



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD: METODOLOGIA Y TECNOLOGIA AVANZADA

Título:

El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa cerit, en el año lectivo 2021-2022.

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

Autor

Herrera Yugcha Leslie Anahi Lic.

Tutor

Constante Barragán María Fernanda Mg.C.

LATACUNGA –ECUADOR

2022

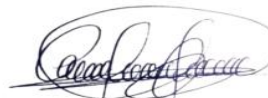
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa cerit, en el año lectivo 2021-2022”, presentado por Herrera Yugcha Leslie Anahi 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 de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, mayo 20,2022.



.....
Mg.C María Fernanda Constante Barragán
CC. 0502767957

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: “El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la unidad educativa cerit año 2021-2022.”, en el año lectivo 2021-2002”, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster 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, junio 09, 2022

.....
MgC. Barbosa Zapata José Nicolas
C.C. 0501886618
Presidente del Tribunal 1

.....
MgC. Defaz Gallardo Yolanda Paola
C.C. 0502632219
Miembro del Tribunal 2

.....
MgC. Cañizares Vasconez Lorena Aracely
C.C. 0502762263
Miembro del Tribunal 3

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi querido esposo por su sacrificio, su paciencia y apoyo en todo momento, quien ha estado en cada presente en cada instante y ha sido quien me ha motivado para alcanzar la meta propuesta.

A mis padres, por haber forjado en mí, la perseverancia, la dedicación y la fortaleza para superar todos los obstáculos de mi vida.

Cada logro va dedicado a ustedes mis seres queridos que siempre están en mi corazón.

Leslie.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haberme dado la vida, por haberme acompañado a lo largo de mi carrera por ser mi luz en el camino y por darme la sabiduría y fortaleza para alcanzar mis objetivos.

A mi querida tutora, Mg.C. María Fernanda Constante, por sus consejos orientación, predisposición y apoyo para realizar esta presente investigación para no solo un beneficio personal sino también para la comunidad.

.A mi Alma Mater, por abrirme las puertas para continuar con mi crecimiento profesional, brindándome el apoyo necesario con sus docentes de alta calidad humana y profesional y así han permitido mejorar mi perfil profesional en beneficio propio.

Leslie Anahi Herrera Yugcha

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

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

Latacunga, junio 09, 2022



.....
Lic. Leslie Anahi Herrera Yugcha
C.C. 0504237058

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.

Latacunga, junio 09, 2022



.....
Leslie Anahi Herrera Yugcha Lic.
C.C. 0504237058

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: “El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la unidad educativa cerit año 2021-2022.”, en el año lectivo 2021-2022”, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por el tribunal en el acto de predefensa.

Latacunga, junio 09, 2022



.....
Mg.C. Barbosa Zapata José Nicolas
CC.0501886618

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Título: “El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa cerit, en el año lectivo 2021-2022.”.

Autor: Herrera Yugcha Leslie Anahi Lic.

Tutor: Constante Barragán María Fernanda Mg.C.

RESUMEN

La presente investigación se enfoca en la problemática al no tener una idea clara de que el juego es una herramienta que ayuda de muchas maneras en el aula, en este caso estamos hablando de desarrollar la creatividad a través de juegos, y dando a conocer que la creatividad está en que el niño no solo pueda dar soluciones a conflictos, sino que tenga mayor adaptabilidad a situaciones nuevas, manifestando una mejor actitud ante situaciones nuevas y se sienta menos frustrado ante ellas. Frente a todo esto se ha planteado como objetivo el desarrollo de la creatividad por medio de juegos en los niños y niñas del Subnivel Preparatoria de la Unidad Educativa “cerit”, se examinó las falencias y aciertos que surgen en el proceso educativo al momento de desarrollar las potencialidades creativas, tomando en cuenta que esta metodología fomenta un aprendizaje significativo permitiendo al niño crear su propio conocimiento. Esta investigación tuvo un enfoque cuali-cuantitativo, con un tipo investigación proyectiva y con una modalidad de proyecto factible y aplicada; las técnicas utilizadas fueron una entrevista a las autoridades, una encuesta a las docentes y una ficha de observación aplicada a los estudiantes. De acuerdo con la encuesta realizada se pudo determinar que el 75% de las docentes implementan el juego de una manera para la distracción o para salir de la rutina dentro del aula, razón por la cual, se diseñó la propuesta “Juego, creo y me divierto”. Talleres con actividades divertidas para el desarrollo de la creatividad a través de juegos, para lo que se utilizaron materiales didácticos, lúdicos y de fácil adquisición para trabajar en el aula, permitiendo mejorar las habilidades y destrezas creativas en los infantes y así favorecer en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La población fue de 9 infantes, 1 autoridad y 2 docentes parvularias que forman parte de la comunidad educativa. La técnica de recolección fue la entrevista, el instrumento el cuestionario y una ficha de observación. A partir de los resultados obtenidos, se pretende sensibilizar a los diferentes agentes educativos que se relacionan con niños/as, en función de brindar atención y facilitar espacios, que posibiliten el desarrollo de la creatividad, y le permitan expresar toda su imaginación y fantasía a través del juego, el cual es considerado una estrategia valiosa en el desarrollo creativo de los niños/as del Subnivel Preparatoria.

