
- Valorar la efectividad del modelo de manualidades en fomix como estrategia metodología para potenciar el desarrollo de la creatividad.

e. MARCO TEÓRICO

1. CONTENIDO

1.1. CREATIVIDAD

1.1.1. Historia.
1.1.2. Definición
1.1.3. Características
1.1.4. Condiciones que influyen en la creatividad
1.1.5. Tipos de creatividad
1.1.6. Estilos de la creatividad
1.1.7. Dimensiones de la creatividad
1.1.8. Barreras de la creatividad

2. Diagnosticar las dificultades, obstáculos y obsolescencia que impiden el desarrollo de la creatividad.

2.1. ¿Qué es diagnóstico?
2.2. ¿Qué es creatividad?
2.3. ¿Cómo se diagnóstica las dificultades en la creatividad?
2.4. Tipos de factores que dificultan el desarrollo de la creatividad

3. Crear un modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad.

3.1. Concepto de estrategia metodológica
3.2. Elementos de las estrategias
3.3. Estrategias metodológicas de una pedagogía creativa
3.4. Manualidades
3.4.1. Definición
3.4.2. Origen de las manualidades
3.4.3. Importancia de las manualidades
3.4.4. Elementos de las manualidades
3.4.5. Tipos de materiales para realizar manualidades

3.4.6. Ramas de la manualidad

3.5. Fomix

3.5.1. Origen

3.5.2. Definición

3.5.3. Características

3.5.4. Usos

3.6. Concepto de manualidades en fomix

3.7. Tipos de modelos de manualidades en fomix

3.8. Aplicación de técnicas de manualidades en fomix.

4. Aplicar el modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para desarrollar la creatividad en los estudiantes de séptimo grado.

4.1. Taller

4.1.1. Definición de taller

4.2 Descripción de los cuatro talleres de manualidades en fomix

4.2.1. **TALLER 1** Animales Ovíparos

4.2.2. **TALLER 2** Figuras geométricas

4.2.3. **TALLER 3** Animales según su habitad

4.2.4. **TALLER 4** Los Números Romanos y su equivalencia.

5. Valorar la efectividad de la aplicación del modelo.

1. CONTENIDO

1.1. CREATIVIDAD

1.1.1. Historia.

Quintana (2005, pp. 14-16), da a conocer que el filósofo Heinelt (1972) estudio a la creatividad con ayuda de otros filósofos. Fueron pioneros en abordar el tema y trataron de llegar a la esencia misma de la creación, concluyendo que hay una fuerza casi divina que inspira a crear al hombre.

En este estudio se establecieron tres etapas:

- **Etapa pre-científica:** en esta etapa se estaría Platón, quien pensaba ya en el año 428-347 a.C. que el hombre imaginativo está afectando por lo que ve y oye, y que las artes pictóricas y la música son el alimento en su formación. Buber, en 1925, analizó la facultad creadora como una fuerza que nace dentro de la persona.
- **Etapa pre-experimental:** menciona a Max Weithemer (1945) que identifico al pensamiento como una conducta de búsqueda y solución de problemas. En esta misma etapa ubicamos a Freud con su problemática de la creatividad como características emparentada con la neurosis. Asimismo aparecen Galton y Terman con sus estudios sobre los orígenes genéticos de la creatividad.
- **Etapa experimental:** en esta tercera etapa, esta Guilford (1950), quien da otra perspectiva más amplia a la creatividad y al intelecto. Realizó un estudio sistemático y de medición de factores intelectuales relacionados con la conducta creativa, iniciando la elaboración de los instrumentos de evaluación. Guilford dijo que la “creatividad es una forma del pensamiento, la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema en cuya solución advierte la presencia de características especiales, como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración”.

Entre 1960 y 1970 destacó la postura humanista en relación con la creatividad (Rogers, Maslow y Murray entre otros). En 1980 surge una nueva postura integracionista de perspectivas teóricas de la conducta creatividad que combina elementos de la psicología social y la teoría personal cognoscitiva para explicar la creatividad como resultado de un proceso interactivo entre el sujeto y el medio.

1.1.2. Definición

Según Quintana (2005), menciona la definición de George Prince "algo más común, un asunto cotidiano, una forma de pensar y actuar que se relaciona con el aprendizaje y la capacidad de modificar, no solo el propio ser, sino la situación personal" (p. 17).

Guilf, Grinberg & Karlqvist (citado por Huerta-Rodríguez, 2008), da a conocer:

- La persona creativa tiene ideas novedosas y presenta respuestas a problemas de un modo poco común"

- "Capacidad del cerebro para llegar a las conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original".

- "Creatividad es la capacidad de crear cosas nuevas. Es un concepto que abarca más que sólo imaginación, ingenuidad u originalidad. En la actualidad se le vincula con el hecho de hacer que las cosas nuevas sucedan"

1.1.3. Características de la creatividad

Villén (2009) cita las características de Mechen; Dadamia y Martínez (1984)

- **Fluidez:** facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado.
- **Flexibilidad**: característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema.
- **Originalidad:** característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes.
- **Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas.
- **Viabilidad:** capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica. (p. 27)

1.1.4. Condiciones que influyen en la creatividad

CoCarl Rogers (1991) citado por Ortiz (2012) en su trabajo de investigación menciona las condiciones que propician el desarrollo de la creatividad:

- El trabajo en grupo.
- El ambiente de libertad.
- La libre expresión.
- La estimulación de ideas nuevas y originales.
- El clima de confianza, de aceptación y respeto a la persona.
- La eliminación de la amenaza de la evaluación.
- La independencia.
- La libertad de proyectar y seleccionar diversas opciones. (p.24)

1.1.5. Tipos de creatividad

De acuerdo DeGraff (2013) detalla cinco tipos de creatividad que van del más fácil al más complejo.

1. **Creatividad mimética:** permite imitar a otro, es decir, que se puede tomar algo ya creado para modificarlo y que pueda ser aplicada en otra área.
2. **Creatividad bisociativa:** enuncia que se debe conectar para dar solución a un problema ya palpado.
3. **Creatividad analógica:** nos permite resolver problemas complejos.

4. **Creatividad narrativa:** está reflejada en la capacidad de crear historias.
5. **Creatividad intuitiva:** crear ideas en la mente sin necesidad de imágenes externas.

1.1.6. Estilos de la creatividad

La Revista Iberoamericana de Educación (2009) ha mostrado que las preferencias sobre el estilo pueden ser clasificadas en cuatro categorías:

- El estilo transformador: trabaja en hechos y toma de decisiones.
- El estilo visionario: las personas confían en su intuición y disfrutan tomando decisiones.
- El estilo experimental: se enfatiza en la acumulación de información y la localización de hechos.
- El estilo explorador: se utiliza percepciones como guía. (p. 8)

1.1.7. Dimensiones de la creatividad

Torres (2011), hace mención de las diversas dimensiones de la creatividad, estas son:

- **Axiológica:** es esencial comprender los valores y las aspiraciones que motivaron al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado. Lo tangible sólo se puede interpretar mediante lo intangible. Aquí se tiene en cuenta el conocimiento, la comprensión y la autonomía. Ser, saber y conocimiento.
- **Afectiva:** consagración e identificación.
- **Cognitiva:** funcionalidad, habilidad de pensamiento.
- **Laboral:** elaboración, producción y transformación.
- **Lúdica:** disfrute, posibilidad y juego.
- **Participativa:** dirección y participación. Alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos.

Nuestra imaginación social y participativa en el aula no ha estado a la altura de nuestra imaginación científica y tecnológica.

- **Comunicativa:** controversia, diálogo, argumentación y comprensión.
- **Urbana:** el entorno urbano está lleno de tensiones creativas dinámicas que surgen de la densidad demográfica y de la proximidad espacial. La creatividad también se manifiesta en la cultura de la vida cotidiana, en la variedad, diversidad y heterogeneidad de las instituciones, en las pautas de interacción y actividades destinadas a satisfacer los intereses sociales.

1.1.8. Barreras de la creatividad

Dentro de las barreras de la creatividad están los siguientes bloqueos, como lo menciona la Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas (2009), estos son:

- **Bloqueos emocionales:** limitan nuestra libertad para investigar y manipular ideas.
- **Bloqueos culturales:** se configuran a partir de la exposición a ciertos patrones culturales.
- **Bloqueos intelectuales:** son producto del conservadurismo y la falta de disposición para utilizar enfoques nuevos.

2. Diagnosticar las dificultades, obstáculos y obsolescencias impiden el desarrollo de la creatividad.

2.1. ¿Qué es diagnóstico?

> El diagnóstico es un juicio comparativo de una situación dada con otra situación dada ya que lo que se busca es llegar a la definición de una situación actual que se quiere transformar la que se compara, valorativamente con otra situación que sirve de norma o pauta. (Scarón, 1985: p. 26)

¿Qué es creatividad?

Según Quintana (2005), menciona la definición de George Prince "algo más común, un asunto cotidiano, una forma de pensar y actuar que se relaciona con el aprendizaje y la capacidad de modificar, no solo el propio ser, sino la situación personal" (p. 17)

2.2. ¿Cómo se diagnóstica las dificultades en la creatividad?

