



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD: METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA AVANZADA

Título:

La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut de la parroquia de Aloasi

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación Inicial

Autor

Izurieta Guzmán Fátima Mireya. Lic

Tutor

Guaypatín Pico Oscar Alejandro PhD

LATACUNGA –ECUADOR

2023

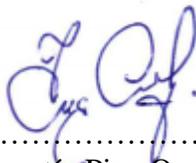
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut de la parroquia de Aloasí” presentado por Izurieta Guzmán Fátima Izurieta, para optar por el título magíster en Educación Inicial.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, enero, 05, 2023



.....
PhD. Guaypatín Pico Oscar Alejandro
CC.: 1802829430

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: “La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut de la parroquia de Aloasi”, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magister en Educación Inicial; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga , febrero , 08, 2023



.....
Mg. C. Mena Vargas Nelly Patricia
0501574297
Presidente del tribunal



.....
PhD. Cayo Lema Luis Efraim
0501777742
Miembro 1



.....
Mg. C. Defaz Gallardo Yolanda Paola
0502632219
Miembro 2

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico con todo mi cariño a Dios, a mi madre, por ser la persona que me apoyo en cada momento de mi vida, a mi esposo Darío Fernando por ser mi apoyo incondicional, a mis hermanas, y especialmente a mis hijos Matina y Emilio quienes son el pilar fundamental para luchar día a día por mis objetivos, gracias por ser las personas que me han brindado todo el apoyo y ayuda para llegar a este momento de mi vida, con la satisfacción de haber cumplido esta meta, ya que han sido un ejemplo para mí.

Fátima

AGRADECIMIENTO

Mi eterno agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirme las puertas para continuar con mi formación profesional, y también quiero agradecer a mi madre y esposo por el apoyo incondicional a lo largo de esta etapa.

Fátima

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Ciudad, enero, 05, 2023

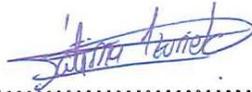
A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Fátima Mireya Izurieta Guzmán', written over a horizontal line.

.....
Izurieta Guzmán Fátima Mireya. Lic
1723174304

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Ciudad, enero, 05, 2023



.....
Izurieta Guzmán Fátima Mireya. Lic
1723174304

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut de la parroquia de Aloasí” contiene las correcciones a las observaciones realizadas por el tribunal en el acto de predefensa.

Latacunga, febrero, 08, 2023



.....
Mg.C. Mena Vargas Nelly Patricia
0501574297
Presidente del tribunal

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Título: La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut de la parroquia de Aloasí.

Autor: Izurieta Guzmán Fátima Mireya. Lic

Tutor: Guaypatín Pico Oscar Alejandro

RESUMEN

La presente tesis determina la importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños y niñas de 5 años, se pretende desarrollar una guía didáctica para estimular la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi. Se plantea 7 actividades lúdicas: Obra de arte en grupo, Títeres con material reciclable, la banda musical, el cuento que más te gusta, gotas de color, círculos y pasillos, imita el dibujo. Estas permitirán ser una herramienta metodológica lúdica de gran importancia en el proceso de enseñanza en los niños y niñas de educación inicial, permitirá fortalecer la creatividad y aprendizaje significativo. Se utiliza como metodología el enfoque Mixto, con sus métodos de investigación exploratoria, inductivo. Del mismo modo utiliza la investigación bibliográfica, modalidad de campo, y encuesta a profesionales para la valoración de las actividades. Los profesionales aprobaron y validaron la propuesta, calificándola como útil, innovadora y que logra los objetivos propuestos. Además, la aplicación de esta guía cumplió con su objetivo en función de la participación de los estudiantes y el resultado de sus tareas que evidenciaron su creatividad después de participar en su actividad. Se recomienda, socializar la presente propuesta para estimular la creatividad de los niños y niñas de 5 años, con el fin de mejorar los procesos cognitivos y autoconfianza.

PALABRAS CLAVE: Creatividad, Juego didáctico, Metodología, Proceso de aprendizaje – enseñanza.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

GRADUATE SCHOOL

MASTERS IN INITIAL EDUCATION

THEME: The importance of creativity through the use of didactic games in 5-year-old children from the Elia Liut Educational Unit of the Aloasí parish.

AUTHOR: Izurieta Guzmán Fátima Mireya. Lic

TUTOR: Guaypatín Pico Oscar Alejandro

ABSTRACT

This research project defines the importance of creativity through the use of didactic games in 5-year-old children, it intends to develop a didactic guide to stimulate creativity through the use of didactic games in 5-year-old children of initial education of the Elia Liut Educational Unit in the parish of Aloasi. The research proposes seven ludic activities: group work of art, puppets with recyclable material, the musical band, the story that you like the most, drops of color, circles, and corridors, imitate the drawing. These will be an important and playful methodological tool in the teaching process of children of initial education, it will allow for strengthening creativity and meaningful learning. The Mixed approach is used as a methodology, with its exploratory and inductive research methods. Also, it uses bibliographic research, field modality, and surveys applied to professionals for the evaluation of activities. They approved and validated the proposal, qualifying it as practical, and innovative, achieving the proposed objectives. In addition, the application of this guide met its goal based on the participation of the students and the results of their tasks which evidenced their creativity after participating in their activity. It is advisable to socialize this proposal to stimulate the creativity of 5-year-old children, to improve cognitive processes and self-confidence.

KEYWORDS: Creativity, Didactic game, Methodology, Learning-teaching process.

Yo, Tania Elizabeth Alvear Jiménez con cédula de identidad número: 0503231763 MAGÍSTER EN LINGÜÍSTICA APLICADA A LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA con número de registro de la SENESCYT: 1020-2021-2354185.; CERTIFICO haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título “La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut de la parroquia de Aloasí.” de la Lic. Izurieta Guzmán Fátima Mireya, aspirante a Magister en Educación Inicial.

Tania Elizabeth Alvear Jiménez
ID. 0503231763

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
APROBACIÓN TRIBUNAL	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA	vi
RENUNCIA DE DERECHOS.....	vii
AVAL DEL PRESIDENTE.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
ÍNDICE DE CONTENIDOS	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	12
1.1. Antecedentes	12
1.2. Fundamentación Epistemológica.....	15
1.2.1. El contexto de la escuela.....	16
1.2.2. Didáctica	17
1.2.3. Aprendizaje significativo	19
1.2.4. Motivación	20
1.2.5. La dimensión lúdica	20
1.2.6. Creatividad	21
1.2.7. Juegos Lúdicos	22
1.2.8. Teoría de Juegos Lúdicos.....	23
1.2.9. Clasificación de los Juegos Lúdico	28
1.3. Fundamentación del estado del arte	28
1.4. Conclusiones Capítulo I	30

CAPÍTULO II. PROPUESTA	32
2.1. Título de la propuesta	32
2.2. Objetivos	32
2.3. Justificación.....	33
2.3.1. Elementos que los conforman.....	39
2.3.2. Explicación de la propuesta	48
2.3.3. Premisas para su implementación.....	63
2.4. Rubrica de Evaluación.....	63
2.5. Conclusiones Capítulo II.....	64
CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	66
3.1. Evaluación de expertos.....	66
3.2. Evaluación de usuarios	68
3.3. Evaluación de impactos o resultados.....	70
3.4. Resultados de la propuesta	72
3.5. Conclusiones del III capítulo.....	73
Conclusiones Generales	75
Recomendaciones.....	77
Referencias Bibliográficas	78
ANEXOS	82
Anexo 1. Instrumentos de Evaluación	82
Anexo 2. Análisis e Interpretación de Resultados	84
Anexo 3. Validación de los Instrumentos	87
Anexo 4. Cronograma de la propuesta.....	90
Anexo 5. Cuadro comparativo Ficha de observación	91
Anexo 6. Evidencias Fotografías	92
Anexo 7. Validación de la Propuesta de Expertos y Usuarios.....	94
Anexo 8. Certificación Transferencia de Conocimientos	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tareas	5
Tabla 2. Descripción de las etapas de la investigación	7
Tabla 3. Población.....	10
Tabla 4. Ideas principales de Piaget, Vygotsky y Montessori	27
Tabla 5. Obra de arte en grupo.....	44
Tabla 6. Títeres con material reciclable	45
Tabla 7. La banda musical	46
Tabla 8. El cuento que más me gusta.....	46
Tabla 9. Gotas de color	47
Tabla 10. Imita el dibujo	48
Tabla 11. Actividad: Obra de arte en grupo	49
Tabla 12. Rubrica de Evaluación. Actividad: Obra de arte en grupo	50
Tabla 13. Actividad: Títeres con material reciclable	51
Tabla 14. Rubrica de Evaluación. Actividad: Títeres con material reciclable.....	52
Tabla 15. Actividad: La banda musical.....	53
Tabla 16. Rubrica de Evaluación. Actividad: La Banda Musical	54
Tabla 17. Actividad: El cuento que más te gusta	55
Tabla 18. Rubrica de Evaluación. Actividad: El cuento que más me gusta.....	56
Tabla 19. Actividad: Gotas de color	57
Tabla 20. Rubrica de Evaluación. Actividad: Gotas de color	58
Tabla 21. Actividad: Círculos y palillos	59
Tabla 22. Rubrica de Evaluación. Actividad: Círculos y palillos	60
Tabla 23. Actividad: Imita el dibujo	61
Tabla 24. Rubrica de Evaluación. Actividad: Imita el Dibujo.....	62
Tabla 25. Rubrica de Evaluación General.....	63
Tabla 26. Opiniones referidas a la propuesta	66
Tabla 27. Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas.....	66
Tabla 28. Alternativas	67

Tabla 29. Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta	67
Tabla 30. Opiniones acerca de los alcances de la propuesta.....	67
Tabla 31. Opiniones referidas a la propuesta	68
Tabla 32. Opiniones acerca de la utilidad	69
Tabla 33. Alternativas	69
Tabla 34. Factibilidad de la propuesta	69
Tabla 35. Opiniones alcance de la propuesta	69
Tabla 36. Resultados de la propuesta Pre-test y Post-test.....	72
Tabla 37. Importancia del juego.....	84
Tabla 38. ¿Actividades son adecuadas?	85
Tabla 39. Implementación de esta propuesta didáctica.....	86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Propuesta guía didáctica	32
Gráfico 2. Obra de arte en grupo.....	35
Gráfico 3. Obra de arte en grupo.....	36
Gráfico 4. La banda musical	36
Gráfico 5. El cuento que más me gusta.....	37
Gráfico 6. Gotas de color	37
Gráfico 7. Círculos y palillos	38
Gráfico 8. Copia el dibujo.....	38
Gráfico 9. Copia el dibujo.....	45
Gráfico 10. Importancia de actividades lúdicas	84
Gráfico 11. Actividades son adecuadas	85
Gráfico 12. Implementación de esta propuesta metodológica	86

INTRODUCCIÓN

Antecedentes: El presente trabajo se encuentra enmarcado en la línea de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, suscrita: **Cultura, Patrimonio y saberes ancestrales** anclada con la sublínea: **Espacios Recreativos**, aplicada a los niños de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut, de esta manera se pretende determinar la importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años.

En la actualidad, los procesos de enseñanza se han ido modificando con el paso del tiempo, el docente en la actualidad, debe estar constantemente actualizado en las formas de enseñar, por ello, es importante conocer que la enseñanza tradicional ha pasado a segundo plano, provocando así, nuevos métodos de enseñanza, ante ello, las actividades lúdicas han resultado ser estrategias propicias que permiten un adecuado desarrollo cognitivo en el estudiante (Albornoz, 2019).

El juego es una importante herramienta de aprendizaje, ya que, permite desarrollar la capacidad cognitiva del sujeto, la creatividad, la planificación, el lenguaje, el pensamiento, resolución de conflictos, entre otros. Por consiguiente, puede llegar a ser una estrategia metodológica del docente para los procesos de enseñanza – aprendizaje, especialmente en las primeras etapas de la infancia (Castillo, 2020).

Benítez (2018) identifican que el juego en el niño/a ha demostrado ser más que diversión, debido a que, ha permitido ser una herramienta pedagógica que fomenta la motivación, habilidad y solución de problemas, su proceso de aprendizaje se facilita logrando así una enseñanza significativa.

Según Torres (2020) determina que el juego contribuye al desarrollo intelectual, emocional, físico y social, además desarrolla algunas sugerencias para la realización de los juegos:

- a) No jugar para pasar el tiempo, o cubrir el horario de clases
- b) Revisar y analizar las áreas del currículo y ajustar el contenido a la técnica del juego.
- c) Relacionar los contenidos y ejes conceptuales y actitudinales del juego.
- d) Adaptar el juego a la edad, necesidades e intereses de los estudiantes.
- e) El juego debe llegar a ser una herramienta pedagógica que permita fomentar los conocimientos y valores.
- f) El juego debe ser dinámico, atractivo y funcional.
- g) Si el grupo se cansa, cambiar las actividades.
- h) El material a utilizar debe ser atractivo y funcional.
- i) Establecer las reglas del juego y ajústelas según las necesidades del grupo (Torres, 2020).

Para Coronado (2020), el juego representa ser un recurso de aprendizaje, especialmente en las primeras etapas de vida escolar, tienen como objeto favorecer el desarrollo de las funciones mentales y la capacidad de comprensión, retención y atención. Finalmente, en el estudio de Paredes (2020) concluye que el juego representa ser un actividad que contribuye a la interpretación, socialización, acción y decisión, si su empleo lo desarrollan de forma correcta, los procesos educativos permitirán desarrollar el interés y la participación de los niños y niñas.

Planteamiento del problema: En la Unidad Educativa “Elia Liut” del Cantón Mejía perteneciente a la Parroquia de Aloasi se observó que la mayoría de estudiantes vienen de familias disfuncionales. Además de los problemas que ocasiona en la psicología de niños y niñas la situación de su hogar, también se ha evidenciado que el mayor pasatiempo que disponen es el uso de dispositivos tecnológicos que son proporcionados por los mismos progenitores o cuidadores. Si bien el uso de los mismos es utilizado actualmente como un método de enseñanza-aprendizaje, hay otro tipo de contenido digital que puede resultar pernicioso, generando incluso la disminución de la creatividad e imaginación de los niños y niñas, afecciones en el

desarrollo cerebral, alteraciones del sueño, hiperactividad, entre otros riesgos de contenido, contacto y conducta.

Por otro lado, en el aula, las docentes siguen utilizando el método tradicional en el proceso de aprendizaje, mismo que compite desfavorablemente con el avance de la tecnología y de nuevas prácticas educativas. Estos métodos antiguos no contemplan la didáctica contemporánea, reducen las técnicas de aprendizaje significativo y descartan la implementación de juegos lúdicos, cuya efectividad se ha demostrado significativamente. Es así que se desaprovechan las grandes oportunidades que las nuevas metodologías aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas.

En este mismo espacio, los estudiantes han mostrado dificultades en cuanto a la creatividad, imaginación, motricidad fina, concentración, memorización, hiperactividad, falta de estimulación o sobre estimulación, entre otros. La mayor parte de estos problemas se deben, no solo a la tecnología en su vida diaria, sino a la ausencia o poco uso de material didáctico, lúdico y creativo para la enseñanza, tanto en la escuela como en casa.

Por tanto, es necesario plantear nuevas técnicas creativas que favorezcan la autonomía del alumno, el desarrollo de su creatividad e imaginación y potenciar diferentes áreas como el arte y la exposición oral, distintas a las disciplinas tradicionales. Para esto se requiere de material didáctico, en su mayoría reciclado, mismo que abre su creatividad y genera diversos estímulos sensoriales como el tacto, el oído y la vista, mismas que refuerzan las enseñanzas impartidas por el docente y generan beneficios para los niños y niñas.

Formulación del problema: En función de la información presentada anteriormente, se evidencia la falta de creatividad e imaginación de los niños y niñas que estudian en la institución seleccionada, además de problemas de concentración, memorización, sobre estimulación o nula estimulación, entre otros. Estos problemas son como

consecuencia de los problemas intrafamiliares del alumno como del uso de dispositivos tecnológicos a edades tempranas.

A su vez se reconoce que los docentes no utilizan técnicas actuales de enseñanza-aprendizaje y se ha descuidado la incorporación de métodos actuales como los juegos lúdicos que aportan incontables beneficios. Por tanto, es necesaria la exposición de nuevas metodologías y sus beneficios para que estos se vayan implementando dentro de las aulas. Por tanto la formulación de este problema se expresa bajo la siguiente pregunta:

¿Qué importancia tiene el uso del juego didáctico en la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la “Unidad Educativa Elia Liut” en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023?

Objetivo General:

Conocer la importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico de los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.

Objetivos Específicos:

- Describir los aportes teóricos de la creatividad a través del uso del juego didáctico de los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.
- Diagnosticar las actividades que se van aplicar en los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.

- Diseñar una guía didáctica para estimular la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.
- Validar la guía didáctica a través del criterio de especialistas.
- Determinar los resultados mediante la aplicación de la guía didáctica en los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023

Tareas

Tabla 1. Tareas

Objetivos específicos	Actividades (Tareas)
1. Objetivo específico 1: Describir los aportes teóricos de la creatividad a través del uso del juego didáctico de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.	1. Búsqueda y revisión de la información bibliográfica y documental de diferentes autores sobre los juegos lúdicos y actividades recreativas, que se utilizan en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
	2. Selección la información sobre el uso de juegos recreativos útiles para el proceso cognitivo.
	3. Análisis y sistematización de la información documental encontrada.
2. Objetivo Específico 2. Diagnosticar las actividades que se van aplicar en los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.	1. De acuerdo a los criterios teóricos, proponer un borrador de actividades.
	2. Identificar que actividades permiten cumplir con el objetivo.

3. Objetivo Específico 3. Diseñar una guía didáctica para estimular la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.	1. Desarrollo de las actividades interactivas para estimular la creatividad de los niños y niñas
	2. Socialización de las actividades al personal docente de la Unidad Educativa “EliaLiut”
	3. Aplicación de las actividades interactivas en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Elia Liut”
4. Objetivo específico 4: Validar la guía didáctica a través del criterio de especialistas.	1. Evaluación del impacto que generó la propuesta.
	2. Elaboración de los instrumentos de validación por parte de expertos.
	3. Validación de los expertos, con el fin de comprobar que las actividades interactivas propuestas permiten la estimular la creatividad.
5. Objetivo específico 5: Determinar los resultados mediante la aplicación de la guía didáctica en los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.	1. Utilizar un cuestionario estructurado: Encuesta
	2. Aplicar la encuesta a docentes de la escuela
	3. Desarrollar análisis e interpretación de resultados.

Elaborado por o fuente: La investigadora

Etapas:

Tabla 2. Descripción de las etapas de la investigación

Etapas	Descripción
Etapa 1. Fundamentación Teórica	Análisis y recopilación de trabajos desarrollados por autores respecto a la temática de la investigación, estudio riguroso y revisión bibliográfica. Fundamentación del estado del arte.
Etapa 2. Propuesta	Desarrollo de actividades que permiten solucionar el planteamiento del problema, viabilidad, modelo de gestión.
Etapa 3. Aplicación y validación de la propuesta	Evaluación de Expertos y usuarios, desarrollo de los resultados de la propuesta.

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Justificación: El presente trabajo de investigación se justifica porque permite conocer la importancia del juego didáctico en la creatividad de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Elia Liut” de la ciudad de Machachi. La Institución Educativa enseña desde una corriente tradicional de enseñanza, se ha evidenciado que varios docentes no aplican estrategias de enseñanza lúdica activa, lo que implica que no hay aprendizajes significativos, ni se favorece el desarrollo de la creatividad, es por ello, que se evidencio que manejan pocas estrategias pedagógicas de juegos recreativos. La novedad científica se debe a que existe un déficit de conocimientos de los docentes en estrategias metodológicas que ayuden al desarrollo de la creatividad, y a la vez, no existe una investigación en la Unidad Educativa “Elia Liut” sobre el desarrollo de la creatividad y los juegos lúdicos.

Tendrá un aporte practico porque educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión, iniciativa, confianza;

personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida, tanto escolar y cotidiana. Además, educar en la creativities ofrecer herramientas para la innovación, por lo tanto la creatividad se puede desarrollar por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, la creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que, a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos, trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive. Este concepto integracionista plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas con que frecuentemente se ha definido la creatividad de manera unilateral: persona, proceso, producto y medio. Por otro lado, educar en la creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar, por medio de una atmósfera de libertad psicológica y un profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además, hay que enseñar a no temer el cambio.

La investigación es factible ya que se cuenta con el total apoyo y apertura por parte del rector y las docentes de educación inicial de la unidad educativa “Elia Liut”, además, se tiene facilidad de acceder a fuentes informativas como libros, internet, bibliografías, revistas y documentos informativos como fuente de consulta. Los principales beneficiarios de la investigación son los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Elia liut” de la ciudad de Machachi, quienes fortalecerán el desarrollo y el interés hacia el desarrollo creativo mediante la utilización de los juegos lúdicos, es decir incentivándolos a aprender jugando, y gracias a ello se logrará tener una mayor cantidad de profesionales de éxito. Se expande cada vez más la convicción de que la creatividad es una competencia que puede desarrollarse si se trabaja de la

forma adecuada.

La creatividad puede empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas adecuadas para implicar y motivar a los educandos en las actividades de aprendizaje dentro y fuera del aula. Finalmente, el abordaje de esta investigación beneficiará no solo a la población investigada sino también a docentes, padres de familia y comunidades educativas que accedan a esta propuesta.

Metodología: El desarrollo de la presente investigación se guiará por medio de un **enfoque Mixto (cuantitativo y cualitativo)**, porque con los datos recopilados se realizará un análisis e interpretación de la información desde un punto de vista objetivo de la comunidad educativa Elia Liut, contribuyendo así, en la construcción de conocimientos. Además utiliza la investigación exploratoria, ya que, permite documentar experiencias, incrementando el grado de familiaridad del investigador con la utilización de material creativo para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el juego lúdico, teniendo como propósito impulsar un estudio profundo que permita extraer resultados y conclusiones.

En el mismo sentido se utilizará la **recolección de datos** en la Unidad Educativa “Elia Liut” que será de manera práctica y verbal; la información obtenida nos servirá para la construcción de referentes teóricos, teniendo como aspecto relevante el análisis de la información recogida mediante el método teórico **inductivo** que permitirá analizar, sintetizar y reflexionar los resultados alcanzados en el contexto socio- educativo. Siendo así también la investigación bibliográfica, nos permite desarrollar la revisión de información en documentos como artículos de revistas, libros, textos, mediante la utilización de técnicas documentales que beneficiaran en la recolección de datos relacionados con tema de investigación.

La modalidad de este trabajo de investigación es **de campo**, porque se respalda en informaciones, en base a encuestas y observaciones basadas en la realidad y

experimentación por parte del docente investigador. De la misma manera la **investigación es aplicada**, porque además de relacionarse con la investigación pura se caracteriza por cotejar la teoría con la realidad, desarrollando causa y efecto tomando en cuenta las dos variables.

Es importante reiterar que para realizar la presente investigación se utilizará un diseño estructurado, predeterminado, formal y específico establecido por la Universidad Técnica de Cotopaxi, asegurando una investigación confiable, válida y con resultados cuantificables recogidos mediante la aplicación de instrumentos de investigación reales. La técnica de investigación utilizada es la observación, ya que facilitó obtener la información para desarrollar los objetivos a plantear.

También se utilizó instrumentos de investigación como las **encuestas**, realizadas a padres de familia y directivos. El trabajo investigativo distingue dos tipos de beneficiarios, directos e indirectos. Los 14 niños y niñas serán los **beneficiarios directos** porque se encuentran directamente involucrados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, los **beneficiarios indirectos** son los 14 representantes legales o padres de familia y 2 directivos.

Tabla 3. Población

N°	SECTOR	POBLACION
1	Niños	14
2	Representantes legales	14
3	Directivos	1
4	Docentes	5
TOTAL		34

Elaborado por o fuente: La Investigadora

A través del **método inductivo** se contribuirá en la producción del conocimiento sobre el desarrollo de la creatividad mediante el juego lúdico; además intervendrá en la generalización de conclusiones que en un futuro se beneficiarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes de la Unidad Educativa “Elia Liut”, de la parroquia de Aloasi, del Cantón Mejía ya que serán extraídas de lo particular a lo general.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Antecedentes

Para la elaboración del presente documento se tomó en cuenta varios Trabajos de Investigación como material de apoyo, de las cuales se citan a los siguientes autores: En la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, el autor Vera Moscoso Diana Cecilia, desarrolló el tema de investigación: “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016 – 2017. Donde su formulación del problema fue ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016 – 2017?

Su metodología llegó a las conclusiones que no se evidencia la asimilación total de las potencialidades del juego en el desarrollo de la creatividad. Es decir, se aplica únicamente la metodología establecida por los estamentos del estado, lo que no siempre responde a las necesidades individuales de aprendizaje; no obstante, la práctica educativa requiere la asimilación y adaptación al medio.

Dado que, desde hace tiempo atrás, la educación en el país fue regida por modelos europeos que se encontraban situados en una realidad distinta. También en el caso particular no existe un control de medición de la creatividad en las actividades diarias; si bien se ha realizado una plantilla de evaluación, en ningún indicador se ve propuesto el análisis del juego y como incide este en la creatividad.

Es decir, en la actualidad, no se podría realizar un análisis a cabalidad de la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo creativo. Si bien se practican actividades en donde prima lo lúdico, aún no se puede evidenciar su grado de influencia en el desarrollo de la creatividad en los niños; es decir, en el Centro Infantil del Buen Vivir se desconocen los nexos y afectaciones que produce el juego en relación con la

creatividad. Es por esto que se ha elegido a un grupo representativo de 21 niños de 2 a 3 años para observar, analizar y teorizar acerca de este fenómeno educativo.

Los Centros Infantiles del Buen Vivir, en su estructura primordial, están orientados a satisfacer necesidades educativas de los grupos más vulnerables de la sociedad, en donde el aprovechamiento y desarrollo de la creatividad será crucial para afrontar problemas posteriores. Se ha planteado este tema dada la gran necesidad de conocer si se alcanzan las metas educativas y para que sirva como un primer análisis que evalúe y deje al descubierto una serie de aciertos o anomalías a rectificar.

Mientras tanto en La Universidad Central Del Ecuador, en la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias De La Educación, las autoras Arias Balarezo Ana Lucía y Guasgua Conlago Mariela Elizabeth, desarrollaron el tema de investigación: “El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Función Judicial del Distrito Metropolitano de Quito y la propuesta de una guía de estrategias de aprendizaje basadas en el juego”, año 2018.

Su metodología llegó a las conclusiones donde señala que la realidad entorno al uso del juego como una estrategia metodológica de aprendizaje, que se da en el Centro de Desarrollo Infantil” Función Judicial”, obliga a que se tomen medidas correctivas que contribuyan efectivamente a la formación de los niños y niñas que acuden al mismo. Los docentes del nivel inicial 2 B, tienen en sus manos la responsabilidad aplicar a los/las niños/as el juego como estrategia metodológica en el P.E.A en toda la jornada diaria, que promueva la formación integral de individuos autónomos y seguros de sí mismos, aptos para vivir una vida plena, llena de satisfacciones positivas; haciendo uso adecuado de acciones pedagógicas acordes a su edad y a cada uno de ellos.

La educación es un proceso por el cual el ser humano puede desarrollar sus conocimientos, habilidades y valores, en este proceso se presentan distintas dificultades las cuales determinarán la calidad de aprendizaje del ser humano y la

motivación necesaria para seguir en el transcurso de su formación. Parte fundamental en este proceso constituye como el docente utiliza distintas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, una de ellas el juego. El juego predispone al individuo, generándole un ambiente adecuado además de inquietudes que le ayudarán a comprender sus dudas. Es por eso la importancia del uso de actividades lúdicas en el aprendizaje ya que para aprender es necesario que el juego sea planificado como una estrategia que permite alcanzar grandes resultados.

Por otro lado, en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la autora Gaibor Chamaidan Katthya Antonella, en su investigación tratan el tema: “Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica” año 2020. Donde se formuló el problema: ¿En qué medida el juego pedagógico contribuye a fortalecer el ámbito de convivencia en los niños del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica?

Su metodología llegó a la conclusión que al proponer juegos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 y 5 años en un mundo en donde existe tantas diferencias culturales, religiosas, así como también en la forma de pensar, de sentir, no solo los ayudará a llevarse mejor, sino también mejorará el clima de la clase, la desmotivación, las situaciones de violencia, la clase será más llevadera, se convertirá en un lugar en donde todos (as) puedan participar y relacionarse armónicamente y al hacerlo mejorará también el aprendizaje.

Las prácticas preprofesionales permiten apreciar cómo se da la convivencia en la realidad, como algunos niños no logran adaptarse al grupo y viven peleando o golpeando a sus compañeritos y sobre todo como los docentes manejan la situación

llamando la atención o informando a sus padres esperando que ellos hablen con sus niños para ver una mejoría, y no se enfocan en fomentar la convivencia pacífica entre pares de una forma lúdica, lo que motivo el interés en aportar a través de este trabajo ayudar a los docentes, brindándoles un dossier digital con actividades para trabajar estrategias que permitan el desarrollo de habilidades sociales y la práctica de valores.

Endonde podrán encontrar de forma más rápida actividades con las que podrán formar de manera más lúdica a los estudiantes para que puedan vivir en una sociedad de paz con valores, sin discriminaciones, siendo solidarios. Durante la investigación se ha manifestado la necesidad del desarrollo del lenguaje oral y su funcionalidad para el desarrollo de las habilidades comunicativas, y a lo largo de su desarrollo se ha demostrado que los niños/as presentaron mejoras en cuanto a la pronunciación desarrollando un lenguaje oral claro al momento de expresar emociones, intereses, opiniones y necesidades.