De acuerdo a Cavarjal (2011) señala que para detectar las diferentes dificultades de la creatividad se recomienda la siguiente aplicación de diagnóstico:

- Aplicar un diagnóstico integral, que permita conocer a cada uno de los integrantes del grupo y el funcionamiento del mismo.
- Al realizar el diagnóstico se debe estudiar la trayectoria de cada alumno y la composición del grupo como tal, para lo que utilizarán diferentes técnicas, y se apoyarán en el trabajo de los profesores guías.
- En la aplicación de las diferentes técnicas del diagnóstico, se utilizarán técnicas de grupo para familiarizar a los alumnos con éstas y obtener información rápida y veraz y de esta forma trabajar la comunicación desde sus inicios.
- Elaborar pronósticos, orientaciones y recomendaciones a partir de los estudios realizados que le permitan un trabajo eficiente en la estimulación y desarrollo de la creatividad técnica de los alumnos. (p. 28)

2.3. Tipos de factores que dificultan el desarrollo de la creatividad

En la obra Menchén (1998) sobre la creatividad nos habla sobre los tipos de factores que afectan en el desarrollo de la creatividad son:

Los factores internos que afectan a la creatividad se catalogan en los siguientes:

- *Personalidad*. Dentro de este factor, que muchos lo catalogan como el más importante, influyen otros factores secundarios, tales como, el autoestima (confianza en sí mismo), el carácter (intrépido, pesimista, pasivo, social, hiperactivo, solitario, etc…).
- *Estado de ánimo.* Este factor es de igual importancia, debido a que según la personalidad de cada quien, su creatividad se ve activada con mayor fuerza según su estado de ánimo, quizá existan creativos con una mayor muestra de su creatividad estando tristes, impactando de mayor y mejor formas su creatividad, otros, por el contrario al estar felices pueden explotar su creatividad.
- *Ética.* Este factor es parte de la personalidad, pero decidí separarlo debido a su importancia, este factor de personalidad radica en el hecho de que la idea creativa se apegue a las normas sociales del bien por la humanidad y no al mal de la misma, es un factor altamente importantes, debido a que muchos creadores que crean sin ética, logra llegar a hacer estragos a la humanidad, pudiendo acabar con ella, y por el otro lado, las creaciones pudieran generar una mejor calidad de vida mundial.

Los factores Externos, son los factores de entorno social o ambiental que rodean al individuo creativo, tales como:

- *El giro de la familia.* Este factor se refiere, a que un individuo puede ser más fácilmente creativo en el entorno donde crece y se forman sus raíces de personalidad, es más fácil que un hijo de algún doctor, se interese, investigue y cree algún método para curar una enfermedad, o el hijo de un carpintero, logre crear muebles novedosos y modernos, etc… debido al entorno donde crece.
- *Sus amistades.* Curiosamente este factor puede tomarse como el viejo refrán "dime con quién andas y te diré quién eres", esto se dice, debido a que dependiendo el

grupo social con el que nos juntemos, son las personas con las que deseamos estar, y esto es debido a que hay uno o varios intereses mutuos, el cual nos permite sentirnos a gusto dentro de este grupo social. Este o estos intereses mutuos permiten llegar a alguna idea creativa, así mismo, comentarla y posteriormente generar una lluvia de ideas el cual podría complementar la idea creativa inicial (trabajo en equipo).

- *Financiamiento.* Como bien sabemos, el dinero es un factor importante dentro de las ideas creativas, no todas las ideas creativas son económicas, pero ciertamente si es un factor influyente en ideas creativas con altos costos y no tener lo suficiente para solventar dichos gastos.
- *Localidad.* Un factor clave, de igual forma, para ideas creativas que necesiten de un lugar específico para experimentar y poder crear algo eficiente, aquí mismo se aplica el uso de maquinaria específica, tales como microscopios, equipo pesado, laboratorios, etc… los cuales puedan ser altamente necesarios para nuestra investigación y resolución de la idea creativa.
- *Influencias*. Este factor abarca o muchos otros, tales como el no contar con gente que pudiera interesarse en nuestra idea y no le dé la importancia debida, pudiéramos dar como ejemplo "la televisión a color", que fue creada por un mexicano que al no recibir la atención debida en México se retiró a otro país para patentarla (E.U.A.), de igual forma toma el tema del entorno social, en donde, podría este afectar a la idea creativa en una idea más del montón, dejando a un lado la originalidad, debido a que se deja influenciar por este entorno y su originalidad se pierde por completo.

3. Crear un modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para potenciar el desarrollo de la creatividad.

3.1. Concepto de estrategia metodológica

Según Nisbet Schuckermith (2007) citado por Díaz (2012) estrategia "Son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades"

Estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a prender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

3.2. Elementos de las estrategias metodológicas

3.2.1. Metodología

Hernández (1949) afirma que:

"Modo consciente de proceder para obtener algún fin Responde a un enfoque educativo y se fundamenta en principios psicológicos, pedagógicos y/o sociológicos que permiten argumentar las razones por las cuales determinados pasos son seleccionados para el proceso enseñanza y aprendizaje" (p.99).

3.2.2. Las técnicas y procedimientos

Las técnicas didácticas son un conjunto ordenado y articulado de actividades o procedimientos concretos, que permiten hacer efectivo un determinado propósito u objetivo dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Pueden ser utilizadas para un momento determinado de una sesión de clase o como parte del método seleccionado.

Revilla (2011) señala: “los procedimientos se constituyen en los pasos a seguir para facilitar las experiencias de aprendizaje, puesto que permitirán definir cómo se desarrollarán, tomando en cuenta los tiempos, los medios, los espacios” (p.22). Los procedimientos pueden ser aplicables tanto los métodos como a las técnicas.

3.2.3. El espacio y tiempo

Calero (1999) afirma: “El entorno que sirve de base para el aprendizaje del niño no debe confinarse al aula o a la escuela, debe ampliarse al medio ambiente natural y social que le es propio” (p. 252).

Mientras que los tiempos de aprendizaje, deben respetar la psicología de los alumnos, así como incorporar en el calendario escolar algunos eventos cívicos de la comunidad, a fin de aprovechar tales tiempos para la programación de actividades que permitan fortalecer los vínculos entre la escuela y la comunidad.

3.2.4. Medios y recursos educativos

Referidos a todos aquellos instrumentos propuestos por el docente, los cuales responden a una intencionalidad pedagógica puesto que permiten al alumno, comprender y aprender con mayor facilidad los contenidos escolares y a su vez, motivan al alumno para desarrollar un aprendizaje más autónomo, reflexivo, social e intencional.

3.3. Estrategias metodológicas de una pedagogía creativa

Villen (2010) suelen identificar las siguientes estrategias como son:

- **Estrategias de trabajo escolar.**

Estrategias de trabajo escolar, basadas en la actividad, en la búsqueda de información y soluciones, en la elaboración, en la coordinación de ideas y en la síntesis de las mismas.

- **Estrategias del fomento de la autoestima.**

Estrategias del fomento de la autoestima, que incluye alentar, valorar, superar bloques cognoscitivos, emocionales y culturales. Este grupo de estrategias tiene como finalidad proporcionar a los alumnos la seguridad psicológica a través de la confianza en sí mismo ante los otros.

- **Estrategias de motivación.**

Dentro de ella se encuentran las estrategias lúdicas que representan la actividad como un juego con las ideas, las palabras, los elementos y los conceptos. También incluyen la presentación atractiva de las propuestas, la selección de recursos innovadores y desconocidos**.**

- **Estrategias de visualización.**

El niño aprende mecanismos de discriminación de detalles, de la expresión de las ideas en imágenes, de ilustración de experiencias, pensamientos, vivencias, utilizando para ellos colores, formas, textos, música, dibujo, etc.

3.4. MANUALIDADES

3.4.1. Definición

"Las manualidades son trabajos efectuados o ejecutados con las manos, con o sin ayuda de herramientas y con la utilización de productos" (Usando mis manos, 2009).

3.4.2. Origen de las manualidades

Cuando los romanos fueron conquistando a lo largo del siglo II a. C. las regiones de Grecia y de Asia Menor, la obra de mosaico era ya común en todo el mundo de habla griega. El arte del mosaico pasó con facilidad al orbe romano comenzando así un género artístico-industrial, del que hicieron una verdadera especialidad. Se extendió de tal forma que puede decirse que no hubo casa o villa romana donde no hubiera mosaicos.

Los mosaicos romanos son fáciles de descubrir para los arqueólogos y hasta el momento su número es muy elevado, pero presentan una gran dificultad de conservación. El lugar idóneo parece ser que está en los museos donde el cuidado, la limpieza, temperatura, humedad, etc., se hallan a su disposición, pero el problema está en el espacio que se necesitaría para almacenarlos de manera merecedora.