Esto se consiguió gracias a la intervención de actividades didácticas diseñadas en base a sus intereses y necesidades. Se ha cumplido el objetivo general de la investigación, que va relacionado a la estimulación del lenguaje oral de los niños mediante la aplicación de actividades didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas.

1.2.Fundamentación Epistemológica

Aunque se vive en un mundo tecnológico, la práctica de la enseñanza tradicional es constante y replicada en la mayoría de las aulas. “Las clases teóricas en general responden a un formato de “clase magistral” durante las cuales los docentes titulares transmiten los conocimientos de la asignatura a través de exposiciones, denominada enseñanza repetitiva tradicional” (Manual, 2007, p. 55).

La enseñanza tradicional no solo conlleva a un inadecuado manejo de información, si no a la escasa recepción cognitiva del alumno, por ello es importante indicar que el modelo FC, mejora la práctica de enseñanza educativa, roles de docente – estudiante, y amplía el tiempo – espacio del aprendizaje (Pietro, 2017, p.23). La educación es fundamental en un país, por ello, es importante que el docente se enfoque en una enseñanza efectiva, pensada desde una sociedad tecnológica, donde la utilización de herramientas didácticas como el juego sea parte de un aprendizaje significativo.

A la vez es importante indicar, que la enseñanza debe ser entendida como una acción social que desarrolla la interacción de personas, debe comprenderse como el conjunto de relaciones entre el docente y los estudiantes (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte [MECD], 2015). Es necesario indicar que la cognición en el aprendizaje de un alumno es diferente que el otro, con la aplicación del juego, se logrará el desarrollo de la creatividad en el estudiante, además, desarrolle su capacidad cognitiva y obtenga un aprendizaje significativo. Los docentes no deben ser considerados como simples transmisores de información, pues su trabajo radica en desarrollar el sentido crítico de los estudiantes para su desenvolvimiento en la sociedad.

1.2.1. El contexto de la escuela

Un primer punto que nos pareció importante de tratar es el contexto que rodea el espacio donde se comparte el conocimiento a los niños en nuestras sociedades: la escuela. López (2002) considera que la escuela constituye para el niño un medio importante y socialmente apropiado de acrecentar su valor. Así, la estructura social de la escuela, los medios y los fines de la educación, constituyen un marco que el niño acepta.

Es el espacio intersubjetivo de acción recíproca en donde se constituye el significado, en la medida que se desarrollan diversos aspectos de la cognición, de la comunicación

social y de la afectividad a través de la actividad compartida. Las personas interpretan el mundo que les rodea recreando la cultura en que se hallan insertos (p. 170).

Seguido de lo anterior el mismo autor acentúa el papel normalizador que opera en los establecimientos educativos desde el siglo XX, una concepción que reitera la vigencia del control como método que conviene a la formación de los estudiantes. Es así que el espacio de formación del niño necesitará de otras instancias complementarias como el espacio del hogar, un ambiente que bien coordinado con el escolar, puede generar en el infante un interés por el autoaprendizaje y la autonomía (López, 2002, p. 171)

La educación como un derecho universal, no se le puede entender adecuadamente sin las estructuras sociales, económicas y culturales que la sostienen. El sistema de derechos de la política liberal, el capitalismo y el desarrollo tecnológico de estos días, el individualismo y una sociedad regida por los medios de comunicación en masa; irrumpirán definitivamente en la estructura escolar.

López considera que los factores profundos del contexto van dejando a la escuela en un papel secundario dentro del proceso de socialización de los individuos, un papel que va siendo hegemonizado por los medios masivos de comunicación, que por estos días forman parte del desarrollo de la personalidad y la integración social, una premisa que antes quería apoderarse la escuela (p. 172).

1.2.2. Didáctica

La finalidad de la didáctica es poder alcanzar la formación intelectual del estudiante en cualquier esfera de la Educación, que los aprendizajes sean optimizados, desarrollo personal de los individuos dentro de la sociedad (Picado, 2002, pág. 101). La Didáctica como rama de la pedagogía se ocupa de la búsqueda de métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, es aquella parte que dice cómo hacer o cómo proceder ante determinada situación del proceso de enseñanza para orientar el aprendizaje, de manera que éste sea

más provechoso para el estudiante, nos muestra de que manera el docente debe actuar dentro del aula para que los aprendizajes no sean una camisa de fuerza, que no sea un camino intransitable y aburrido.

La didáctica es el arte de enseñar (...) es arte en cuanto el docente, de acuerdo al contexto sociocultural del centro educativo, de la cualidad única de cada clase escolar, ha de establecer, según su creatividad y creencias, normas de acción o sugerir formas de comportamiento didáctico basadas en datos científicos y empíricos de la educación (Muñoz, 2020). La didáctica está representada por el conjunto de técnicas y estrategias metodológicas que le explican al docente cómo realizar la acción de enseñar, por lo cual se nutre con sentido práctico de las demás ciencias de la educación, a fin de que dicha enseñanza sea más eficaz. (Picado, 2002, pág. 103)

Partiendo de esto podemos decir que mientras que la psicología nos dará un diagnóstico de la situación, sobre como el estudiante desarrolla sus capacidades, la didáctica deduce de la psicología, qué elementos influyen y cómo ordenarlos para utilizar técnicas que mejoren el aprendizaje. La Didáctica comprende el proceso de preparación, organización y ejecución de una serie de actividades a cargo del docente y de sus estudiantes, para que los contenidos que pretenden ser enseñados sean accesibles y se conviertan en aprendizajes (Valqui, 2009).

La didáctica ayudará a encaminar el aprendizaje de cada estudiante para formar personas de bien aptos para ejercer funciones positivas dentro de una sociedad. La didáctica tiene gran importancia en el que-hacer educativo, permite desarrollar técnicas para llegar al estudiante y ayudar a que asimilen mejor el aprendizaje.

La Didáctica tradicional se acentuó en que un buen docente solo debe conocer bien su disciplina para poderla enseñar, no es valioso únicamente los contenidos en el aula, es preciso considerar principalmente al estudiante, el ambiente físico, sus emociones, su

medio social en el que se desarrolla. La didáctica moderna se preocupa entonces no por lo que se va a enseñar, sino en cómo va a ser enseñado.

1.2.3. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un proceso educativo, en el que un estudiante o el individuo que inicia un aprendizaje relacionan los conocimientos anteriormente adquiridos con la nueva información, con la finalidad de mejorar o crear un conocimiento más profundo y más acertado. El aprendizaje significativo surge de las teorías del autor reconocido Ausubel en su tarea e investigaciones dentro de la psicología constructivista (Carrasco, 2019).

El concepto de aprendizaje significativo tan mencionado en la propuesta curricular que comentemos, procede originalmente de Ausubel. Para este autor un aprendizaje es significativo cuando la nueva información que se adquiere “puede relacionarse de modo sustantivo y no arbitrario con lo que el alumno ya sabe”. (...) podemos decir que construimos significados, cada vez que somos capaces de establecer relaciones sustantivas y arbitrarias entre lo que aprendemos y lo que ya conocemos (Rodríguez, 2020).

De tal manera que un aprendizaje significativo valora la crítica, la construcción mediante las propias deducciones, siendo todo lo contrario a un aprendizaje memorístico. Por otro lado, de acuerdo a los diversos estudios sobre el aprendizaje significativo se reconocen tres tipos de aprendizaje: el más simple es el de representaciones (representacional); en realidad, se trata de la adquisición del vocabulario. Sobre todo, están el aprendizaje de conceptos (conceptual) y el de proposiciones (proposicional).

1.2.4. Motivación

Cuando se trata de motivación es un criterio que alude a la capacidad de mejorar e inducir en la decisión de alguien para que esta realice una determinada actividad con el mayor agrado y gusto posible. Así la motivación es todo aquello relacionado con la conducta humana que está enfocada a cumplir un propósito específico (Muñoz, 2020).

El termino motivación ha sido utilizado de tan diversas formas que actualmente no existe una cuerdo general sobre el tipo de conducta que puede set clasificada como conducta motivada. Lo que sí parece existir es el acuerdo de que la característica peculiar de dicha conducta es que va dirigida y orientada hacia una meta (Carrasco, 2019). Es decir, la motivación representa ser un estímulo, desde la activación de necesidades, el camino o recorrido que sea degenerar a partir de dicho estimulo, hasta la satisfacción o no de la necesidad. (Campos, Torres, Freire, & Vásquez, 2005).

1.2.5. La dimensión lúdica

La dimensión lúdica es una forma de pensamiento, que permite asimilar las características de la realidad mediante el uso de la imaginación y la fantasía, de ahí que se entienda que su tipo de aprendizaje sea parecido a un juego, o que lo que se le enseñe dentro de un juego tenga una mejor posibilidad de ser retenido en su mente (Hargraves, 2019).

La dimensión lúdica, o lo que es lo mismo, el modo de asumir el tema de la diversión y el juego de niños y jóvenes remite al espacio, el lugar, las relaciones que establecen. Se alude con este tema a experiencias culturales unidas a actividades musicales, dramáticas, teatrales, artesanas, pictóricas, folklóricas... Muchas veces, el contexto más próximo camina unido a la dimensión creativa de la comunidad (López, 2022).

1.2.6. Creatividad

La creatividad se la define como la capacidad que tiene el sujeto para analizar, resolver y crear nuevas e interesantes ideas, permite la resolución de conflictos o problemas que se dan a lo largo de la vida cotidiana (Angulo, 2020). Vera (2018) la define como el proceso creativo que permite generar una red de conexiones mentales que interactúan de forma creativa y permiten la resolución de problemas, se relaciona además con la capacidad del individuo para generar ideas originales desde su pensamiento.

Para los investigadores Fernández, Llamas y Gutiérrez (2019) la creatividad rompe con patrones de conducta pre-elaborados, y hace que permita nuevas maneras de ver el universo, por ello, para Valqui (2009) la creatividad se caracteriza en tres tipos:

- a) El solucionador de problemas: intentar resolver problemas por medio de la creatividad,
- b) Arista: crea nuevas formas de arte, mediante una estrecha interacción entre el sujeto y objeto, finalmente,
- c) Estilo de vida: sujetos que optan por ser creativos en el trabajo, hogar y en cualquier sitio que frecuente.

Según Esquivias (2014) la creatividad en los individuos se compone de tres componentes:

- a) Experiencia: es el conocimiento técnico, procesal e intelectual, se adquiere tanto de forma teórica como práctica.
- b) Las habilidades aprendidas: permiten vincular el pensamiento creativo, determinan además, el grado de flexibilidad e imaginación con el cual el sujeto resuelva problemas.
- c) Motivación: determina la pasión y el deseo por resolver el problema.

La creatividad es aquella característica que permite crear con facilidad e imaginación un sin número de actividades y objetos. Así la creatividad es una facultad de los individuos para diseñar y confeccionar algo novedoso, de manera distinta a la tradicional. La creatividad no consiste en sentarse y esperar que llegue esa idea genial, hay que cultivarla.

Además, por el hecho de ser original no es ser creativo. La creatividad solo se da cuando lo que se crea aporta un valor: es útil. De nada sirve crear si el resultado de nuestra creación no sirve para nada. (Guzmán, 2012)

La creatividad surge de la originalidad, de pensar soluciones novedosas poco convencionales, la creatividad es emprender respuestas ingeniosas frente a una necesidad o un problema. En este contexto es importante recalcar que el ritmo acelerado de la actualidad requiere de creatividad en todos los ámbitos.

Hoy en día, la creatividad está muy valorada tanto en el estudio como en las empresas. Se ha hecho imprescindible frente a la agresividad y a la competencia. El mundo necesita gente con ideas, gente innovadora, solamente así podremos seguir avanzando. (Alarcón, 2001, pág. 174)

1.2.7. Juegos Lúdicos

El juego lúdico es un instrumento metodológico que permite el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, en la actualidad, la mayoría de docentes del sistema educativo inicial lo utiliza para reforzar el aprendizaje en los niños y niñas.

Según López (2022) el juego es “una construcción que se presenta a sí misma con sentido y que permite desarrollar procesos cognitivos significativos” (p.7). Ríos (2018) bajo el sustento del pedagogo Bruner (1986) determina que el juego responde a una serie de funciones que se podría definir como:

- Actividad placentera de gozo: permite que el sujeto tenga signos de alegría y felicidad, que a futuro incidirá positivamente en la capacidad y resolución de problemas.
- Actividad espontánea libre y voluntaria: el juego permite que el niño o niña se sienta libre de jugar.
- Es una actividad que tiene una finalidad sin fin: es decir, es una tarea que tiende a realizarse por sí misma, el niño o niña se inserta en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado, no teme al fracaso.
- El juego tiene un carácter de ficción: cualquier actividad puede ser entendida como juego, la caracterización del juego más se basa en la actitud del individuo, más que la propia actividad.
- El juego es autoexpresión: es decir, es una proyección de la vida interior, mediante el cual interiorizamos el mundo exterior.
- Actividad seria que afirma la personalidad del niño: es decir, incrementa su autonomía, reduce la gravedad de errores y fracasos.
- Por último, el juego desarrolla un lenguaje de símbolos y creatividad: puede resultar ser la mejor forma para expresar las preocupaciones o sentimientos.

1.2.8. Teoría de Juegos Lúdicos

El juego al ser una herramienta metodológica que se usa actualmente, varios investigadores a lo largo de la historia, ha establecido esta categoría en varias

perspectivas, en gran medida, se ha pensado desde la psicología, pedagogía y didáctica (Angulo, 2020). Entre algunas teorías se tiene:

- **Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**

Se centra en el lenguaje, adquisición y transmisión de la cultura. Afirma que el juego es “un proceso de sustitución, es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables” (Vygotsky, 1995), identifica que la imaginación constituye una forma ilusoria de los deseos irrealizables.

Este teórico centra los estudios en la importancia del entorno social de los sujetos, además, da una importancia considerable al lenguaje y adquisición de la cultura. Para Vygotsky el entorno social es importante, por ello, entre sus ideas principales identifica:

- a) El contexto en el que desenvuelve el infante incide en el desarrollo cognitivo y procesos psicológicos.
- b) El juego es un factor integral y fundamental del desarrollo cognitivo.
- c) El niño satisface necesidades no realizadas o insatisfechas por medio del juego.
- d) El niño o niña entra en un mundo imaginario en el que proyecta el mundo de afuera.
- e) La imaginación representa una característica esencial de la actividad humana consciente.