Los romanos construían los mosaicos con pequeñas piezas llamadas teselas, de ahí que se refiriesen a ellos también como opus tessellatum. Las teselas son piezas de forma cúbica, hechas de rocas calcáreas o materiales de vidrio o cerámicas, muy cuidadas y elaboradas y de distintos tamaños. (Ortiz, 2012).

3.4.3. Importancia de las Manualidades

Las manualidades son importantes como nos hace mención el artículo Usando mis mano (2009), en el proceso de aprendizaje y desarrollo del niño porque:

- Estimulan su imaginación y creatividad.
- Ejercitan su coordinación y destreza manual.
- Refuerzan su autoestiman, su atención y concentración.
- Aprenden a divertirse consigo mismo.
- Afirman y mejoran los requisitos básicos para ser un buen escolar

3.4.4. Elementos de las Manualidades

Luzardo 2002 y Martín 2007 citados por Torres Mary (2011) hace mención de de los siguientes elementos:

a) **Estética:** De acuerdo a Luzardo, (2002), menciona que la palabra estética es griega (aisthesis), que significa la sensación y capacidad de reacción ante los estímulos externos. La estética es una continuación de la percepción de las formas, al estar referida a los efectos que produce en el individuó dicha percepción o contemplación. Forma y estética son dos caras de una misma moneda la de la percepción.

b) **Forma:** es el aspecto externo de percibir por medio de los sentidos y estética es el efecto que nos produce dicha percepción.

c) **Armonía:** el mismo autor señala que la armonía, proviene del griego armonía, que significa ajustamiento, combinación, ensamble, armado perfecto es una palabra muy antigua, que se remonta a una era hílica, es decir regida por la madera, pues la carpintería depende en su armado de la armonía: el encastre perfecto entre las partes (la utilización de clavos y tornillos en carpintería es sólo un fenómeno de la era industrial). (Luzardo, 2002)

d) **Proporción**: es la relación que guardan entre sí los elementos de un objeto. Es decir que la proporción es armonía, con una distribución equitativa entre las partes, para producir unidad, representativa, tanto de la unidad como de las partes que la componen.

e) **Pureza:** se refiere al estado de los elementos intervinientes en un objeto, que están libres o exentos de mezcla o vicio, sea totalmente o en cierto grado. Porque existen prejuicios, preconceptos, actitudes y respuestas asumidas, el condicionamiento cultural, étnico, etc. todos estos son factores que distorsionan la percepción plena de un mensaje, pues tratan de extraerlo de su entorno original injertándolo en un contexto preconcebido y ajeno origen.

f) **Belleza:** implica la interpretación de alguna entidad que está en equilibrio y armonía con la naturaleza, y puede conducir a sentimientos de atracción y bienestar emocional. (Martin, 2007)

3.4.5. Tipos de materiales para realizar las Manualidades

Existe un sinfín de materiales que son útiles para realizar manualidades, pero el artículo Usando mis manos (2009) da a conocer los materiales que son los más constantes para realizar trabajos manuales, estos son:

- Papel
- Cartón
- Cartulina
- Tela
- Fieltro
- Arcilla
- Plástico
- Lana
- Vidrio
- Envases Reciclados
- Ceras de colores
- Pintura
- Hilo
- Fomix
- Madera
- Lambre, Etc

3.4.6. Ramas de la Manualidad

Existen una gran variedad de ramas que están inmersas en las manualidades, lo menciona Rodríguez (2012), pero las que más se utilizan son:

- ***Cerámicas:*** es el arte de fabricar recipientes, vasijas y otros objetos de arcilla, u otro material cerámico y por acción de calor transformarlos en recipientes de terracota, loza o porcelana

- ***Textiles:*** es una de las más diversificadas dentro de la manualidad, donde encontramos: bordado, tejido, pintura textil y labores con fieltro y peluche.

- ***Madera:*** se centra básicamente en la decoración de las piezas compradas, como baúles, portarrollos, renos, ángeles etc. Se decoran mediante la aplicación de pinturas y adornos.

- ***Vidrio:*** se adquiere en placas, o bien en piezas ya formadas como: vasos, ceniceros, floreros, bases, etc. En los cuales se aplican técnicas como: pintura en vidrio, satinado, vitromosaico y vitral.

- ***Bisutería:*** son artículos o prenda ya sea aretes, collares, pulseras, anillos entre otros, elaborados para ser una imitación de las joyas, la bisutería es elaborada con materiales similares a la joya puesto que económicamente estos son más factibles que las joyas la bisutería se caracterizan por estar inspiradas en temas como la naturaleza, la ecología y formas geométricas.

- ***Fomix:*** es un material caracterizado por ser espumoso, suave, colorido, maleable e inspirador, conocido técnicamente como goma EVA o caucho espuma.

- ***Macramé:*** El tejido de hilos o cuerdas entrelazados con nudos más o menos complejos se le denomina macramé. Se hace a mano y se utiliza para crear artesanías como soportes para maceteros, cinturones, bolsos y cortinas.

- ***Muñequería:*** es una figura hecha de madera, cartón, trapo, plástico, etc; que sirve de juguete y entretenimiento. También se fabrican colecciones o series destinadas a niños o a adultos que pueden estar fabricadas en madera, porcelana, celuloide o cera.

- ***Crochet:*** es una forma de tejer que nos permite fácilmente hacer todo tipo de manualidades, desde prendas como gorros, bufandas, chalecos.

3.5. FOMIX O GOMA DE EVA

3.5.1. Origen

La espuma viscoelástica, o memory foami, fue originalmente creada para la NASA en el NASA Ames Research Center. Aunque nunca se utilizó en el programa espacial, sí se utilizó para que los asientos de aviones fueran más confortables y seguros para los pasajeros y pilotos. Posteriormente, se empezó a utilizar en aplicaciones médicas, como para pacientes que tenían que estar en cama por periodos de tiempo muy largos y sin moverse, como paralíticos, o pacientes en terapia intensiva, y que desarrollan úlceras o llagas de presión e incluso gangrena. Los colchones de memory foami ayudaron de manera muy importante a que estos sucesos ya no ocurriesen.

Inicialmente, este material era muy caro, pero décadas más tarde se logró optimizar la producción y se han desarrollado productos que, aunque todavía

exclusivos, están al alcance de todos, como colchones, almohadas, cojines, cascos, etc. (Ortiz, 2012)

3.5.2. Definición

El fomix es un polímero tipo termoplástico, está elaborado en base a derivados del petróleo. Su nombre real es Etileno Acetato de Vinilo o por su nombre en inglés "Ethyl Vinyl Acetate", de allí que se le conozca también con el nombre de Goma E.V.A., por la iníciales en inglés. (Manualidades, 2013)

3.5.3. Características

Las características que presenta el fomix son:

- Es un material poroso, lo cual permite que la pintura se fije en el material.
- Es un material no tóxico.
- Es un material muy fácil de trabajar y altamente versátil, ya que podemos trabajar en él diversas técnicas
- Es un material moldeable al calor controlado.
- Es un material que no afecta al medio ambiente. (Manualidades, 2013)

3.5.4. Uso

Según Ortiz (2012) la goma de eva o comúnmente llamado fomix se utiliza en:

- Suelas de zapatos.
- Calzado (sandalias de uso diario o de baño).
- Juguetes.
- Adhesivos Termo fusibles (coloquialmente conocidos como silicona caliente).
- Colchonetas.
- Artículos para el hogar.
- Jardines de Infantes.
- Usado como piso en diferentes deportes (Karate, Judo, Taekwondo; etc.).

3.6. Concepto de manualidades en fomix

"Son trabajos efectuados con las manos en un material espumoso y muy maleable que combina con cualquier producto de aplicación directa o superpuesta" (Usando mis manos, 2009).

En las manualidades se puede emplear el fomix, su uso proporciona muchas ventajas y muy utilizado en manualidades infantiles.

3.7. Tipos de modelos de manualidades en fomix

Diversidad de modelos aplicables en las manualidades pero entre las principales se encuentran 8 como lo hace mención Material de manualidades (2014).

1. **Muñecos y animales**

   Crear figuras de personajes populares, pequeños animalitos **y** monísimas fofuchas con fomix.

2. **Letras y formas**

   Crear un abecedario de fomix es una de las mejores maneras que tienen los niños de aprender las letras y formar sus primeras palabras, es una manera fantástica de enseñar nuevas palabras a niños que están aprendiendo a hablar.

3. **Sellos**

Lo único imprescindible es recortar una forma bien definida en goma EVA –y, si lo deseas, hacerle algún dibujo en el interior – y la tinta para estampar el sello.

4. **Adornos para fiestas**

Crear auténticos adornos para fiestas, y además bastante fáciles de hacer.

5. **Disfraces, coronas y máscaras**

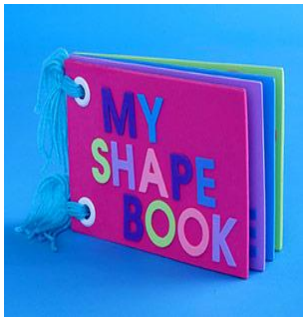
Crear disfraces, caretas y similares, porque aparte de ser flexible es adaptable.