- **Teoría de Piaget**

Piaget determina que la dificultad de los juegos tiene concordancia con la inteligencia del niño o niña, por ello, propone tres etapas: asimilación, acomodación y

equilibración. La primera refiere a la adaptación del entorno del infante, recoge conocimiento, la segunda permite dar cabida a las experiencias externas, y la tercera es la unión de las dos anteriores (Piaget, 1991). Dividió en fases el desarrollo cognitivo:

- a) Fase sensorio motora (los primeros dos años)
- b) Fase preoperacional (2 a 6 años)
- c) Fase de las operaciones concretas y formales (6 a 12 años)
- d) Fase del pensamiento operativo formal (12 años en adelante) (Piaget, 1982)

Según Piaget, el juego se integra con la inteligencia de los niños y niñas, por ello, cada fase permite la correcta función cognitiva del sujeto, además, identifica que a través de la acción el niño direcciona lo aprendido y descubre el mundo. Por lo tanto, el juego es una actividad que permite dar sentido de acción al sujeto.

- **Diferencias de las teorías de Piaget y Vygotsky**

Los dos teóricos determinan que el juego es importante en el desarrollo cognitivo del infante, se basen en el constructivismo del aprendizaje, sin embargo, para Piaget los niño y niñas toman el sentido de las cosas a través de su entorno, potencia la lógica y racionalidad, en cambio, para Vygotsky el contexto social y el valor cultural son características importantes en la incidencia de los procesos de aprendizajes, es decir, el juego puede ser visto como un espacio asociado a las situaciones ilusorias (López, 2022).

- **Teoría María Montessori**

Montessori aporta a la educación desde las variables de la autoconfianza y desarrollo de la iniciativa, identifica, que en el proceso de enseñanza, los docentes, deben dejarles ser a los niños y niñas, es decir, permitir que los infantes se interesen por ellos mismos de las cosas, sin límites ni una disciplina severa (Herrera, 2016).

Identifica que el cerebro se desarrolla con la estimulación y el juego permite proporcionar dicha estimulación, además, se debe observar el entorno del niño para adaptar las actividades de enseñanza a su realidad cognitiva. Montessori indica que la libertad permite la disciplina de la actividad lúdica, cuando el niño o niña crezca, esta actividad se reducirá al trabajo, por ello, esta actividad comprende varios aspectos:

- a) En el desarrollo de la actividad, este debe darse con un objetivo general y específico que le permita cumplir con la malla curricular.
- b) El material didáctico debe ser colorido y de interés. Y pueda cumplir con la actividad y objetivo a realizarse.
- c) Utilizar objetos de la vida cotidiana, elementos naturales.
- d) El juego lúdico debe ser aplicado con una disciplina cognitiva, una planificación. (Chamorro, 2017)

A continuación, se presenta un cuadro diferenciativo realizado por () de las diferentes ideas de pensamiento de los tres teóricos expuestos sobre el desarrollo del juego y su importancia en el aprendizaje:

Tabla 4. Ideas principales de Piaget, Vygotsky y Montessori

Lo lúdico en la pedagogía de Lev Vygotsky	Lo lúdico en la pedagogía de Jean Piaget	Lo lúdico en la pedagogía de Montessori
<p>Considero según lo analizado anteriormente que este autor tiene una teoría más completa y clara del papel del juego en el desarrollo cognitivo del niño y su relación con el lenguaje, relación que como ya indicamos es dialéctica; comienza con la acción necesaria dentro de una situación dada, como</p>	<p>Piaget parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños</p>	<p>La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. El método Montessori concibe la educación como una auto</p>
<p>tesis; luego, lo lúdico juega un papel transitorio, como antítesis, y se proyecta hacia el lenguaje o significación como síntesis; este lenguaje no es sensorial, sino que es una representación. El juego dialéctico entre acción-significación se cubre dialécticamente de acuerdo con el desarrollo cognitivo que el niño va adquiriendo a través del tiempo.</p>	<p>experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.</p>	<p>educación porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, debido a que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo. El método se apoya en el asociar y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos.</p>

Fuente: (Paredes, 2020)

1.2.9. Clasificación de los Juegos Lúdico

Los juegos lúdicos se clasifican según el estudio de Fiorotto (2021) en:

- a) **Juegos Simbólicos:** son juegos que reproducen escenas de la vida real, modificadas de acuerdo a las necesidades y objetivos del aprendizaje.
- b) **Juegos Motores:** aquellos que implican la puesta en práctica de habilidades y capacidades motoras, como por ejemplo: jugar a la pelota, a saltar, con pelotas, etc.
- c) **Juegos de Mesa:** son los que se desarrollan con la ayuda de alguna herramienta o tablero, puede utilizar fichas, cartas, dados, entre otras.
- d) **Juegos electrónicos:** son los que utilizan un medio digital interactivo. Necesita de un dispositivo electrónico como computadora, laptop, celular entre otros, y en algunos casos es necesario el uso de datos móviles.
- e) **Otros juegos:** pueden ser juegos como rompecabezas, dibujar, pintar, crear, construir elementos por medio de material natural o reciclable, entre otros.

1.3.Fundamentación del estado del arte

Como se identificó en apartados anteriores, el juego ha permitido ser una herramienta esencial en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años, además, permite ser una estrategia aprendizaje en el proceso de enseñanza de los estudiantes, por ello, se identifica, varios estudios a nivel nacional e internacional sobre el juego y su importancia, entre estos se tiene:

La investigación desarrollada por Pérez (2020) en la que determina que el juego resulta ser una actividad fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los infantes, debido a que, permite potenciar la imaginación y creatividad, indica que el juego enriquece el

cerebro y cuerpo. Permite el desenvolvimiento del lenguaje y permite explotar capacidades como organizar, relacionarse, regular y planificar.

Indica además, que el juego permite desarrollar contribuciones físicas, sensoriales, mentales, afectivas y creatividad. La última permite propiciar la interacción con adultos y entre pares, por ello, se puede identificar que el juego llega a ser un vínculo que permite propiciar la empatía, cooperación y seguridad en los niños, además relaciones afectivas (Pérez, 2020).

Por consecuente, en una investigación desarrollada por Vera (2018) identifica que el juego está presente en casi todas las actividades del infante, es decir, es una actividad innata del niño, debido a que, este le permite integrarse y relacionarse con las demás personas y el mundo, además, le permite conocer, descubrir cosas nuevas, por ello, implica ser una herramienta esencial de la vida.

Además considera que el juego permite fomentar y desarrollar la creatividad del niño o niña, ya que esta, relacionada con las capacidades cognitivas y habilidades de cada sujeto, por ello, es fundamental que el docente propicie un medio adecuado para fortalecer la creatividad pues a futuro le servirá para resolver conflictos (Vera, 2018). Por cuanto, en la investigación desarrollada por Albornoz (2019) determina que, la creatividad es un componente necesario para el desarrollo del pensamiento, ya que este, permitirá a futuro la adaptación social del sujeto, por ello, los docentes y educadores especialmente del área inicial, deben permitir el juego – trabajo como método de aprendizaje, el fin es que se potencie las capacidades y que además el niño o niña tenga la capacidad de explorar y expresarse con toda la creatividad posible, a través de las actividades empleadas en el aula de clase.

Además identifica, que los padres son una parte necesaria para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, pero que, gracias al aceleramiento tecnológico y formas de vida aceleradas, no dedican el tiempo adecuado a sus hijos, no juegan con

sus pequeños, haciendo que el tiempo que pongan en riesgo el desarrollo intelectual, social, motriz y de pensamiento creativo a corta edad, disminuye la imaginación (Albornoz, 2019).

Finalmente, en la investigación de Castillo (2020), se puede identificar la importancia de desarrollar las habilidades creativas en los niños y niñas, ya que, permite la adaptación de su entorno y la resolución de problemas. Identifica que la etapa infantil es la más importante, y de esta, depende mucho la vida que tendrá el sujeto a futuro.

1.4. Conclusiones Capítulo I

Se puede determinar respecto a los antecedentes de investigación que existieron varios trabajos interesantes que permiten entender la importancia y relevancia de los juegos en el desarrollo de la creatividad de los niños, se pudo indicar investigaciones a nivel nacional de Ecuador que la mayoría de investigación da importancia al juego como herramienta didáctica en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, fortalece su imaginación y creatividad.

Además se pudo identificar que, la escuela constituye el primer espacio o medio de aprendizaje, su entorno es importante en el desarrollo cognitivo del niño, seguido por los métodos didácticos empleados por el docente, es decir, la Didáctica como rama de la pedagogía se ocupa de la búsqueda de métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, es aquella parte que dice cómo hacer o cómo proceder ante determinada situación del proceso de enseñanza para orientar el aprendizaje.

Con dichas metodologías el docente debe lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, en este se reconocen tres tipos de aprendizaje: el más simple es el de representaciones (representacional); en realidad, se trata de la adquisición del vocabulario. Sobre todo, están el aprendizaje de conceptos (conceptual) y el de proposiciones (proposicional).

Por ello, el Juego lúdico es un instrumento metodológico que permite el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, en la actualidad, la mayoría de docentes del sistema educativo inicial lo utiliza para reforzar el aprendizaje en los niños y niñas. Además, el juego ha sido estudiado por varios teóricos entre ellos: Vygotsky, Piaget y Maria Montessori, I. Estos teóricos determinan que el juego es importante en el desarrollo cognitivo del infante, se basan en el constructivismo del aprendizaje.

CAPÍTULO II. PROPUESTA

2.1. Título de la propuesta

Guía didáctica para estimular la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.



Gráfico 1. Propuesta guía didáctica

Fuente: <https://static.guiainfantil.com/uploads/educacion/nina-manos-pintadas-p.jpg>

2.2. Objetivos

- Estimular la creatividad de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.
- Implementar el juego didáctico en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.

- Impulsar y fortalecer el desarrollo de la imaginación para potenciar la creatividad y aprendizaje cognitivo.

2.3. Justificación

Los procesos cognitivos en la etapa de la niñez son importantes, ya que permitirá a futuro desenvolverse en sociedad y afrontar situaciones que se le presentan en el diario vivir, por ello, no se debe dejar a un lado el pensamiento creativo. Para Esquivias (2014) la creatividad es de gran importancia en el sujeto, debido a que, permite desarrollar individuos independientes en la forma de pensar, fomentar el criterio personal y el desarrollo de sus habilidades sociales. La creatividad permite que se desarrolle la imaginación, entre sus beneficios se tiene:

- Niños felices y resilientes: la creatividad permite transformar el miedo en confianza.
- Desarrolla un mejor procesos cognitivo: permiten explorar de forma práctica sus capacidades cuando juegan.
- Personalidad: comienzan a entender sus gustos, miedos, aficciones y sentimientos.
- Autonomía: cuando se incentiva a ser creativos, los niños y niñas adquieren libertad de pensamiento (Vera, 2018).

Por ello, la presente guía permite proponer una serie de actividades lúdicas que permitan desarrollar la creatividad, garantizando así, que en su vida adulta logren ser más exitosos. El fomentar la creatividad en la etapa infantil ayudará a que tengan una mejor autoestima, conciencia sobre sí mismo y a expresar los sentimientos de mejor manera para desarrollar mejores relaciones sociales en su eterno tanto en el presente como en el futuro (Angulo, 2020).

Por medio de esta guía se pretende que los niños y niñas experimenten diferentes maneras de desarrollar actividades escolares por medio de técnicas creativas. Estas utilizarán diversos materiales y recursos que despierten su imaginación y creatividad por medio de formas, texturas y sonidos para abordar de mejor manera la información por medio de estimulación sensorial, misma que es parte de los juegos lúdicos.

Precio a la implementación de esta guía, los docentes que se encargaron después de la evaluación mostraron interés en implementar actividades lúdicas dentro del aula, en especial para desarrollar la creatividad e imaginación para paliar los problemas evidenciados y sumarse a los cambios o actualizaciones que se dan en la educación. Reconocieron los beneficios que esta guía aporta y se mostraron prestos a la aplicación con sus estudiantes.

2.4. Desarrollo de la propuesta

La mayor parte de estudiantes de la institución provienen de hogares disfuncionales. Además de las secuelas psicológicas que esta condición trae consigo, muchos de los niños invierten mucho tiempo en dispositivos tecnológicos, lo cual no solo representa un factor de riesgo de contenido, contacto o conducta, sino también problemas de desarrollo cerebral, alteraciones de sueño, hiperactividad y situaciones complejas dentro del ambiente escolar como falta de creatividad e imaginación, problemas de concentración o memorización, entre otros.

Por tanto, esta propuesta surge con el objetivo de desarrollar actividades nuevas en este lugar, que a través de la implementación de materiales y recursos diferentes, puedan estimular la percepción sensorial, especialmente en el sentido del tacto, oído y vista. Se diseñaron actividades que utilicen la pintura, dibujo y modelado, mismas que provocan una estimulación en su creatividad y adicionalmente, mejoran su comunicación y capacidad de exposición oral, plasticidad cerebral, autonomía, ritmo y mejorar el ambiente escolar promoviendo el respeto entre compañeros.

Cada actividad fue pensada para combinar dos o más técnicas, que en conjunto generen un crecimiento integral en distintas áreas. Además que se utiliza material reciclado o que se tiene acceso desde el inicio del año lectivo, de tal manera que no se incurra en gastos adicionales y se pueda implementar fácilmente. Estas actividades, diseñadas como juego, cambian la dinámica de las metodologías diarias en el aula y generan mayor interacción entre el estudiante y el docente, siendo beneficioso para ambos. A su vez, permite incursionar en distintas áreas como la pintura, la música, la narración o dramatización, las cuales despertarán mayor interés y podría repercutir favorablemente en opciones a futuro.

La presente propuesta plantea 7 actividades:

a) Obra de arte en grupo



Gráfico 2. Obra de arte en grupo

Fuente: <https://thumbs.dreamstime.com/b/gran-grupo-de-ni%C3%B>

b) Títeres con material reciclable



Gráfico 3. Obra de arte en grupo

Fuente: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.titerenet.com>

c) La banda musical



Gráfico 4. La banda musical

Fuente: <https://www.conmishijos.com/uploads/educacion/importanciamusica.jpg>

d) El cuento que más me gusta...



Gráfico 5. El cuento que más me gusta
Fuente: <https://d3ftg3cmbxm8f9.cloudfront.net/app/uploads>

e) Gotas de color



Gráfico 6. Gotas de color
Fuente: <https://madreshoy.com/wp-content/uploads/2018/11/ni%>

f) Círculos y palillos

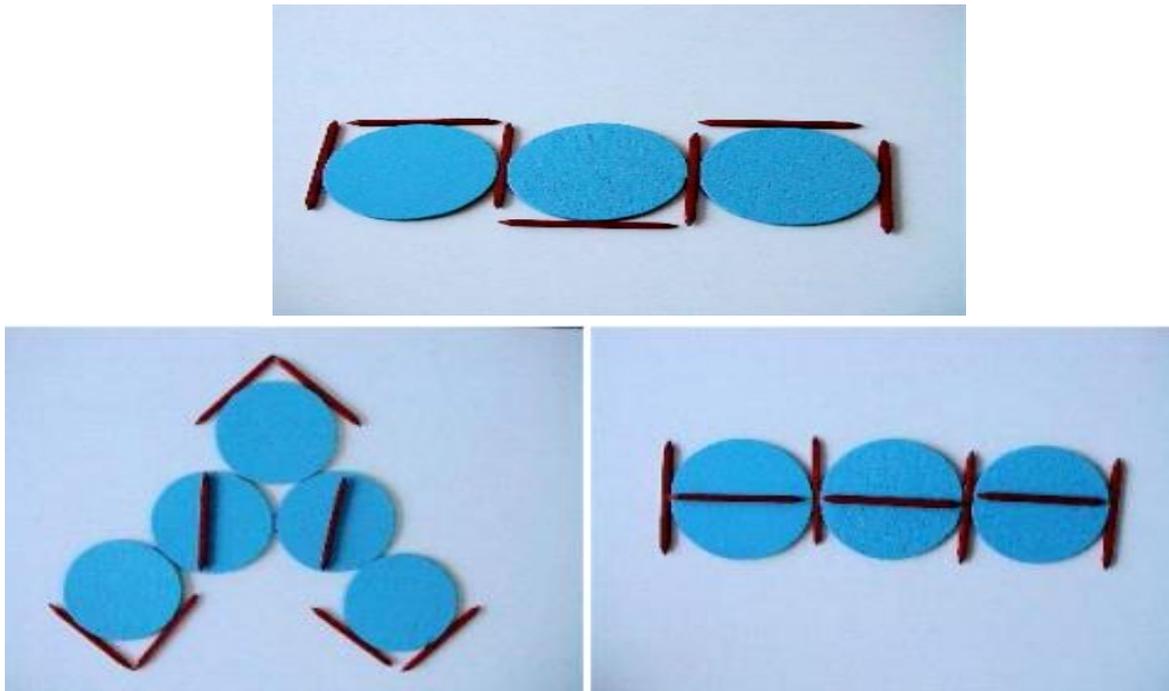


Gráfico 7. Círculos y palillos

Fuente: <https://www2.uned.es/cemav/juegos/pdf/4a5.pdf>

g) Copia el dibujo



Gráfico 8. Copia el dibujo

Fuente: <https://www.latiendadelprofesor.es/7-frases-de-maestros-que-pueden-cambiar-tu-salon-de-clases/>

2.3.1. Elementos que los conforman

En la guía se explica cada una de las siete actividades y cómo éstas influyen en el desarrollo de los niños según los criterios expuestos en la parte previa. Se presenta también la variedad de objetos y materiales que se van a utilizar, de tal manera que sea una oportunidad para reforzar los conocimientos e implementar estas actividades.

Están diseñadas de la siguiente manera:

- **Título de la actividad**, con un nombre creativo que exprese la característica de la misma.
- **Experiencia de aprendizaje**, en la que se describe en pocas palabras la actividad.
- **Edad**, para un rango de 4 a 5 años de edad
- **Tiempo de actividad**, descrito para realizarla en una hora
- **Descripción de la actividad**, En la que se expresa brevemente la actividad a manera de síntesis.
- **Ámbito**, que es el área que se pretende desarrollar en el estudiante.
- **Destreza**, se describen las destrezas que se estimularán en los alumnos durante el desarrollo de la actividad.
- **Actividades**, se describe paso a paso la actividad
- **Recursos y materiales**, a manera de lista en la que se enumeran los requerimientos necesarios para la actividad.
- **Indicadores de evaluación**, que son los criterios con los cuales se evaluará la efectividad de dicha actividad.
- **Observaciones**, que son los datos que se van registrando durante el desarrollo de la misma.

Guía didáctica

Fátima Mireya Izurieta Guzmán



www.milcaratulas.com

Introducción

En la actualidad, los procesos de enseñanza se han ido modificando. Es necesario que los docentes actualicen sus formas de enseñar e incorporen nuevas actividades lúdicas, cuyos resultados son positivos y alentadores. En este caso, implementar el juego que es una importante herramienta de aprendizaje. Este desarrolla la capacidad cognitiva del alumno, creatividad, planificación, lenguaje, pensamiento, resolución de conflictos, entre otros.

En la Unidad Educativa “Elia Liut”, se observó que la mayoría de estudiantes vienen de familias disfuncionales. Además de los problemas que ocasiona en la psicología de niños y niñas la situación de su hogar, también se ha evidenciado que el mayor pasatiempo que disponen es el uso de dispositivos tecnológicos que son proporcionados por los mismos progenitores o cuidadores. Si bien el uso de los mismos es utilizado actualmente como un método de enseñanza-aprendizaje, hay otro tipo de contenido digital que puede resultar pernicioso, generando incluso la disminución de la creatividad e imaginación de los niños y niñas, afecciones en el desarrollo cerebral, alteraciones del sueño, hiperactividad, entre otros riesgos de contenido, contacto y conducta.



Y se ha identificado que en la escuela, los estudiantes tienen dificultades en cuanto a la creatividad, imaginación, motricidad fina, concentración, memorización, hiperactividad, falta de estimulación o sobre estimulación, entre otros. La mayor parte de estos problemas se deben, no solo a la tecnología en su vida diaria, sino a la ausencia o poco uso de material didáctico, lúdico y creativo para la enseñanza, tanto en la escuela como en casa.

Por tanto, se plantea nuevas técnicas creativas que favorezcan la autonomía del alumno, el desarrollo de su creatividad e imaginación y potenciar diferentes áreas como el arte y la exposición oral, distintas a las disciplinas tradicionales. Para esto se requiere de material didáctico, en su mayoría reciclado, mismo que abre su creatividad y genera diversos estímulos sensoriales como el tacto, el oído y la vista, mismas que refuerzan las enseñanzas impartidas por el docente y generan beneficios para los niños y niñas.



Objetivos

- Estimular la creatividad de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.
- Implementar el juego didáctico en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.
- Desarrollar siete actividades que permitan la imaginación y creatividad del niño y niña.



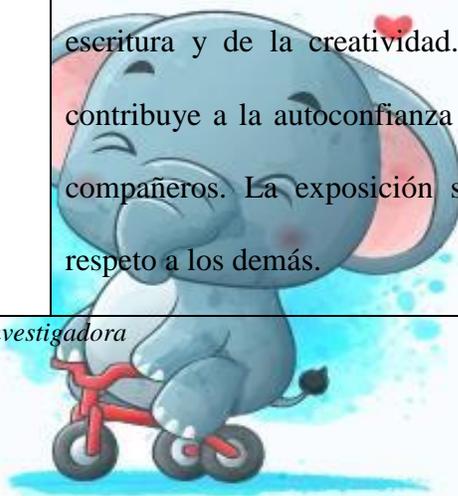
2.4.1.1 Obra de arte en grupo

ACTIVIDADES

Tabla 5. Obra de arte en grupo

Materiales:	Desarrollo:
<ul style="list-style-type: none">- Pintura de varios colores- Pinceles y esponjas- Pliegos de cartulina o de papel bond	<p>Se enumera a los niños para formar cuatro grupos. Se adapta el salón de clases creando un espacio amplio para cada equipo, al cual se le entrega un pliego de papel bond o de cartulina. Cada niño dibujará las formas que desee, sea con el pincel, la esponja o las manos, y las pintará según los colores que considere. Una vez terminada la actividad, se expone cada dibujo y los niños explican a sus compañeros el significado de su obra de arte.</p> <p>Las técnicas de dibujo favorecen al desarrollo de la escritura y de la creatividad. El trabajo en equipo contribuye a la autoconfianza y el colaborar con sus compañeros. La exposición sirve para fomentar el respeto a los demás.</p>

Elaborado por o fuente: La Investigadora



2.4.1.2 Títeres con material reciclable

Tabla 6. Títeres con material reciclable

Materiales:	Desarrollo:
<ul style="list-style-type: none">- Pintura de varios colores- Pinceles- Cartulina de colores- Paletas de helado- Ojos locos- Pegamento- Decoración en papel- Vasos desechables	<p>Se lee a los niños tres cuentos tradicionales: los tres cerditos, caperucita roja y el gato con botas. Cada alumno elige un personaje de cualquiera de los cuentos y elabora un títere sobre este. Puede hacerlo en las paletas de helado o en la cartulina e ir pintando y decorando con el material proporcionado. Para finalizar cada alumno presentará su títere y el resto de compañeros adivinará qué personaje de los cuentos es.</p> <p>Esta actividad ayuda al desarrollo de la creatividad, mejora la capacidad de atención de los niños, genera autoconfianza y mejora el lenguaje y comunicación.</p>

Elaborado por o fuente: La Investigadora



Gráfico 9. Copia el dibujo
Fuente: Investigadora

2.4.1.3 La banda musical

Tabla 7. La banda musical

Materiales:	Desarrollo:
<ul style="list-style-type: none"> - Objetos reciclables como botellas plásticas, papel o tela. 	<p>El docente explicará los diferentes instrumentos musicales y los niños tendrán que imitar el sonido de cada uno. Después los niños crearán instrumentos</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Pintura de varios colores 	<p>musicales con los materiales que se tiene el aula, por ejemplo tambores, panderetas o maracas. Para finalizar</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Pinceles 	<p>la actividad, se motivará a todos los alumnos a crear</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina de colores 	<p>una canción haciendo sonidos con los instrumentos y</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Pegamento 	<p>el cuerpo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Granos secos 	<p>Esta actividad fomenta el desarrollo de la creatividad, permite la expresión artística y de emociones. Ayuda a la estimulación del ritmo, coordinación y memoria.</p>

Elaborado por o fuente: La Investigadora

2.4.1.4 El cuento que más me gusta...

Tabla 8. El cuento que más me gusta

Materiales:	Desarrollo:
<ul style="list-style-type: none"> - Objetos reciclables - Plastilina - Pegamento 	<p>El docente preguntará a los estudiantes por su cuento o serie animada favorita. Después se entregará plastilina y los alumnos tendrán que reproducir a uno de sus personajes favoritos. Después los niños contarán a sus compañeros una escena que haya llamado su atención</p>

	<p>y la representarán con la figura de plastilina creada.</p> <p>Esta actividad fomenta el desarrollo de la creatividad e imaginación. Mejora la capacidad de concentración y permite la expresión artística.</p>
--	---

Elaborado por o fuente: La Investigadora

2.4.1.5 Gotas de color

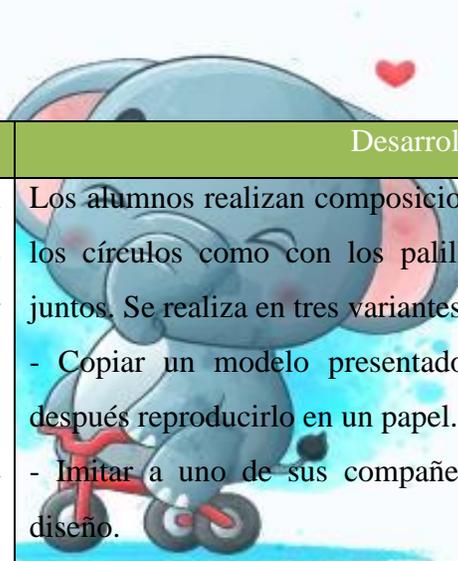
Tabla 9. Gotas de color

Materiales:	Desarrollo:
<ul style="list-style-type: none"> - Pinturas de colores e frascos cuentagotas. - Hojas de papel bond A4 	<p>Se entrega a cada alumno una hoja de papel y se le proporciona la pintura con cuentagotas. El estudiante pone gotas de colores por toda la hoja libremente, haciendo formas y dibujos.</p> <p>Esta actividad estimula la creatividad y sensibilidad. Se aprende a diferenciar entre colores y texturas.</p>

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 10. Círculos y palillos

Materiales:	Desarrollo:
<ul style="list-style-type: none"> - 8 círculos de fómix de 6,5 cm de diámetro en color azul - 20 palillos pintados de rojo de 6,5 cm de longitud. 	<p>Los alumnos realizan composiciones libres, tanto con los círculos como con los palillos, por separado o juntos. Se realiza en tres variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copiar un modelo presentado por el docente y después reproducirlo en un papel. - Imitar a uno de sus compañeros y reproducir su diseño.



	<p>- Presentar el modelo por unos minutos y luego retirarlo para que lo reproduzcan con su memoria.</p> <p>Esta actividad desarrolla la imaginación creadora, estimula la atención y memoria y desarrolla la estructuración y organización espacial.</p>
--	--

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 10. Imita el dibujo

Materiales:	Desarrollo:
<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Imágenes digitales de personajes de dibujos animados populares. - 5 Hojas A4 por alumno. - Lápices y colores. 	<p>El docente presenta cinco imágenes de personajes reconocidos de dibujos animados: el gato con botas, spiderman, héroes en pijama, Gatúbela, Cleo y Cuquín. Estos dibujos son populares, fáciles de reconocer y con detalles no tan complejos. Se presenta la imagen por 3 minutos y después se les retira para que reproduzcan en sus hojas con los detalles que recuerden.</p> <p>Esta actividad desarrolla la imaginación y estimula la atención y memoria.</p>

Elaborado por o fuente: La Investigadora

2.3.2. Explicación de la propuesta



EXPLICACIÓN ACTIVIDADES

Tabla 11. Actividad: Obra de arte en grupo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		OBRA DE ARTE EN GRUPO		
Experiencia:	Estimular la imaginación y creatividad por medio del dibujo y la pintura			
Edades de alumnos:	4 – 5 años de edad			
Tiempo de actividad:	1 hora			
Descripción de la actividad:	Formar cuatro equipos y a cada uno entregar un pliego de papel bond. Los niños libremente realizan dibujos y los pintan. Al final exponen el significado de su dibujo.			
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores de evaluación
Expresión artística	Expresar sus experiencias de manera libre por medio del dibujo y la pintura.	-Enumerar a los niños para formar cuatro grupos. -Adaptar el salón creando un espacio amplio. -Se entrega un pliego de papel bond o de cartulina a cada equipo. -Cada niño dibuja y pintará las formas que desee, sea con el pincel, la esponja o las manos. -Cada niño expone su dibujo y explica a sus compañeros el significado de su obra de arte.	-Pintura de varios colores -Pinceles y esponjas -Pliegos de cartulina o de papel bond.	Expresar sus experiencias por medio del dibujo y la exposición.
Observaciones:				
Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:		Bibliografía:
Fecha:	Fecha:	Fecha:		

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 12. Rubrica de Evaluación. Actividad: Obra de arte en grupo

Estudiante:				
Ámbito:				
Actividad:				
Indicadores	Logrado	Satisfactorio	Poco Satisfactorio	Requiere Apoyo
Escucha con atención la actividad				
Trabaja en grupo				
Dibuja y expresa sus emociones				
Pinta y comparte sus materiales				
Ayuda a sus compañeros				
Logra interpretar sus ideas				
Expone libremente				
Los trabajos realizados fueron creativos				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 13. Actividad: Títeres con material reciclable