6. **Lapiceros y adornos para lápices**

Cambiar de aspecto a un simple bote de lápices o a un montón de bolígrafos sin gracia alguna.

7. **Álbumes y cuadernos**

Construir álbum de fotos y cuadernos con fomix o utilizar este material para adornas sus partes.



8. **Flores**

La flexibilidad y termomoldeabilidad del material podemos llegar a hacer flores muy elaboradas que a cierta distancia incluso pueden llegar a parecer reales.

3.8. Aplicación de técnicas de manualidades en fomix

Se aplica diferentes técnicas como lo menciona Ortiz (2012) en su trabajo de tesis a continuación las detallamos:

- **Técnica del relleno:** consiste en dar volumen a los proyectos con algodón siliconado o también se puede picar Fomix para este mismo fin.

- **Técnica del pintado:** sencilla de realizar y levanta mucho la vista consiste en el embellecimiento mediante coloreado.

- **Técnica de fondeado**: delinee la figura, dejando 2 mm de distancia. De esta manera puede simular la línea con un rotulador negro, con el fin de darle mayor realce al diseño que está trabajando.

- **Técnica del pirograbado**

  Para esta técnica podrá utilizar un cautín o un pirógrafo. La técnica consiste en darle una apariencia diferente a los proyectos ya sea quemando los bordes o formando figuras que combinen con los diseños.

La presente propuesta busca de alguna manera incentivar a los docentes y niños del establecimiento educativo a la utilización de las manualidades en fomix como una estrategia metodológica que sirva para potenciar el desarrollo de la creatividad y de paso sea un vínculo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y una mejor práctica profesional en los docentes.

A continuación, se detalla los nombres de los cuatro talleres de manualidades en fomix que serán aplicados en la Unidad Educativa “22 de Mayo de 1981”:

- Construcción de siluetas de animales Ovíparos (nacen de huevos) y como se encuentran clasificados, para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.
- Elaboración de figuras geométricas planas para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.
- Fabricación de siluetas de animales según su habitad para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.
- Elaboración de los Números Romanos.

4. Aplicar el modelo de manualidades en fomix como estrategia metodológica para desarrollar la creatividad en los estudiantes de séptimo grado.

4.1. TALLER

4.1.1. Definición de taller

El taller es una organización de diversiones o de actividades educativas que utiliza la inteligencia concreta, auxiliada por la motricidad manual, para la producción de objetos. El taller tiende a dar las bases necesarias para el conocimiento de una profesión o para la formación gestual e intelectual indispensable para ocupar posteriormente un puesto de trabajo. Por extensión, el término taller designa también el lugar en que se desarrolla tal actividad o el grupo que se entrega a ella. (Vigy, L., 1.986, p.36).

4.2. Descripción de los cuatro Talleres de manualidades en Fomix

4.2.1. TALLER 1: Animales Ovíparos

Estrategia: Manualidades en fomix

Técnica: Fondeado

Construcción de siluetas de animales Ovíparos (nacen de huevos) y como se encuentran clasificados, para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.

4.2.1.1. Datos informativos.

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Número de participantes: 28

Fecha: 11 de mayo del 2015

Tiempo de duración: 2 horas.

4.2.1.2. Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizará mediante la aplicación de un test para conocer su creatividad en el área de Ciencias Naturales.

4.2.1.3. Objetivo

Crear siluetas de animales que nacen de huevos, utilizando el Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad e imaginación de los discentes.

4.2.1.4. Actividades

- Aplicación del pre-test
- Dinámica "En la feria de San Andrés"
- Los estudiantes mencionen los animales que conocen y nacen de huevos.
- Observación de láminas de los animales que nacen de huevos.
- Organización de los estudiante para desarrollar el taller y se dará a conocer los pasos para la realización del mismo.
- Entrega del material necesario a cada grupo.
- Indicaciones para la elaboración de las siluetas de los animales que nacen de huevos.
- Exposición de los trabajos por parte de los estudiantes y se seleccionara a un estudiante para que nos explique qué silueta de animal realizo y a que grupo pertenece.
- Aplicación del pos-test
- Cierre de taller.

4.2.1.5. Metodología

El taller de manualidades educativo se basa en la elaboración de contornos de animales que nacen de huevos y cómo se encuentran clasificados en el reino animal, de esta manera se logrará potenciar la creatividad e imaginación de los niños y niñas. Se realizará un taller, que nos permita utilizar el fomix como estrategia metodológica de tal manera que se desarrollará la creatividad en el escolar y se fortalecerá un aprendizaje significativo en cada uno de los escolares.

4.2.1.6. Recursos

- Fomix de todos los colores.
- Tijeras
- Marcadores
- Silicona
- Pistola de silicona
- Adornos
- Láminas
- Crayones
- Moldes

4.2.1.7. Programación

a. Aplicación del pre-test a los estudiantes el mismo que constará de 4 preguntas. (6 min)
b. Realización de una dinámica "En la feria de San Andrés", efectuando los movimientos correspondientes. (8 min)
c. Realización de preguntas a los estudiantes sobre que animales conocen que nacen de huevos. (5 min)
d. Explicación de los animales que nacen de huevos y de cómo se clasifican mediante la exposición de láminas. (8 min)
e. Se organizará a los estudiantes, se entregará el material y se dará las respectivas instrucciones para el presente trabajo. (67 min)
f. Socialización de los trabajos realizados en la clase por parte de los estudiantes. (15 min)
g. Aplicación del pos-test a los alumnos al final del taller por parte de la facilitadora. (6 min)
h. Cierre del taller. (5min)

4.2.1.8. Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

4.2.1.9. Conclusiones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

4.2.1.10. Recomendaciones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

4.2.1.11. Bibliografía

Ortiz, A. (2012) El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.

4.2.2. TALLER 2: Figuras Geométricas

Estrategia: Manualidades en fomix

Técnica: Fondeado

Elaboración de figuras geométricas planas para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.

4.2.2.1. Datos informativos.

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Número de participantes: 28

Fecha: 14 de mayo del 2015

Tiempo de duración: 2 horas.

4.2.2.2. Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizó mediante la aplicación de un test para conocer su creatividad en el área de Matemáticas.

4.2.2.3. Objetivo

Crear figuras geométricas a través del Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad e imaginación y fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los discentes.

4.2.2.4. Actividades

- Aplicación del pre-test
- Dinámica “Veo, veo”
- Los estudiantes mencionen las figuras geométricas que conocen y detallando sus lados.
- Observación de láminas de los animales que nacen de huevos.
- Organización de los estudiante para desarrollar el taller y se dará a conocer los pasos para la realización del mismo.
- Entrega del material necesario a cada grupo.
- Indicaciones para la construcción y los componentes de cada figura geométrica.
- Exposición de los trabajos por parte de los estudiantes y se seleccionara un representante por cada figura geométrica construida para que nos explique su composición.
- Evaluación con la aplicación de un pos-test.
- Cierre de taller.

4.2.2.5. Metodología

El taller de manualidades educativo que se realizará en fomix, se creará una maqueta que será construido en base de Figuras geométricas que servirán para potenciar la creatividad e imaginación y se brindará un aprendizaje significativo en cada uno de los escolares.

4.2.2.6. Recursos

- Fomix de todos los colores.
- Tijeras
- Marcadores
- Silicona
- Pistola de silicona
- Adornos
- Lápices
- Láminas
- Crayones
- Moldes

4.2.2.7. Programación

a. Aplicación del pre-test a los estudiantes el mismo que constará de 4 preguntas. (6 min)
b. Realización de una dinámica "Veo veo", efectuando los movimientos correspondientes. (8 min)
c. Realización de preguntas a los estudiantes sobre las figuras geométricas que conocen y sus lados que las componen. (5min)
d. Explicación de las figuras geométricas expuestas en las láminas. (8 min)
e. Se organizará a los estudiantes, se entregará el material y se dará las respectivas instrucciones para el presente trabajo. (67 min)
f. Socialización de los trabajos realizados en la clase por parte de los estudiantes. (15 min)
g. Aplicación del pos-test a los alumnos al final del taller por parte de la facilitadora. (6 min)
h. Cierre del taller. (5min)

4.2.2.8. Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

4.2.2.9. Conclusiones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

4.2.2.10. Recomendaciones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

4.2.2.11. Bibliografía

Rodríguez, G. (2012) Las manualidades y su influencia en el desarrollo de las destrezas, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia. Universidad Técnica de Machala. Ecuador-El Oro.

4.2.3. TALLER 3: Los animales según su habitad

Estrategia: Manualidades en fomix

Técnica: Fondeado

Fabricación de siluetas de animales según su habitad para incentivar la creatividad y se pueda fortalecer el aprendizaje.

4.2.3.1. Datos informativos.

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Número de participantes: 28

Fecha: 18 de mayo del 2015

Tiempo de duración: 2 horas.

4.2.3.2. Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizará mediante la aplicación de un test para conocer su creatividad en el área de Ciencias Naturales.

4.2.3.3. Objetivo

Crear siluetas de animales de acuerdo a su habitad a través del Fomix para potenciar la creatividad en los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981".