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		TÍTERES CON MATERIAL RECICLABLE		
Experiencia:	Estimular la imaginación y creatividad mediante la creación y elaboración de títeres.			
Edades de alumnos:	4 – 5 años de edad			
Tiempo de actividad:	1 hora			
Descripción de la actividad:	Elaborar títeres con material reciclable sobre los personajes de cuentos tradicionales. Al final un niño presentará su títere y el resto de compañeros adivinará qué personaje de cuento es.			
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores de evaluación
Comprensión del lenguaje y expresión.	Elaboración de personaje después de escuchar su historia.	<ul style="list-style-type: none"> -Leer a los niños tres cuentos tradicionales: los tres cerditos, caperucita roja y el gato con botas. -Cada alumno elige un personaje de cualquiera de los cuentos y elabora un títere sobre este. Puede hacerlo en las paletas de helado o en la cartulina e ir pintando y decorando con el material proporcionado. -Cada alumno presentará su títere y el resto de compañeros adivinará qué personaje de los cuentos es. 	<ul style="list-style-type: none"> -Pintura de varios colores -Pinceles -Cartulina de colores -Paletas de helado -Ojos locos -Pegamento -Decoración en papel 	Expresar sus experiencias por medio del dibujo y la exposición.
Observaciones:				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 14. Rubrica de Evaluación. Actividad: Títeres con material reciclable

Estudiante:				
Ámbito:				
Actividad:				
Indicadores	Logrado	Satisfactorio	Poco Satisfactorio	Requiere Apoyo
Escucha con atención las historias				
Pone atención a los personajes				
Escoge el personaje				
Crea el personaje acorde a las historias contadas				
Ayuda a sus compañeros				
Logra interpretar sus ideas				
Expone libremente				
Los trabajos realizados fueron creativos				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 15. Actividad: La banda musical

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE			LA BANDA MUSICAL	
Experiencia:	Identificar sonidos de los instrumentos musicales y reproducirlos con material reciclable.			
Edades de alumnos:	4 – 5 años de edad			
Tiempo de actividad:	1 hora			
Descripción de la actividad:	Reproducir sonidos de instrumentos musicales, elaborarlos con material reciclable y ensayar una canción entre todos los alumnos.			
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores de evaluación
Expresión artística.	Reproducir sonidos y crear instrumentos con material reciclable.	<p>-El docente explicará los diferentes instrumentos musicales y los niños tendrán que imitar el sonido de cada uno.</p> <p>-Los niños crearán instrumentos musicales con los materiales que se tiene el aula, por ejemplo tambores, panderetas o maracas.</p> <p>-Se motivará a todos los alumnos a crear una canción haciendo sonidos con los instrumentos y el cuerpo.</p>	<p>-Botellas plásticas, papel o tela.</p> <p>-Pintura de varios colores</p> <p>-Pinceles</p> <p>-Cartulinas</p> <p>-Pegamento</p> <p>-Granos secos</p>	Canción final entre todos los alumnos.
Observaciones:				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 16. Rubrica de Evaluación. Actividad: La Banda Musical

Estudiante:				
Ámbito:				
Actividad:				
Indicadores	Logrado	Satisfactorio	Poco Satisfactorio	Requiere Apoyo
Escucha con atención las sonidos de los instrumentos musicales				
Pone atención de los sonidos				
Escoge el instrumento musical				
Crea el instrumento musical				
Ayuda a sus compañeros				
Logra crear sonido con el instrumento musical				
Expone libremente su instrumento				
Los trabajos realizados fueron creativos				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 17. Actividad: El cuento que más te gusta

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE			EL CUENTO QUE MÁS ME GUSTA...	
Experiencia:	Elaborar personajes de cuentos favoritos en plastilina			
Edades de alumnos:	4 – 5 años de edad			
Tiempo de actividad:	1 hora			
Descripción de la actividad:	El estudiante elige un personaje de su cuento favorito, lo reproduce en plastilina y cuenta una escena de su cuento usando a su personaje.			
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores de evaluación
Comprensión del lenguaje y expresión.	Elaboración de personaje después de escuchar su historia.	-El docente preguntará a los estudiantes por su cuento o serie animada favorita. -Entregará plastilina y los alumnos tendrán que reproducir a uno de sus personajes favoritos. Los niños contarán a sus compañeros una escena y la representarán con la figura de plastilina creada.	-Objetos reciclables -Plastilina -Pegamento	Presentación de escena final.
Observaciones:				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 18. Rubrica de Evaluación. Actividad: El cuento que más me gusta

Estudiante:				
Ámbito:				
Actividad:				
Indicadores	Logrado	Satisfactorio	Poco Satisfactorio	Requiere Apoyo
Explica su cuento favorito				
Crea los personajes de su cuento favorito				
Su dibujo es creativo				
Logra concentrar en su cuento favorito				
Ayuda a sus compañeros				
Logra explicar los personajes creados por su cuento favorito				
Expone libremente su instrumento				
Los trabajos realizados fueron creativos				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 19. Actividad: Gotas de color

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		GOTAS DE COLOR		
Experiencia:	Realizar dibujos con gotas de pintura			
Edades de alumnos:	4 – 5 años de edad			
Tiempo de actividad:	1 hora			
Descripción de la actividad:	El estudiante hace un dibujo o creación sobre una hoja con gotas de pintura de colores que se ponen libremente.			
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores de evaluación
Expresión artística	Expresar sus experiencias de manera libre por medio del dibujo y la pintura.	-Se entrega a cada alumno una hoja de papel y se le proporciona la pintura con cuentagotas. -El estudiante pone gotas de colores por toda la hoja libremente, haciendo formas y dibujos.	-Pintura de varios colores en frascos -cuentagotas -Hojas de papel bond.	Expresar sus experiencias por medio del dibujo y la exposición.
Observaciones:				
Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:	Bibliografía:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:		

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 20. Rubrica de Evaluación. Actividad: Gotas de color

Estudiante:				
Ámbito:				
Actividad:				
Indicadores	Logrado	Satisfactorio	Poco Satisfactorio	Requiere Apoyo
Pone atención a las indicaciones de los demás				
Crea libremente sin complicación dibujos con las gotas de color				
Su dibujo es creativo				
Ayuda a sus compañeros				
Logra explicar los personajes creados por su cuento favorito				
Expone libremente su dibujo creado				
Expresar sus experiencias de manera libre por medio del dibujo y la pintura.				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 21. Actividad: Círculos y palillos

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		CÍRCULOS Y PALILLOS		
Experiencia:	Reproducir figuras utilizando círculos en fómix y palillos			
Edades de alumnos:	4 – 5 años de edad			
Tiempo de actividad:	1 hora			
Descripción de la actividad:	El estudiante realiza formas libres, imita el diseño de su compañero o reproduce el modelo presentado por el docente utilizando solamente los 8 círculos de fómix y 20 palillos.			
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores de evaluación
Expresión artística	Atención y memorización para poder reproducir el modelo y creatividad al desarrollarlo solo.	Se realiza en tres variantes: - Copiar un modelo presentado por el docente y después reproducirlo en un papel. - Imitar a uno de sus compañeros y reproducir su diseño. - Presentar el modelo por unos minutos y luego retirarlo para que lo reproduzcan con su memoria.	8 círculos de fómix de 6,5 cm de diámetro color azul y 20 palillos rojos de la misma longitud	La participación activa de los alumnos y el diseño en papel.
Observaciones:				
Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:	Bibliografía:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:		

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 22. Rubrica de Evaluación. Actividad: Círculos y palillos

Estudiante:				
Ámbito:				
Actividad:				
Indicadores	Logrado	Satisfactorio	Poco Satisfactorio	Requiere Apoyo
Copia el modelo presentado por el docente				
Reproduce en un papel el modelo				
- Imita a uno de sus compañeros				
- Presentar el modelo por unos minutos				
Logra explicar el modelo				
Expone libremente su dibujo creado				
Expresar sus experiencias de manera libre por medio del dibujo y la pintura.				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 23. Actividad: Imita el dibujo

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		IMITA EL DIBUJO		
Experiencia:	Reproducir por medio de un dibujo el modelo presentado			
Edades de alumnos:	4 – 5 años de edad			
Tiempo de actividad:	1 hora			
Descripción de la actividad:	El estudiante reproduce por medio de un dibujo un modelo presentado, durante tres minutos, por el docente en el pizarrón, de tal manera que pueda plasmarlo con la mayor cantidad de detalles.			
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores de evaluación
Expresión artística y memorización	Atención y memorización para poder reproducir el modelo.	El docente presenta cinco imágenes de dibujos animados reconocidos: gato con botas, spiderman, héroes en pijama, Gatúbela, Cleo y Cuquín. Se presenta la imagen por 3 minutos y después se les retira para que reproduzcan en sus hojas con los detalles que recuerden. Esta actividad desarrolla la imaginación y estimula la atención y memoria.	Proyector -Imágenes digitales de personajes de dibujos. -5 Hojas A4 por alumno. - Lápices y colores.	La participación activa de los alumnos y el diseño en papel.
Observaciones:				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 24. Rubrica de Evaluación. Actividad: Imita el Dibujo

Estudiante:				
Ámbito:				
Actividad:				
Indicadores	Logrado	Satisfactorio	Poco Satisfactorio	Requiere Apoyo
Presta atención a las imágenes mostradas				
Dibuja la mayoría de imágenes				
Comparte y explica las imágenes dibujadas				
Recordó la mayoría de imágenes				
Expone libremente su dibujo creado				
Atención y memorización para poder reproducir el modelo.				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

2.3.3. Premisas para su implementación

Esta guía didáctica es un complemento para las actividades desarrolladas en el nivel de preparatoria, por tanto es acorde a las políticas y lineamientos establecidos para este nivel educativo.

Además que para su implementación se utilizan materiales reciclables y otros útiles que son parte de la lista con la que ya cuentan los estudiantes.

2.4. Rubrica de Evaluación

Tabla 25. Rubrica de Evaluación General

Estudiante:		
Ámbito:		
Criterios de evaluación	Si	No
Realiza todos los pasos de la actividad		
Muestra interés en la actividad		
Reacciona positivamente		
Es colaborativo con sus compañeros en el desarrollo de la actividad		
Comparte sus materiales con sus compañeros		
Escucha opiniones y sugerencias de compañeros y profesor		
Ayuda a sus compañeros		
Los trabajos realizados fueron creativos		

<i>Valoración de los criterios / Número</i>	<i>Nivel de desempeño</i>
<i>8 criterios</i>	<p>Logrado</p> 

6 criterios	Satisfactorio 
4 criterios	Poco Satisfactorio 
2 criterios	Requiere apoyo 

Elaborado por o fuente: La Investigadora

2.5. Conclusiones Capítulo II.

La presente propuesta identifica siete actividades lúdicas que permitirán desarrollar la creatividad en los niños, su aplicación es importante, debido a que, permite fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes, desarrolla a futuro sujetos independientes, con criterio propio y mejores habilidades sociales.

Además, estimular la imaginación mejora procesos cognitivos y desarrolla la personalidad de los estudiantes. Por tanto es importante incluir actividades lúdicas en la educación para que desde edades tempranas desarrollen de mejor manera sus capacidades.

Las actividades lúdicas se seleccionaron de acuerdo a las necesidades que presentaba el grupo, se incentivo el trabajo en equipo y fomento la socialización entre todos sus compañetos. Todo esto, con el fin el proceso de aprendizaje de manera cognitiva con el fin de que incentiva y aporte a la creatividad de los niños.

El uso de materiales reciclables para las actividades lúdicas es importante para el desarrollo de la creatividad. Además de la unión de distintas destrezas como la pintura, la música, el arte, la pintura, entre otros, junto a actividades de lectura, memoria, comunicación y expresion, produce un mejor desempeño en los niños estimulando la creatividad.

Las actividades propuestas deben ser aplicadas si es posible en ambientes abiertos y adecuados, el docente debe planificar y identificar los recusos y herramientas necesarias para la aplicación de la actividad.

CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Evaluación de expertos

Para la validación de los dos expertos se seleccionó al: Msc. Teodoro Remache Chafra, magister en docencia universitaria y a la Msc. María Fernanda Cepeda Cajas. A ambos se les presentó un documento breve explicando el tema, justificación, objetivos y la propuesta de la guía didáctica. Se realizó adicionalmente una exposición sobre la propuesta con una muestra de las actividades que se plantearon. Al finalizar se les entregó una encuesta para la evaluación que entregó los siguientes resultados

Opiniones referidas a la propuesta

Tabla 26. Opiniones referidas a la propuesta

Opiniones referidas a la propuesta	Sí	No	Tiene antecedente	Mejora existentes	No cambia
a) ¿Las actividades son innovadoras?	2				
b) ¿Está sustentado teóricamente?	2				
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas presentes?	2				
Porcentaje:	100%	0%	0%	0%	0%

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas

Tabla 27. Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas

a) ¿Hay claridad en delinear los componentes del sistema?	Sí	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbito que falta
Elementos pedagógicos	2				
Elementos de diseño	2				

Equipo tecnológico	2				
Porcentaje	100%	0%	0%	0%	0%

Tabla 28. Alternativas

	Para maestros		Para niños		Es poco práctico		Nada práctico	
	Si	no	si	no	si	no	si	no
b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	2		1					
c) ¿Encuentra dificultades en su aplicación?		2		1				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta

Tabla 29. Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta

	sí	no	Bajo supervisión técnica
¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica?	2		

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Opiniones acerca de los alcances de la propuesta

Tabla 30. Opiniones acerca de los alcances de la propuesta

Opiniones acerca de los alcances de la propuesta	sí	no
a) ¿la propuesta podría aplicarse masivamente?	2	
b) ¿debe ser considerado como producto didáctico	2	

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Según los resultados, ambos expertos han determinado que las actividades presentadas son innovadoras y sustentadas teóricamente. Que los elementos pedagógicos, de diseño y equipo tecnológico están claros como componentes del sistema. Ambos coinciden que es aplicable para los niños y maestros sin ninguna dificultad. Por último coinciden en que esta propuesta es útil y que puede producirse masivamente.

3.2. Evaluación de usuarios

Para la validación de usuario se seleccionó al Msc. José Ricardo Pérez Cueva, magíster en educación con mención en innovación y liderazgo educativo. A él se le presentó un documento breve explicando el tema, justificación, objetivos y la propuesta de la guía didáctica. Se realizó adicionalmente una exposición sobre la propuesta con una muestra de las actividades que se plantearon. Posteriormente se implementaron las 5 actividades en el aula bajo la supervisión del usuario. Al finalizar se le entregó una encuesta para la evaluación que entregó los siguientes resultados:

Opiniones referidas a la propuesta

Tabla 31. Opiniones referidas a la propuesta

Opiniones referidas a la propuesta	Sí	No	Tiene antecedente	Mejora existentes	No cambia
a) ¿Las actividades son innovadoras?	1				
b) ¿Está sustentado teóricamente?	1				
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas presentes?	1				
Porcentaje:	100%	0%	0%	0%	0%

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas

Tabla 32. Opiniones acerca de la utilidad

a) ¿Hay claridad en delinear los componentes del sistema?	Sí	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbito que falta
Elementos pedagógicos	1				
Elementos de diseño	1				
Equipo tecnológico	1				
Porcentaje	100%	0%	0%	0%	0%

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Tabla 33. Alternativas

	Para maestros		Para niños		Es poco práctico		Nada práctico	
	Si	no	si	no	si	no	si	no
b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	1		1					
c) ¿Encuentra dificultades en su aplicación?		1		1				

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta

Tabla 34. Factibilidad de la propuesta

	Sí	no	Bajo supervisión técnica
¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica?	1		

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Opiniones acerca de los alcances de la propuesta

Tabla 35. Opiniones alcance de la propuesta

Opiniones acerca de los alcances de la propuesta	sí	no
a) ¿La propuesta podría aplicarse masivamente?	1	
b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico	1	

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Según los resultados, el usuario coincide con la opinión de los expertos, en que las actividades presentadas son innovadoras y sustentadas teóricamente. Los elementos pedagógicos, de diseño y equipo tecnológico están claros como componentes del sistema. Están de acuerdo en que es aplicable para los niños y maestros sin ninguna dificultad. Por último coinciden en que esta propuesta es útil y que puede producirse masivamente.

3.3. Evaluación de impactos o resultados

Junto los tres docentes que se mencionaron en apartados anteriores, se sacaron las siguientes conclusiones generales de la aplicación de la propuesta respecto a todo el grupo. Estas fueron:

a) Obra de arte en grupo

Los estudiantes disfrutaron esta técnica por la libertad que tuvieron tanto en escoger el diseño como por los materiales para pintar. Usaron los pinceles, las esponjas y también sus manos. Algunos de ellos expusieron de manera adecuada su dibujo, con otros se realizaron preguntas que fueron respondiendo. Varios de ellos dibujaron únicamente formas y líneas libres, otros hicieron a personas, algunos paisajes y otros graficaron casas o estructuras.

b) Títeres con material reciclable

Los estudiantes desarrollaron la actividad con dedicación y alegría. Muchos comprendieron la idea completa de esta actividad, pero pocos alumnos hicieron otros personajes diferentes en títeres a los que se había solicitado en los cuentos. Una de las dificultades encontradas fue que la mitad de los alumnos no concluyeron su títere en el tiempo previsto, por lo cual se prevé hacerlo con más tiempo. Además algunos todavía no pudieron colocar los ojos locos en la posición correcta del rostro y pocos

mencionaron que no tenían el material suficiente para hacer el títere deseado. Ante esto se prevé contar con mayores útiles u objetos reciclables.

c) La banda musical

Los alumnos respondieron adecuadamente a esta actividad. Participaron con entusiasmo al reconocer los sonidos de los instrumentos y al elaborar el suyo propio. Algunos no terminaron la decoración del instrumento pero si lo pudieron utilizar como tal. Además se logró satisfactoriamente la presentación de la canción al final. Se prevé reducir minutos a la parte inicial para que tengan más tiempo en la elaboración del instrumento y en preparar la canción.

d) El cuento que más me gusta...

Los estudiantes participaron activamente de esta tarea. La gran mayoría eligió personajes de cuentos favoritos y pocos de series animadas. Lograron hacer su figura de plastilina, según sus habilidades acorde a su edad, y pudieron representar su escena adecuadamente, jugando con la figura y con elementos adicionales. Con algunos de ellos se hizo preguntas y se motivó personalmente a que puedan hacer la presentación.

e) Gotas de color

La participación fue satisfactoria y los niños trabajaron con gusto. Hicieron libremente sus dibujos, aunque pocos no comprendieron lo de poner las gotas de pintura previamente, sino que hicieron formas directamente con el frasco. La mayoría mezclaron diversos colores, mientras que otros solo uno o dos. En esta actividad todos hicieron algún tipo de figura específica como casas, árboles, autos, personas. Ninguno hizo formas libres o solo líneas.

3.4. Resultados de la propuesta

Tanto por la revisión de los expertos como por la evaluación del usuario, la propuestas es efectiva, útil y aplicable para los niños en el lugar seleccionado. Y esto se evidenció al momento de su participación en las actividades que lo hicieron con gusto y con buenos resultados. Los detalles que hay que corregir son de tiempo o de material, más no de metodología o actividad. A continuación se muestra los resultados de la aplicación de la guía antes y después:

Tabla 36. Resultados de la propuesta Pre-test y Post-test

Indicadores	Pre-test						Post-test					
	I		EP		A		I		EP		A	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
Realiza todos los pasos de la actividad	0	0	3	13%	8	53%	0	0	10	66%	13	86%
Muestra interés en la actividad	0	0	9	60%	10	66%	0	0	11	67%	15	100%
Reacciona positivamente	0	0	8	53%	9	60%	0	0	9	60%	14	93%
Es colaborativo con sus compañeros en el desarrollo de la actividad	0	0	4	26%	5	33%	0	0	7	46%	15	100%
Comparte sus materiales con sus compañeros	0	0	7	46%	8	53%	0	0	8	53%	15	100%
Escucha opiniones y sugerencias de compañeros y profesor	0	0	5	33%	8	53%	0	0	7	46%	15	100%
Ayuda a sus compañeros	0	0	5	33%	7	46%	0	0	10	66%	15	100%
Los trabajos realizados fueron creativos	0	0	8	53%	9	60%	0	0	10	66%	14	93%

Realiza todos los pasos de la actividad	0	0	5	33%	6	40%	0	0	8	53%	14	93%
Comunicación	0	0	5	33%	8	53%	0	0	10	66%	15	100%

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Como se puede ver, los niños y niñas de la escuela en su totalidad no alcanzaban un logro significativo en las actividades encomendadas, su creatividad era mínima, con la aplicación de las actividades, se pudo, lograr y alcanzar un 100%.

3.5. Conclusiones del III capítulo

- Los expertos concluyeron que esta propuesta es innovadora en la parte lúdica, tiene sustento teórico, es clara en función de la pedagogía, del diseño y de la tecnología aplicada. Es fácilmente aplicable en las aulas, tanto para maestros como para estudiantes. Se percibe útil para el grupo seleccionado en el desarrollo de la creatividad y puede aplicarse masivamente como producto lúdico. Estas impresiones fueron compartidas por el docente que fue evaluador como usuario y que participó en la actividad con los alumnos. Y la mayor cantidad de docentes que fueron encuestados consideran que las actividades lúdicas son importantes, que las actividades presentadas si estimulan la creatividad y que estas deben implementarse en la Institución.
- Los estudiantes respondieron efectivamente a las actividades planteadas y participaron activamente de las mismas con emoción, entusiasmo y alegría. Se prevé realizar cambios en el manejo del tiempo, en proporcionar más recursos y materiales, y procurar ser más claros y específicos en las indicaciones que se brinda a los alumnos para el desarrollo de la actividad. Sin embargo, sus experiencias creativas fueron satisfactorias y se alcanzó el ideal previsto.

- En función de las evaluaciones y de la aplicación de la guía didáctica se ha concluido que es útil y aplicable para esta edad con la intención de estimular su creatividad y participación. Además que complementa con otras disciplinas y se logra así desarrollar actividades integrales.

Conclusiones Generales

- La literatura científica ha desarrollado, durante los últimos años, diversos estudios dedicados al fomento de la creatividad en los estudiantes. Estudios complementarios han comprobado que la mejor manera de desarrollar la creatividad es a través de juegos lúdicos y didácticos. Entre los principales beneficios se destacan: el desarrollo de personas independientes, fomento del criterio personal y mejora en habilidades sociales. Estimulación de la imaginación, mayor autoconfianza, mejora de procesos cognitivos, refuerzo de la personalidad y autonomía.
- La forma para implementar actividades que estimulen la creatividad es por medio de una guía didáctica diseñada para este plan, para esto se propusieron juegos didácticos como: obra de teatro en grupo, títeres con material reciclado, gotas de color, banda musical, mi cuento favorito es, para el desarrollo se contó con la aprobación y colaboración de la institución y se aplicó en el grupo de estudiantes de 5 años de edad.
- Después de haber aplicado la guía didáctica elaborada a través de la investigación y el fundamento teórico, se demuestra la efectividad de los juegos lúdicos en la estimulación de la creatividad de los niños de cinco años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023 y se ha presentado la importancia de esta área en la educación.
- Para la evaluación se realizaron valoraciones de expertos, valoración de usuario y los resultados cuantitativos de la aplicación de la guía pedagógica. Los profesionales aprobaron y validaron la propuesta, calificándola como útil, innovadora y que logra los objetivos propuestos.

- Finalmente, la aplicación de esta guía demostró por medio de profesionales expertos el desarrollo del aprendizaje y estimulación de la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023 por medio de actividades lúdicas.

Recomendaciones

- Se ha revisado la bibliografía sobre el estímulo de la creatividad en los niños. Sin embargo, es necesario desarrollar más estudios sobre este tema en función de la realidad nacional e identificar cómo el pensum de estudios nacional colabora al fomento de la creatividad.
- Se recomienda, además, aprovechar de los espacios verdes y recursos naturales para desarrollar las actividades planteadas, fomentando así, la creatividad y estimulación en los niños de 5 años.
- Cada vez son más comunes y necesarias las guías que presenten actividades lúdicas para niños. Por tanto, es importante que, las guías sean valoradas por profesionales expertos en el tema, ya que permitirá, así, mejorar las actividades de acuerdo a sus experiencias y recomendaciones.
- Se ha comprobado la eficacia de estas actividades para el desarrollo de la creatividad. Sin embargo es necesario tener procesos o rúbricas estandarizadas para una mejor efectividad de las mediciones durante la evaluación de estas guías.
- Finalmente, se recomienda, socializar la presente propuesta para estimular la creatividad de los niños y niñas de 5 años, con el fin de mejorar los procesos cognitivos y autoconfianza.

Referencias Bibliográficas

- Alarcón, N. O. (2001). *La educación artística, clave para el desarrollo de la creatividad*. Ministerio de Educación.
- Albornoz, E. (ene-mar de 2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *SCielo*, 15(66).
- Angulo, P. y. (2020). *Desarrollo de la Creatividad de los niños en la etapa escolar*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Arias, L. e. (2018). *El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Función Judicial del Distrito Metropolitano de Quito*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Benítez, M. (2018). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Innovación y Experiencias Educativas .
- Bou, J. L. (2012). *Didáctica de Inglés en Educación Infantil*. Ideaspropias Editorial S.L.
- Campos, I. C., Torres, M. d., Freire, D. S., & Vásquez, D. S. (2005). *Informática Aplicada a Los Procesos de Enseñanza-aprendizaje*. Fondo Editorial PUCP.
- Carrasco, J. (2019). *Teoría de la educación I. Educación y acción pedagógica*. Universidad de Salamanca.
- Castillo, C. (2020). *Diseño de juego para el desarrollo de la creatividad y fortalecer la capacidad de independencia y adaptación al entorno en los niños de 3 a 5 años*. Lima, Perú: USIL.

- Chamorro, I. (2017). *El Juego en la Educación infantil y primaria* . Obtenido de Autodidactica : <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Coronado, E. (Enero de 2020). *El juego como factor importante para el aprendizaje*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/27478.pdf>
- Esquivias, M. (31 de Enero de 2014). *Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones*. Obtenido de https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fiorotto, P. (Abril de 2020). *Tipos de Juego y espacios lúdicos en niños y niñas de 6 a 12 años en diferentes contextos*. Obtenido de Universidad Católica Argentina: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11698/1/tipos-juegos-espacios-ludicos.pdf>
- Gaibor, K. (2020). *Propuesta de actividades basadas en el juego pedagógico para fortalecer el ámbito de la convivencia social en los niños del Subnivel Inicial II de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica* . Guayaquil: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Guzmán, J. C. (2012). *Inteligencia creativa: Cómo tener ideas que lo cambian todo*. EDAF.
- Hargraves, D. (2019). *Infancia y educación artística*. Madrid, España: Morata.
- Herrera, L. (Mayo de 2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- López, A. (2022). *Contextos de enseñanza-aprendizaje en la sociedad del conocimiento* (Vol. 11). Revista Complutense de Educación.

- Moscoso, D. (2018). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016 – 2017*. Emblemático Chordeleg.
- Muñoz, M. (2020). *El Sistema Educativo*. Ministerio de educación y ciencia.
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, A. (2020). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. UEES - Universidad Espíritu Santo.
- Piaget, J. (1982). *Teoría del desarrollo cognitivo*. Obtenido de https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/PE_Piaget_Unidad_2.pdf
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Labor.
- Picado, F. (2002). *Didáctica General*. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San José.
- Rodríguez, J. (2020). *Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System*. , . La Mancha: Universidad de Castilla.
- Torres, M. (2020). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289-296.
- Valqui, R. (10 de abril de 2009). *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones*. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>
- Vera, D. (2018). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V*. Quito: Universidad Central.

- Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial El Clavelito año lectivo 2016-2017*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje* . Obtenido de Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Instrumentos de Evaluación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL



Encuesta a los docentes de educación Inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Aloasi en el año lectivo 2022-2023.

Estimado docente le solicito respetuosamente contestar la siguiente encuesta, la misma que forma parte de la investigación titulada “La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años” con el objetivo de conocer si las actividades propuestas permiten el desarrollo de la creatividad.

1. ¿Considera que las actividades lúdicas son importantes para el estímulo de la creatividad en niños y niñas de 5 años?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- Muy en desacuerdo

2. ¿Está de acuerdo en que las actividades presentadas fomentan la creatividad en niños y niñas adecuadamente?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente

Muy en desacuerdo

3. ¿Considera la necesidad de implementar esta propuesta como estimulación de la creatividad en alumnos de 5 años de edad que pertenecen a la institución?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Muy en desacuerdo

Gracias por su colaboración

Anexo 2. Análisis e Interpretación de Resultados

Adicional, se presentaron los resultados a 13 docentes de la institución quienes analizaron y evaluaron la propuesta en función del cumplimiento de los objetivos propuestos. Se realizaron preguntas y se obtuvieron estas respuestas:

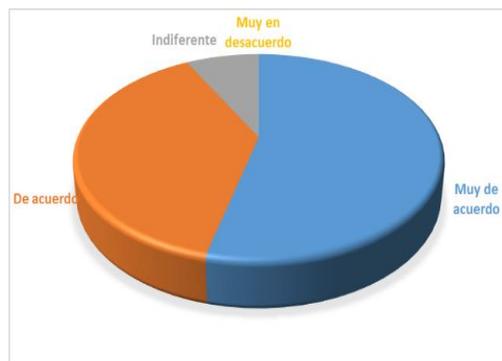
1. ¿Considera usted que las actividades lúdicas son importantes para el estímulo de la creatividad en niños y niñas de 5 años?