4.2.3.4. Actividades

- Aplicación del pre-test
- Dinámica "La Ronda de los animales"
- Los estudiantes mencionen los animales que conocen y dan a conocer en donde viven es decir cuál es su habitad.
- Observación de láminas sobre los animales según su habitad.
- Organización de los estudiantes para desarrollar el taller.
- Entrega del material necesario a cada grupo.
- Indicaciones para la ejecución del taller.
- Exposición de los trabajos por parte de los estudiantes y se seleccionara tres trabajos diferentes y sus autores nos explicaran lo que realizaron.

- Aplicación del pos-test
- Cierre de taller.

4.2.3.5. Metodología

El taller de manualidades educativo se basa en la construcción de siluetas de animales y la identificación de su habitad, porque de acuerdo al habitad de los animales se clasifican en domésticos y salvajes, de esta manera se potenciar la creatividad e imaginación de los niños y niñas.

4.2.3.6. Recursos

- Fomix de todos los colores.
- Tijeras
- Marcadores
- Silicona
- Pistola de silicona
- Adornos
- Lápices
- Láminas
- Crayones
- Moldes

4.2.3.7. Programación

a. Aplicación del pre-test a los estudiantes el mismo que constará de 4 preguntas. (*6 min)*

b. Realización de una dinámica "La ronda de los animales", efectuando los movimientos correspondientes. (*8 min)*

c. Realización de preguntas a los estudiantes sobre que animales conocen y cuál es su habitad. (*5min)*

d. Explicación de las figuras geométricas expuestas en las láminas. (*8 min*)

e. Se organizará a los estudiantes, se entregará el material y se dará las respectivas instrucciones para el presente trabajo. (*67 min)*

f. Socialización de los trabajos realizados en la clase por parte de los estudiantes. (*15 min)*
g. Aplicación del pos-test a los alumnos al final del taller por parte de la facilitadora. (*6 min)*
h. Cierre del taller. (*5min)*

4.2.3.8. Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

4.2.3.9. Conclusiones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres.

4.2.3.10. Recomendaciones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres.

4.2.3.11. Bibliografía

Ortiz, A. (2012) El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.

4.2.4. TALLER 4: Números Romanos

Estrategia: Manualidades

Técnica: Fondeado

Elaboración de los Números Romanos y su equivalencia.

4.2.4.1. Datos informativos.

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Número de participantes: 28

Fecha: 20 de mayo del 2015

Tiempo de duración: 2 horas.

4.2.4.2. Prueba de Conocimientos, Actitudes y Valores (x)

La prueba de conocimientos específicos, actitudes y valores se la realizará mediante la aplicación de un test para conocer su creatividad en el área de Matemáticas.

4.2.4.3. Objetivo

Crear los Números Romanos a través del Fomix, como estrategia para potenciar la creatividad y fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los discentes.

4.2.4.4. Actividades

- Aplicación del pre-test
- Dinámica "Jugando con los Números Romanos"
- Observación de láminas sobre los Números Romanos.
- Organización de los estudiante para desarrollar el taller
- Entrega del material necesario a cada grupo.
- Indicaciones para la construcción y los componentes de los Números Romanos.
- Exposición de los trabajos por parte de los estudiantes y se seleccionara a varios estudiantes para que nos expliquen por el valor de cada número y porque letra se representa.
- Evaluación a través de un pos-test.
- Cierre de taller.

4.2.4.5. Metodología

El taller manualidades que tiene como objetivo la elaboración de los Números Romanos para potenciar la creatividad e imaginación de los niños y niñas. Se desarrollará un taller en fomix, como estrategia metodológica de tal manera que se ampliara la creatividad y fortalecerá un aprendizaje significativo en cada uno de los escolares.

4.2.4.6. Recursos

- Fomix de todos los colores.
- Tijeras

- Marcadores
- Silicona
- Pistola de silicona
- Adornos
- Lápices
- Láminas
- Crayones
- Moldes

4.2.4.7. Programación

a. Aplicación del pre-test a los estudiantes el mismo que constará de 4 preguntas. (*6 min)*

b. Realización de una dinámica "Jugando con los números Romanos", efectuando los movimientos correspondientes. (*8 min)*

c. Realización de preguntas a los estudiantes sobre los Números Romanos y el valor que representan cada uno de ellos. (*5min)*

d. Explicación de las figuras geométricas expuestas en las láminas. (*8 min*)

e. Se organizará a los estudiantes, se entregará el material y se dará las respectivas instrucciones para el presente trabajo. (*67 min)*

f. Socialización de los trabajos realizados en la clase por parte de los estudiantes. (*15 min)*

g. Aplicación del pos-test a los alumnos al final del taller por parte de la facilitadora. (*6 min)*

h. Cierre del taller. (*5min)*

4.2.4.8. Resultados de Aprendizaje (y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una prueba objetiva para evaluar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Taller.

4.2.4.9. Conclusiones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

4.2.4.10. Recomendaciones

Estos resultados se obtendrán una vez que se apliquen los talleres

4.2.4.11. Bibliografía

Rodríguez, G. (2012) Las manualidades y su influencia en el desarrollo de las destrezas, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia. Universidad Técnica de Machala. Ecuador-El Oro.

5. Valorar la efectividad de la aplicación del modelo.

La evaluación de los talleres se llevará acabo de acuerdo a actividades planteadas en cada uno de los talleres propuestos en el presente proyecto, dentro de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981" en el Período Académico 2014- 2015, con los estudiantes de Séptimo Grado.

f. METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.-La presente investigación responde al tipo de diseño transversal y cuasi-experimental por las siguientes razones:

- **Diseño pre-experimental:** consiste en la escogencia de los grupos, en los que se prueba una variable, sin ningún tipo de selección aleatoria o proceso de pre-selección. Dentro de este diseño no se establecen grupos de control, porque no se considera pertinente, ya que un grupo quedaría al margen de las bondades de la utilización de los recursos naturales que pueden brindar para mejorar las deficiencias en el aprendizaje. Por lo que se realizará en la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"con los alumnos de Séptimo grado ya que los mismos asisten regularmente a sus clases. Durante este tiempo, se pondrá en práctica los talleres para ayudar a potenciar el desarrollo de la creatividad en los alumnos.

  Además se llevarán a cabo observaciones, aplicando estrategias para desarrollar la creatividad y las reacciones en cada alumno para poder comprobar una mejora en su aprendizaje.

- **Y es transversal:** son diseños observacionales de base individual que suelen tener un doble componente descriptivo y analítico. Las estrategias serán aplicadas en un determinado tiempo y se concluirá analizando la respuesta sobre el desarrollo de la creatividad a través de talleres de manualidades en fomix.

Métodos a utilizarse:

En la presente investigación se utilizarán los siguientes métodos:

- **Método comprensivo:** Este método se lo utilizará en el conocimiento del aprendizaje con éste método, se verá finalidad, estructura, interrelaciones y estrategias para desarrollar la creatividad.

  Con la ayuda de este método se puede comprender la importancia que tiene el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, de manera positiva favorece el sentido

de la propia identidad y contribuye a la salud tanto física como psíquica de discentes, y que si por el contrario se ve disminuida, puede acarrear muchos problemas en la vida diaria del alumno así como relacionarse con sus compañeros y que sea burla de los mismos.

Adicionalmente se debe entender que los docentes también son potenciadores de su léxico, y tengan así una buena pronunciación, además de generar buenas relaciones sociales, porque los alumnos son considerados como una esponja, que absorben todo lo que su entorno presenta, sea esto bueno o malo, por lo que la ayuda por parte del docente es importante.

A más de ello con estas estrategias se busca reforzar el desarrollo de la creatividad de los alumnos, pues este es un medio de motivación importante que potencializará el aprendizaje, por lo que se debe escoger responsablemente las estrategias metodológicas que ayudarán a mejorar las deficiencias.

- **Método científico**: apreciado como la esencia de la epistemología de la ciencia, y en sus fases secuenciales, nos permitirá la compresión y clasificación del problema investigativo puesto que inicia con la formulación del problema; planteamiento de hipótesis; la aplicación de instrumentos; el análisis de los resultados y la socialización de los mismos.

- **Método analítico:** este método servirá como medio para estar al tanto de los beneficios que presenta las estrategias para desarrollo de la creatividad a los alumnos, ya que a través de la misma podemos analizar su contenido.

Se sabe que las estrategias para desarrollar la creatividad es una herramienta adecuada y porque no decirlo potencia el aprendizaje en los alumnos de manera práctica.

Es por ello que con las estrategias se busca potenciar la creatividad en el área de ciencias naturales, esta propuesta ayudará a que los alumnos potencien su aprendizaje a través de talleres específicos.

- **Método descriptivo**: el mismo que será de utilidad en el momento de describir el problema; así como, en la construcción del marco teórico referencial para lo cual nos basamos en las variables del tema.

TÉCNICAS

Estas técnicas servirán para obtener la información de los datos requeridos para el desarrollo y la culminación del presente trabajo investigativo lo cual se aplicará la observación directa, la encuestas.

- **Observación directa:** esta técnica se utilizará para indagar sobre algunos aspectos como el uso del fomix como instrumento para potenciar la creatividad en el estudiante de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"
- **Encuesta:** es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.
- **Encuesta estructura:** el instrumento a utilizarse será la encuesta estructurada en función de los indicadores de cada variable y orientada a las niñas, niños y docentes que luego de ser aplicada permitirá procesar técnicamente la información con precisión y claridad encontrando la respuesta a los problemas señalados en la problemática y principalmente a la comprobación de los objetivos propuestos en este trabajo.

La población que interviene en el presente trabajo de investigación está constituida por los estudiantes y docente del establecimiento educativo.

Se teoriza el objeto de estudio estrategias para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Séptimo grado de Educación General Básica y sus cambios través del siguiente proceso:

El uso de las fuentes de información se abordan en forma histórica y utilizando las normas internacionales de la Asociación de Psicólogos Americanos (APA).

Para el diagnóstico de las estrategias para el desarrollo de la creatividad a través de los talleres de manualidades en fomix con los estudiantes de Séptimo grado de Educación General Básica se procederá desarrollando el siguiente proceso:

a) Elaboración de talleres de manualidades en fomix como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños.
b) Planteamiento de criterios e indicadores.
c) Definición de lo que diagnostica el criterio con tales indicadores

Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para fortalecer el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Séptimo grado de Educación General Básica se procederán de la siguiente manera:

a) Definición de estrategias para el desarrollo de la creatividad.
b) Concreción de un paradigma teórico o modelo de estrategias para desarrollar la creatividad.
c) Análisis procedimental de cómo funcionan las estrategias como herramienta didáctica para desarrollo de la creatividad mediante talleres de manualidades en fomix.

Delimitados las estrategias como herramienta didáctica se procederá a su aplicación mediante talleres. Los talleres que se plantearan recorren temáticas como las siguientes:

- **Taller 1.-** Construcción de siluetas de animales ovíparos de acuerdo a su clasificación.
- **Taller 2.-** Diseñar las diversas figuras geométricas que existen y constatar que todo a nuestra alrededor está conformado por diversas formas geométricas.
- **Taller 3.-** Elaboración de siluetas de animales según su habitad y clasificación.
- **Taller 4.-** Comprender el valor de cada símbolo que representa a un Número Romano.

Para valorar la efectividad de las estrategias para desarrollo de la creatividad con las manualidades se seguirá el siguiente proceso:

a) Antes de aplicar los talleres se tomará el cuestionario de conocimientos, actitudes y valores sobre el desarrollo de la creatividad en el área de ciencias naturales y matemáticas. (pre Test).

b) Aplicación de los talleres.

c) Aplicación del Test anterior luego del taller. (pos Test)

d) Comparación de resultados con las pruebas aplicadas utilizando como artificio lo siguiente:

- Puntajes de los Test antes del taller (x)
- Puntajes de los Test después del taller (y)

e) La comparación se hará utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), que presenta las siguientes posibilidades:

r>0se comprueba que las estrategias son efectivas de manera significativa para desarrollo de la creatividad

r= 0se comprueba que las estrategias como herramienta didáctica tiene incidencia.

Para el cálculo de la **r** de Pearson se utilizara la siguiente fórmula:

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

N= número de integrantes de la POBLACIÓN

$\sum \mathbf{X} = \textbf{suma de puntuacones de x}$

$\sum \mathbf{Y} = \textbf{suma de puntuaciones de y}$

$\sum \mathbf{X^2} = \textbf{suma de } \mathbf{X^2}$

$\sum \mathbf{Y^2} = \textbf{suma de } \mathbf{Y^2}$

$\sum \mathbf{XY} = \textbf{suma de productos de XY}$

X (valores de la pre prueba)	Y (valores de la post prueba)	X^2	Y^2	XY
$\sum X =$	$\sum Y =$	$\sum X^2 =$	$\sum Y^2 =$	$\sum XY =$

Resultados de la investigación

Para construir los resultados de la investigación se tomará en cuenta el diagnóstico estrategias para el desarrollo de la creatividad en el área de Ciencias Naturales y Matemáticas a través de las manualidades en fomix:

a) Resultados de diagnóstico las estrategias para el desarrollo de la creatividad.

b) Resultados de la aplicación de los talleres.

Discusión

La discusión se enmarcara dentro de dos aspectos:

a) Discusión con respecto del diagnóstico estrategias para el desarrollo de la creatividad: existen o no dificultades en las estrategias para el desarrollo de la creatividad.

b) Discusión en relación a la aplicación de estrategias para el desarrollo de la creatividad dio o no resultado, cambió o no cambió el desarrollo de la creatividad.

Conclusiones

Las conclusiones concomitantemente con lo anterior serán de dos clases:

a) Conclusiones con respecto al diagnóstico estrategia para el desarrollo de la creatividad a través de las manualidades en fomix.

b) Conclusiones con respecto de la aplicación de los talleres para desarrollo de la creatividad.

Recomendaciones

Al término de la investigación se recomendará el uso de estrategias para desarrollo de la creatividad, de ser positiva su valoración, en tanto se da se dirá que:

a) Las estrategias para desarrollo de la creatividad son importantes y deben ser utilizadas por los docentes y practicadas por los estudiantes.

b) Recomendar las estrategias para desarrollo de la creatividad para mejorar el aprendizaje en las cuatro áreas pedagógicas y las materias a fines.

c) Dichas recomendaciones serán observadas y elaboradas para que los actores educativos: estudiantes, profesores e inclusive los directivos, tomen las estrategias como una alternativa para fortalecer el desarrollo de la creatividad.

La población que interviene en el presente trabajo investigativo está constituido por la docente y estudiantes de 7mo grado de Educación Básica, de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981, del Barrio San Francisco, Parroquia San José, Cantón Catamayo y Provincia Loja, periodo académico 2014 - 2015, lo cual se detalla a continuación:

Quiénes / **Informantes**	**Población**
Docente	1
Estudiantes	28
Total	29

En razón que el número de investigados no es grande, no amerita un diseño muestral y consecuentemente se recomienda trabajar con toda la población.

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	2014				2015												2016	
	Sept.	Oct.	Nov	Dic.	Ene.	Febr.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Agost	Sept.	Octub.	Nov.	Dic.	En.	Febr.
	SEMANAS																	
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Selección del tema																		
Aprobación del tema																		
Elaboración del proyecto																		
Aplicación de talleres																		
Entre de certificados de pertinencia y coherencia del proyecto																		
Corrección y certificación de la tesis																		
Aprobación de trámites pertinentes previo a la obtención del titulo																		
Sustentación y calificación privada de tesis																		
Sustentación y calificación privada de tesis																		

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS

INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja
- Área de la Educación , el Arte y la Comunicación
- Carrera Educación Básica
- Unidad Educativa “22 de Mayo de 1981”

HUMANOS

- Director del establecimiento
- Docente del establecimiento
- Estudiantes
- Investigador
- Asesor de proyecto

BIBLIOGRÁFICOS

- Libros
- Internet

Para el desarrollo del presente proyecto de tesis se ha elaborado el siguiente presupuesto.

CONCEPTO DE GASTOS	**VALOR/ USD**
Bibliografía	100,00
Material de oficina	8,00
Memoria electrónica	15,00
Fotocopias	50,00
Anillado y empastado	150,00
Materiales para el taller	400,00
Transporte	150,00
Internet	100,00
Total	973,00

Financiamiento

Los gastos que ocasionen esta investigación serán cubiertos por la investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Carvajal, A. (2011). Consideraciones para el Desarrollo de La Creatividad y La Enseñanza Problémica En El Aula. V3. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- CoCarl, R. (1991) citado por Ortiz, A. (2012). El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje. Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.
- Chavarría, M.A. (2005). La eficacia de la creatividad. Primera edición. Madrid-España: Editorial ESIC. pp. 28-29.
- Esquivias, M. (2004) Creatividad, definiciones, antecedentes y aportaciones. Volumen 5. Editorial Revista Digital Universitaria Monterrey.
- Guilford (1950); Grinberg; Karlqvist (1997) citado por Huerta, L. & Rodríguez, S. (2006). Desarrollo de Habilidades directivas. Colombia: Editorial Pearson. Pág. 71.
- Heinelt, (1972) citado por Quintana, L. (2005). Creatividad y técnicas plásticas en educación infantil, México: Editorial Trillas S.A. de C.V. Edición primera. pp. 14-16.
- Jean. (2010) citado por Ortiz, A. (2012). El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje. Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.
- Luzardo (2002); Martín (2007) citado por Torres, M. (2011). Las manualidades como estrategia para estimular la creatividad, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Mención Educación Preescolar. Universidad de los Andes. Trujillo-Venezuela.
- Mechen; Dadamia y Martínez (1984) citado por Villen, S. (2009). Estrategias para desarrollar la capacidad creativa del alumnado. Revista digital innovación y experiencias educativas. ISSN 1988-6047
- Materiales para manualidades (19-10-2014). 8 cosas que puedes hacer con goma de Eva. Recuperado de: http://www.materialparamanualidades.es/blog/8-cosas-que-puedes-hacer-con-goma-eva/