Tabla 37. Importancia del juego

Alternativas	Número de personas	Porcentaje
Muy de acuerdo	7	54%
De acuerdo	5	38%
Indiferente	1	8%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	13	100%

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Gráfico 10. Importancia de actividades lúdicas



Elaborado por o fuente: La Investigadora

Interpretación

El 54% de encuestados está muy de acuerdo en la importancia de las actividades lúdicas en el estímulo de la creatividad. Un 38% se manifiesta solo de acuerdo, una persona, el 8%, se muestra indiferente y ninguno de los encuestados se muestra en desacuerdo.

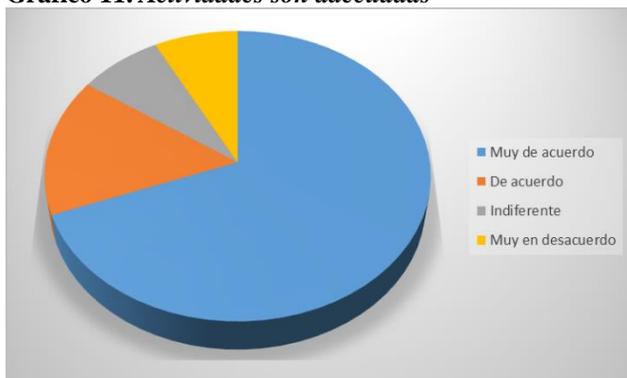
2. ¿Está de acuerdo en que las actividades presentadas fomentan la creatividad en niños y niñas adecuadamente?

Tabla 38. ¿Actividades son adecuadas?

Alternativas	Personas	Porcentaje
Muy de acuerdo	9	69%
De acuerdo	2	15%
Indiferente	1	8%
Muy en desacuerdo	1	8%
Total	13	100%

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Gráfico 11. Actividades son adecuadas



Elaborado por o fuente: La Investigadora

Interpretación:

El 69% de encuestados está de acuerdo en que estas actividades si estimulan la creatividad de los niños en la institución. Un 15% está de acuerdo, el 8% es indiferente y el 8% restante está en total desacuerdo.

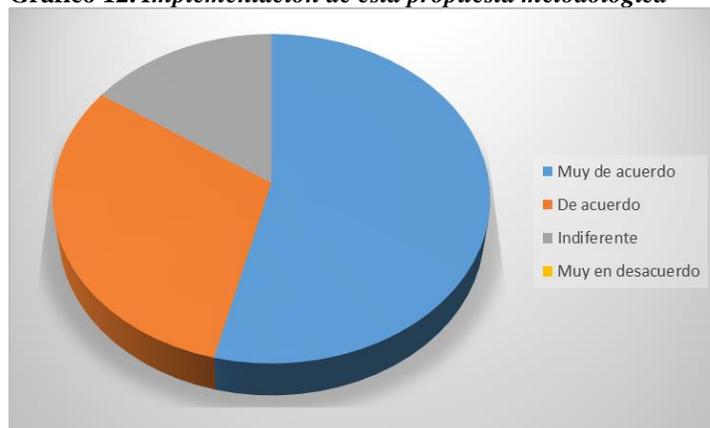
3. ¿Considera la necesidad de implementar esta propuesta como estimulación de la creatividad en alumnos de 5 años de edad que pertenecen a la institución?

Tabla 39. Implementación de esta propuesta didáctica

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Muy de acuerdo	7	54%
De acuerdo	4	31%
Indiferente	2	15%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	13	100%

Elaborado por o fuente: La Investigadora

Gráfico 12. Implementación de esta propuesta metodológica



Elaborado por o fuente: La Investigadora

Interpretación

El 54% de los encuestados respondieron que están muy de acuerdo en que se implemente esta propuesta didáctica. Un 31% está de acuerdo, Un 2% lo considera indiferente y un 0% está en desacuerdo.

Anexo 3. Validación de los Instrumentos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Estimado Experto:

*Se necesita sus opiniones y valoración respecto de la propuesta que ud, conoció delineada en el trabajo académico de Izurieta Guzmán Fátima Mireya: **La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años**, para la obtención del título de Master en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi.*

1.- Opiniones referidas a la propuesta (Marque con una X):

	<i>Sí</i>	<i>No</i>	Tiene anteced	Mejora existentes	No cambia
a) ¿Las actividades propuestas son innovadoras?					

	<i>Sí</i>	<i>No</i>	Hay errores teóricos	Faltan fundamentos	Hay suficientes bases
b) ¿Está sustentado Teóricamente?					

	En lo experiment	En lo teórico	En ambos elementos	En ningun
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas propuestas?				

2.- Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas (Marque con una X):

a) ¿Hay claridad en delinear los componentes del sistema?	Sí	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbito en que faltan		
<i>Elementos pedagógicos</i>							
<i>Elementos de diseño</i>							
<i>Equipo tecnológico</i>							
b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	<i>Para los maestros</i>		<i>Para los niños</i>		Es poco práctico	Es nada práctico	
	Sí	No	Sí	No	Para los maestros	Para los niños	Para los maestros Para los niños

b) ¿Encuentra dificultades en su aplicación o utilización?	Para los maestros			Para los niños			Para la institución			Para el sistema educativo		
	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez

3.- Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta (Marque con una X):

¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica para cumplir desarrollar la creatividad en los niños de 5 años?	Sí	No	Solo bajo supervisión técnica estricta

4.- Opiniones acerca de los alcances de la propuesta (Marque con una X):

a) ¿La propuesta podría ser aplicada masivamente en instituciones educativas?	Sí	No

b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico?	Sí	No

Comentarios, sugerencias, observaciones generales:

Firma

Anexo 4. Cronograma de la propuesta

Actividad	Objetivo	Fecha
Obra de arte en grupo	Estimular la imaginación y creatividad por medio del dibujo y la pintura	Lunes 03/10/2022
Títeres con material reciclable	Estimular la imaginación y creatividad mediante la creación y elaboración de títeres.	Miércoles 05/10/2022
La banda musical	Identificar sonidos de los instrumentos musicales y reproducirlos con material reciclable.	Viernes 07/10/2022
El cuento que más me gusta...	Elaborar personajes de cuentos favoritos en plastilina	Lunes 10/10/2022
Gotas de color	Realizar dibujos con gotas de pintura	Miércoles 12/10/2022
Círculos y palillos	Reproducir figuras utilizando círculos en fómix y palillos	Viernes 14/10/2022
Copia el dibujo	Reproducir por medio de un dibujo el modelo presentado	Lunes 17/10/2022

Anexo 5. Cuadro comparativo Ficha de observación

Indicadores	Pre-test						Post-test					
	I		EP		A		I		EP		A	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
Realiza todos los pasos de la actividad	0	0	3	13%	8	53%	0	0	10	66%	13	86%
Muestra interés en la actividad	0	0	9	60%	10	66%	0	0	11	67%	15	100%
Reacciona positivamente	0	0	8	53%	9	60%	0	0	9	60%	14	93%
Es colaborativo con sus compañeros en el desarrollo de la actividad	0	0	4	26%	5	33%	0	0	7	46%	15	100%
Comparte sus materiales con sus compañeros	0	0	7	46%	8	53%	0	0	8	53%	15	100%
Escucha opiniones y sugerencias de compañeros y profesor	0	0	5	33%	8	53%	0	0	7	46%	15	100%
Ayuda a sus compañeros	0	0	5	33%	7	46%	0	0	10	66%	15	100%
Los trabajos realizados fueron creativos	0	0	8	53%	9	60%	0	0	10	66%	14	93%
Realiza todos los pasos de la actividad	0	0	5	33%	6	40%	0	0	8	53%	14	93%
Comunicación	0	0	5	33%	8	53%	0	0	10	66%	15	100%

Anexo 6. Evidencias Fotografías

Actividad 1. Obra de arte en grupo



Actividad 2. Obra de arte en grupo



Actividad 3. Copia el dibujo



Actividad 4. El cuento que más me gusta...



Anexo 7. Validación de la Propuesta de Expertos y Usuarios

Rubrica para la evaluación de expertos

Estimado Experto:

Se necesita sus opiniones y valoración respecto de la propuesta que usted, conoció delimitada en el trabajo académico de Izabella Guzmán Fátima Mireja: La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años, para la obtención del título de Master en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Categorías o capitulos de análisis

1.- Opiniones referidas a la propuesta (Marque con una X):

	Si	No	Tiene antecedente	Mejora existentes	No cambia
a) ¿Las actividades propuestas son innovadoras?	X				

	Si	No	Hay errores teóricos	Faltan fundamentos	Hay suficientes bases
b) ¿Está sustentado teóricamente?	X				

	En lo experimental	En lo teórico	En ambos elementos	En ninguno
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas propuestas?			X	

2.- Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas (Marque con una X):

	Si	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbito en que faltan
a) ¿Hay claridad en definir los componentes del sistema?	X				
Elementos pedagógicos	X				
Elementos de diseño	X				
Equipo tecnológico	X				

b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	Para los maestros		Para los niños		En aula práctica		En aula práctica	
	Si	No	Si	No	Para los maestros	Para los niños	Para los maestros	Para los niños
	X		X					

b) ¿Encuentra dificultades en su aplicación o utilización?	Para los maestros			Para los niños			Para la institución			Para el sistema educativo		
	Si	No	Tal vez	Si	No	Tal vez	Si	No	Tal vez	Si	No	Tal vez
		X			X			X			X	

3.- Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta (Marque con una X):

¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica para cumplir desarrollar la creatividad en los niños de 5 años?	Si	No	Solo bajo supervisión técnica estricta
	X		

4.- Opiniones acerca de los alcances de la propuesta (Marque con una X):

a) ¿La propuesta podría ser aplicada masivamente en instituciones educativas?	Si	No
	X	

b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico?	Si	No
	X	

Comentarios, sugerencias, observaciones generales:


Firma

Rubrica para la evaluación de expertos

Estimado Experto:

Se necesita sus opiniones y valoración respecto de la propuesta que usted conoció delimitada en el trabajo académico de Izurieta Guzmán Fátima Mireya: La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años, para la obtención del título de Master en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Categorías o capítulos de análisis

1.- Opiniones referidas a la propuesta (Marque con una X):

	Sí	No	Tiene antecedente	Mejora existentes	No cambia
a) ¿Las actividades propuestas son innovadoras?	X				

	Sí	No	Hay errores teóricos	Faltan fundamentos	Hay suficientes bases
b) ¿Está sustentado Teóricamente?	X				

	En lo experimental	En lo teórico	En ambos elementos	En ninguno
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas propuestas?			X	

2.- Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas (Marque con una X):

	Sí	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbitos en que faltan
a) ¿Hay claridad en delinear los componentes del sistema?	X				
Elementos pedagógicos	X				
Elementos de diseño	X				
Equipo tecnológico	X				

b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	Para los maestros		Para los niños		Es poco práctico		Es nada práctico	
	Si	No	Si	No	Para los maestros	Para los niños	Para los maestros	Para los niños
	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					

b) ¿Encuentra dificultades en su aplicación o utilización?	Para los maestros			Para los niños			Para la institución			Para el sistema educativo		
	Si	No	Tal vez	Si	No	Tal vez	Si	No	Tal vez	Si	No	Tal vez
		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>

3.- Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta (Marque con una X):

¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica para cumplir desarrollar la creatividad en los niños de 5 años?	Si	No	Solo bajo supervisión técnica estricta
	<input checked="" type="checkbox"/>		

4.- Opiniones acerca de los alcances de la propuesta (Marque con una X):

a) ¿La propuesta podría ser aplicada masivamente en instituciones educativas?	Si	No
	<input checked="" type="checkbox"/>	

b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico?	Si	No
	<input checked="" type="checkbox"/>	

Comentarios, sugerencias, observaciones generales:


Firma

Rubrica para la evaluación de expertos

Estimado Experto:

Se necesita sus opiniones y valoración respecto de la propuesta que usted, conoció delimitada en el trabajo académico de Izarreta Guzmán Fátima Mirya: **La importancia de la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños de 5 años**, para la obtención del título de Master en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Categorías o capítulos de análisis

1.- Opiniones referidas a la propuesta (Marque con una X):

	Si	No	Tiene antecedente	Mejora existentes	No cambia
a) ¿Las actividades propuestas son innovadoras?	X				

	Si	No	Hay errores teóricos	Faltan fundamentos	Hay suficientes bases
b) ¿Está sustentado teóricamente?	X				

	En lo experimental	En lo teórico	En ambos elementos	En ninguno
c) ¿Lo nuevo está en las actividades lúdicas propuestas?			X	

2.- Opiniones acerca de la utilidad de las actividades lúdicas (Marque con una X):

	Si	No	Componentes suficientes	Faltan algunos	Ámbito en que faltan
a) ¿Hay claridad en definir los componentes del sistema?					
Elementos pedagógicos	X				
Elementos de diseño	X				
Equipo tecnológico	X				

b) ¿Es evidente la aplicabilidad de las actividades lúdicas?	Para los maestros		Para los niños		Es poco práctico		Es nada práctico	
	Sí	No	Sí	No	Para los maestros	Para los niños	Para los maestros	Para los niños
	<input checked="" type="checkbox"/>							

b) ¿Encuentra dificultades en su aplicación o utilización?	Para los maestros			Para los niños			Para la institución			Para el sistema educativo		
	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez	Sí	No	Tal vez
		<input checked="" type="checkbox"/>										

3.- Opiniones acerca de la factibilidad de la propuesta (Marque con una X):

¿Cree que la propuesta sea útil en la práctica para cumplir desarrollar la creatividad en los niños de 5 años?	Sí	No	Solo bajo supervisión técnica estricta
	<input checked="" type="checkbox"/>		

4.- Opiniones acerca de los alcances de la propuesta (Marque con una X):

a) ¿La propuesta podría ser aplicada masivamente en instituciones educativas?	Sí	No
	<input checked="" type="checkbox"/>	

b) ¿Debe ser considerado como producto didáctico?	Sí	No
	<input checked="" type="checkbox"/>	

Comentarios, sugerencias, observaciones generales:

Seguir con proyecto es innovador.

Yemanda Cepeda
Firma

Anexo 8. Certificación Transferencia de Conocimientos



FORMANDO LIBERES DEL FUTURO

UNIDAD EDUCATIVA ELIA LIUT

CERTIFICACIÓN

Yo, Teodoro Remache Chafra, con cédula de ciudadanía No. 170331492-0, en calidad de Director del establecimiento CERTIFICO que la licenciada Fátima Mireya Izurieta Guzmán, con CI: 1723174304, aplicó los instrumentos de evaluación para el levantamiento de la información y desarrollo del Proyecto de Investigación con el tema "LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL USO DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS", mismo que culminó favorablemente con la aplicación de la propuesta: Guía didáctica para estimular la creatividad a través del uso del juego didáctico en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa Elia Liut en la parroquia de Abasí en el año lectivo 2022-2023

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente dentro de lo legal.

Atentamente,



Mgs. Teodoro Remache Chafra
DIRECTOR



CONTACTOS
888 213 1569 - 099 618 3303
022 310 843

CORREO
ee@unelias.com
DIRECCION
Parroquia Abasí, Barro El Tambo II,
Panamá Zona Sur Km. 36.13