- Manualidades (10-12-2013). Manualidades en fomix. Recuperado de https://manualidadesfomi.wordpress.com/
- Navarro. (18-02-2015) Dificultades que afectan a la creatividad. Recuperado de: perns85.blogspot.com/2012/02/factores-que-afectan-la-creatividad.html
- Ortiz, A. (2012). El fomix como recurso didáctico en el proceso, enseñanza-aprendizaje. Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador-Tungurahua.
- Ortega, S. (2012). Diseño de un plan de estrategias metodológicas dirigidas al YU docente para el fomento de la creatividad en los niños y niñas. Venezuela: Editorial Caracas.
- Prince, G. (1972) citado por Quintana, L. (2005). Creatividad y técnicas plásticas en educación infantil, México: Editorial Trillas S.A. de C.V. Edición primera. pp. 17.
- Quintana, L. (2005). Creatividad y técnicas plásticas en educación infantil, México: Editorial Trillas S.A. de C.V. Edición primera. pp. 17.
- Revista Iberoamericana de Educación (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones (pág. 8).
- Rodríguez, P. (02-02-2012), El fomix como recurso didáctico. Recuperado de http://www.monografias.com/trabajos91/fomix-como-recurso-didactico/fomix-como-recurso-didactico.shtml
- Rodríguez, G. (2012) Las manualidades y su influencia en el desarrollo de las destrezas, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia. Universidad Técnica de Machala. Ecuador-El Oro.
- Revilla (2011); Calero (1999) citado por Díaz, A. (2012). Estrategias Metodológicas. Recuperado de http://aureadiazgonzales.galeon.comRevista digital Innovación y Experiencias Educativas, (05-06-2009). Dimensiones de la creatividad. Recuperado de http://www.tendenciaspedagogicas.com/Doc/N_21.pdf
- Schuckerwith, N. (2007) citado por Díaz, A. (2012). Estrategias Metodológicas. Recuperado de http://aureadiazgonzales.galeon.com/
- Scarón, G. (1985). EL diagnóstico. Argentina: Editorial Hurnanitas. pp.26

- Torres, M. (2011). Las manualidades como estrategia para estimular la creatividad, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Mención Educación Preescolar. Universidad de los Andes. Trujillo-Venezuela.

- Torres, M. (2011). Las manualidades como estrategia para estimular la creatividad, Tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Mención Educación Preescolar. Universidad de los Andes. Trujillo-Venezuela.

- Universitaria.net (04-05-2013). Tipos de creatividad. Recuperado de: http://noticias.universia.es/tiempo-libre/noticia/2013/10/14/1055661/conoce-5-tipos-creatividad.html
- Usando mis manos. (24-02-2009). Tipos de manualidades. Recuperado de http://andrea-blogeducativo.blogspot.com/2009/02/tipos-de-manualidades.html
- Usando mis manos. (24-02-2009)¿Por qué son importantes las manualidades? Recuperado de http://andrea-blogeducativo.blogspot.com/2009/02/por-que-son-importantes-las_24.html
- Villen, S. (2010). Estrategias para desarrollar la capacidad creativa del alumnado. Revista digital innovación y experiencias educativas. ISSN 1988-6047

WEB GRAFÍA

- www.nomastedio.com
- http://es.wikipedia.org/wiki/Manualidades

ENCUESTAS N° 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Estimado docente, como estudiante del séptimo módulo de la Carrera de Educación Básica me encuentro realizando el proyecto de investigación por lo que solicito que me ayude contestando la siguiente encuesta que tiene como objetivo buscar información la misma que conformara parte de mi proyecto de investigación.

PRUEBA DE CONOCIMIENTO

Responda a las siguientes interrogantes

1. **Marque con una x. ¿A qué clases de capacitación ha asistido usted en los tres últimos años?**
   - Pedagogía ( )
   - Evaluación educativa ( )
   - Desarrollo motriz ( )
   - Manualidades ( )
   - Ninguna ( )
2. **Conteste. Conoce sobre ¿Qué son las manualidades?**

   ……
   ……
   ……
3. **Marque con una x. El nivel de conocimiento que tiene usted sobre el desarrollo de la creatividad con la aplicación de las manualidades es**
   - Bajo ( )
   - Medio ( )
   - Alto ( )

4. **Marque con una x. Cree usted que en el desarrollo de las manualidades ayuda a el alumno a**
   - Promover la percepción y la creatividad ( )
   - La comunicación y la afectividad ( )
   - La percepción y la afectividad ( )
5. **Marque con una x. ¿Con qué frecuencia usted realiza actividades manuales para el desarrollo de la creatividad en los niños?**
   - Siempre ( )
   - Rara vez ( )
   - Nunca ( )
6. **Marque con una x. ¿Cuáles son los materiales que usted usa al momento de desarrollar las manualidades con los niños?**
   - Fomix ( )
   - Tela ( )
   - Cartón ( )
   - Madera ( )
   - Papel ( )
7. **Marque con una x. ¿Qué habilidades piensa usted que se desarrollan en los niños a través de la aplicación de talleres manuales?**
   - Creatividad ( )
   - Atención y concentración ( )
   - Autoestima ( )
   - Autonomía ( )
   - Coordinación viso-motora ( )
8. **Marque con una x. Al aplicar talleres de manualidades, que capacidades cree usted que se desarrolla en los niños**.
   - Creatividad ( )
   - Concentración ( )
   - Atención sostenida ( )

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
AREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Estimado alumno, como estudiante del séptimo módulo de la Carrera de Educación Básica me encuentro realizando el proyecto de investigación por lo que solicito que me ayudes contestando la siguiente encuesta que tiene como objetivo buscar información, la misma que conformará parte de mi `proyecto de investigación.

PRUEBA DE CONOCIMIENTO

CONTESTE:

1. **Marque con una x. Conoces sobre ¿Qué son las manualidades?**
   ( ) Son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas.
   ( ) Son actividades realizadas en casa
   ( ) Actividades que lo realizan personas adultas
2. **Marque con una x. Tu maestro con qué frecuencia realiza actividades manuales en el aula**
   ( ) Siempre
   ( ) A veces
   ( ) Nunca
3. **Subraya. Tu maestro cuando realiza actividades manuales lo hace con material de:**
   – Fomix
   – Cartón
   – Plástico
   – Papel
   – Tela
   – Madera
4. **Marca con una x. Crees tú que las manualidades hechas en el aula son:**
   ( ) Aburridas
   ( ) Divertidas

( ) O te quitan el tiempo

( ) Aprendes

( ) Creas nuevas formas

5. **Marca con una x. Crees que haciendo trabajos manuales te ayuda a:**

( ) Creatividad

( ) Concentración

( ) Autoestima

6. **Subraya. Te gustaría realizar actividades manuales en:**

- Fomix
- Cartón
- Plástico
- Papel
- Tela
- Madera

ENCUESTAS N° 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Cuestionario estructurado para ser aplicado al Docente de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Distinguido Docente de la manera más comedida, le solicitó que me ayude contestando las siguientes interrogantes.

1. **¿Cómo considera Ud. el término Creatividad?**

   ---

2. **Marque con una x. Usted a través de las manualidades que ha logrado desarrollar en sus estudiantes.**
   - Promover la percepción y la creatividad ( )
   - La comunicación y la afectividad ( )
   - La percepción y la afectividad ( )

3. **Marque con una x. ¿Qué habilidades han desarrollado sus estudiantes a través de la aplicación de talleres manuales?**
   - Creatividad ( )
   - Atención y concentración ( )
   - Autoestima ( )
   - Autonomía ( )
   - Coordinación viso-motora ( )

4. **Conteste. ¿Qué es una estrategia?**

   ……

   ……

   ……

5. **Explique ¿Qué son las manualidades?**

   ……

   ……

   ……

6. **¿Considera Ud. que todos los niños de su aula son creativos?**

   ……

   ……

   ……

Por su segura y positiva colaboración le expresamos el más sincero agradecimiento.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRUEBA DE CONOCIMIENTOS

Cuestionario estructurado para ser aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Distinguido Estudiante le solicito de manera muy cuidadosa, se permita responder las siguientes interrogantes.

a. Marque con una x la respuesta correcta sobre. ¿Qué es creatividad?

( ) Creatividad es la **capacidad** de crear cosas nuevas. Es un concepto que abarca más que sólo imaginación, ingenuidad u originalidad. En la actualidad se le vincula con el hecho de hacer que las cosas nuevas sucedan.

( ) La creatividad es la capacidad que no tienen las personas para realizar algún trabajo.

b. Marca con una x. cuando realizas trabajos manuales con tu maestro te ayudado a: ser creativo, te concentras y ha mejorado tu autoestima**.**

( ) Si

( ) No

c. Pinta el cuadro de la respuesta correcta de manualidades

☐ Son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de las herramientas.

☐ Ofrece una seguridad e integración a la persona con sus diferentes capacidades físicas y psíquicas.

d. Encierra en un círculo el material que ocupas para hacer manualidades

Fomix Cartón Papel

e. **Marca con una x. Cuando realizas manualidades en el aula están son:**

( ) Aburridas

( ) Divertidas

( ) O te quitan el tiempo

( ) Aprendes

( ) Creas nuevas formas

Gracias por su colaboración

TALLERES: Pre-test y Pos-test

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRE – TEST

Institución: Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Nombre: ……

TALLER 1

Dígnese contestar el siguiente test:

1. **Marque con una x. ¿Cómo se llaman los animales que nacen de un huevo?**
   - ◯ Invertebrados
   - ◯ Ovíparos
   - ◯ Vivíparos

2. **Menciona 3 especies de animales que nacen de huevo.**
   1. ……
   2. ……
   3. ……

3. **Describe ¿Cómo se clasifican los animales que nacen de huevos?**

   ……

   ……

4. **Señala del siguiente listado. ¿Qué animales entierra sus huevos en la arena?**
   - Tortuga, gallina, pez
   - Tortuga, lagarto, culebra
   - Lagarto, mariposa, culebra

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

POS – TEST

Institución: Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Nombre: ……

TALLER 1

Dígnese contestar el siguiente test:

1. **Contesta. ¿Cómo se llaman los animales que nacen de un huevo?**

   ……

   ……

2. **Menciona 3 especies de animales que nacen de huevo.**

   1. ……
   2. ……
   3. ……

3. **Marca con una x. ¿Cómo se clasifican los animales que nacen de huevos?**

   ◯ Aves, mamíferos, peces

   ◯ Aves, reptiles, peces, insectos, moluscos y crustáceos

   ◯ Vivíparos, reptiles, peces, insectos.

4. **Señala del siguiente listado. ¿Qué animales entierra sus huevos en la arena?**

   - Tortuga, gallina, pez
   - Tortuga, lagarto, culebra
   - Lagarto, mariposa, culebra

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRE – TEST

Institución: Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Nombre: ……

TALLER 2

Dígnese contestar el siguiente test:

1. **Contesta. ¿Qué es un polígono regular?**

   ……

   …….

2. **Escribe al frente de cada nombre el número de figura geométrica que le corresponde.**
   - Cuadrado ……
   - Pentágono ……
   - Heptágono ……
   - Rombo ……

3. **Marca con una x. Una figura de seis lados es:**
   - ◯ Cuadrilátero
   - ◯ Triangulo
   - ◯ Hexágono

4. **Completa.**

   Las figuras geométricas de lados rectos se denominan……...

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

POS – TEST

Institución: Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Nombre: ……

TALLER 2

Dígnese contestar el siguiente test:

1. **Contesta. ¿Qué es un polígono regular?**

……

…….

2. **Escribe al frente de cada nombre el número de figura geométrica que le corresponde.**
   - Cuadrado ……
   - Pentágono ……
   - Heptágono ……
   - Rombo ……

3. **Marca con una x. Una figura de seis lados es:**
   - ◯ Cuadrilátero
   - ◯ Triangulo
   - ◯ Hexágono

4. **Completa.**

   Las figuras geométricas de lados rectos se denominan……...

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRE – TEST

Institución: Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Nombre: ……

TALLER 3

Dígnese contestar el siguiente test:

1. **Del siguiente listado marque con una X los animales domésticos**

   ……vaca

   ….. serpiente

   ..... tigre

   ….. gato

   ….. gallina

   ….. tortuga

2. **Todos los animales pueden vivir en el mismo lugar que los seres humanos**

   Si ( ) No ( )

   ¿Por qué?----------

3. **Describe el habitad en que viven los animales que tenemos en el ecosistema**

   ……

   ……

4. **Subraya. ¿Dónde vive un animal salvaje?**

   - En las selvas, bosques, sabanas y desiertos.
   - Vive con el hombre, se incorpora a su vida, por curiosidad, por gusto, por necesidad.
   - Su vivienda puede ser: donde vive un ser humano, el agua y el desierto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

POS – TEST

Institución: Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Nombre: ……

TALLER 3

Dígnese contestar el siguiente test:

1. **Escriba 4 nombres de animales domésticos y 4 nombres de animales salvajes.**

ANIMALES DOMESTICOS	ANIMALES SALVAJES
…….	…….
…….	…….
…….	…….
…….	…….

2. **Todos los animales pueden vivir en el mismo lugar que los seres humanos**

   Si ( ) No ( )

   ¿Por qué?----------

3. **Describe el habitad en que viven los animales que tenemos en el ecosistema**

   ……

   ……

4. **Subraya. ¿Dónde vive un animal salvaje?**
   - En las selvas, bosques, sabanas y desiertos.
   - Vive con el hombre, se incorpora a su vida, por curiosidad, por gusto, por necesidad.
   - Su vivienda puede ser: donde vive un ser humano, el agua y el desierto.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRE – TEST

Institución: Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Nombre: ……

TALLER 4

Dígnese contestar el siguiente test:

1. **Conteste. ¿Por qué letras están representados los números romanos?**

   ……

   ……

2. **Complete.**

   Para escribir un número romano se representa con la letra……..

3. **Ubique al frente del número el símbolo según corresponda.**

   1 _____

   10 _____

   5 _____

   3 _____

4. **Ubique al frente de cada símbolo el número que le según corresponda.**

   III _____

   IX _____

   XV _____

   VI _____

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

POS – TEST

Institución: Unidad Educativa "22 de Mayo de 1981"

Facilitadora: Nancy Elizabeth Aguinsaca Caraguay

Nombre: ……

TALLER 4

Dígnese contestar el siguiente test:

1. **Conteste. ¿Por qué letras están representados los números romanos?**

   ……

   ……

2. **Complete.**

   Para escribir un número romano se representa con la letra……..

3. **Ubique al frente del número el símbolo según corresponda.**

   1 _____

   10 _____

   5 _____

   3 _____

4. **Ubique al frente de cada símbolo el número que le según corresponda.**

   XX _____

   X _____

   VIII _____

   II _____

FOTOS

ENTREGA DEL OFICIO AL DIRECTOR DEL ESTABLECIMIENTO

ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO CON EL DOCENTE DE AULA

LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO AL MOMENTO DE REALIZAR LA ACTIVIDAD PROGRAMADA BAJO LA SUPERVISIÓN DE LA FACILITADORA.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA……..……..….i
CERTIFICACIÓN……..……...ii
AUTORIA……..……...iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN……....……...iv
AGRADECIMIENTO……..…….....v
DEDICATORIA…….....vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO…….…….……..vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS……..……..…..…..viii
ESTRUCTURA DE TESIS…….....ix
a. TÍTULO……..……..……..1
b. RESUMEN (CASTELLO E INGLÉS)…….....2
c. INTRODUCCIÓN…….....4
d. REVISIÓN DE LITERATURA…….……7
Creatividad…….…….....7
Definición……..7
Características……8
Condiciones que influyen en la creatividad……...8
Tipos de creatividad……...9
Estilos de creatividad……...10
Dimensiones de la creatividad……..10
Barreras de la creatividad……11
Manualidades…..……..……18
Definición……18
Origen de las manualidades……18
Importancia de las manualidades……19
Elementos de las manualidades……19
Tipos de materiales para realizar manualidades……...20
Ramas de la manualidad……...20
Fomix o goma de eva…….……20
Origen……..20
Definición……21
Características……..21

Usos…….22
Manualidades en fomix…….22
Definición……22
Tipos de modelos de manualidades en fomix……..22
Aplicación de técnicas en manualidades en fomix……...23
TALLER……..24
Definición……24
Descripción de los talleres……25
Taller 1……25
Taller 2……29
Taller 3……33
Taller 4……37
e. MATERIALES Y MÉTODOS……....44
MÉTODOS……44
Método científico……45
Método analítico……45
Método sintético……45
Método inductivo……45
Método deductivo……...45
TÉCNICAS……45
Observación directa……45
Encuesta……..45
Encuesta estructurada……..46
f. RESULTADOS……49
g. DISCUSIÓN……68
h. CONCLUSIONES……73
i. RECOMENDACIONES……74
j. BIBLIOGRAFÍA……75
k. ANEXOS……78
a. TEMA ……..79
b. PROBLEMÁTICA ……..80
Contextualización……81
Situación de la realidad temática……..81
Delimitación del problema……82

c. JUSTIFICACIÓN……..…….…83
d. OBJETIVOS ……..……....85
Objetivo general…….…….85
Objetivos específicos…….…….85
e. MARCO TEÓRICO …….…….86
Contenidos…….…….86
Creatividad…….…….86
Manualidades en fomix…….……..87
f. METODOLOGÍA……...…….…….123
Diseño de la investigación…….……123
Métodos a utilizarse…….…….123
Método comprensivo…….……123
Método científico…….…….124
Método analítico…….……..124
Método descriptivo…….……...124
Técnicas…….……...126
Observación directa…….…….….126
Encuesta…….……...126
Encuesta estructurada…….……...127
g. CRONOGRAMA...…….……..130
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO…….……...131
i. BIBLIOGRAFÍA……...…….……..133
ÍNDICE…….……154