PALABRAS CLAVE: juego; creatividad; adaptabilidad; materiales didácticos; significativo; ludicos.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Title: " The game in the development of creativity in children of first grade from "cerit" Educational Unit, in the school year 2021-2022".

Author: Herrear Yugcha Leslie Anahi Lic.

Tutor: Constante Barragán María Fernanda Mg.C.

ABSTRACT

This research focuses on the problem of not having a clear idea that the game is a tool that supports in numerous ways in the classroom. In this case, we are talking about developing creativity through games and making it known that creativity considers that the child can give solutions to conflicts and children have more extraordinary adaptability to new situations, showing a better attitude to new problems and feeling less frustrated with them. Given all this, the development of creativity through games in children of the Preparatoria Sublevel of the "cerit" Educational Unit has been proposed as an objective. Moreover, the weaknesses and successes in the educational process when developing creative potentialities were examined, considering that this methodology promotes meaningful learning, allowing the children to create their knowledge. This investigation had a qualitative-quantitative approach, with a projective research type and a feasible and applied project modality; the techniques used were an interview with the authorities, a survey of the teachers and an observation form applied to the students. According to the survey conducted, it was determined that 75% of the teachers implement games as a way of distraction or getting out of the classroom routine, which is why the proposal "I play, I create, and I have fun" was designed. Workshops with fun activities for the development of creativity through games, for which didactic, playful, and easily affordable materials were used to work in the classroom, allowing the improvement of creative skills and abilities in infants and thus increasing the teaching-learning process. The population consisted of 9 infants, 1 authority and 2 kindergarten teachers who are part of the education community. The data collection technique was the interview, the questionnaire as an instrument, and an observation sheet. Based on the results obtained, the aim is to sensitize the different educational agents which interact with children in order to provide attention and facilitate spaces that enable the development of creativity and allow them to express all their imagination and fantasy through play, which is considered a valuable strategy in the creative development of children in the Preparatoria Sublevel.

KEYWORDS: play; creativity; adaptability; didactic materials; meaningful; playful.

Cristina Elizabeth Jácome Benítez con cedula de identidad numero:055046396-2 Licenciada en Pedagogía del idioma Ingles con número de registro de la SENESCYT:1010-2021-2287978;**CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título **"El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa cerit, en el año lectivo 2021-2022."** de:Herrera **Yugcha Leslie Anahi** aspirante a magister en Educación Inicial.



Latacunga, mayo 20,2022.

Cristina Elizabeth Jácome Benítez

CI: 055046396-2

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	20
1.1 Antecedentes.....	20
1.2 Fundamentación epistemológica	22
1.2.1 El juego	22
1.2.2 El juego en el desarrollo infantil	28
1.2.3 El juego como recurso didáctico	30
1.2.4 El juego para el desarrollo de la creatividad	32
1.2.5 Aportes conceptuales de la creatividad	34
1.2.6 La creatividad en la escuela	39
1.2.7 Principios de la creatividad	42
1.3 Teorías acerca de la creatividad	45
1.4 Conclusiones Capítulo I	53
CAPÍTULO II	55
2.1 Título de la propuesta	55
2.2 Objetivos.....	55
2.2.1 Objetivo General	55
2.2.2 Objetivos Específicos.....	55
2.3 Justificación.....	55
2.4 Desarrollo de la propuesta.....	55
2.4.1 Elementos que la conforman.....	56
2.4.2 Explicación de la propuesta	57
2.4.3 Premisas para su implementación	77

2.5	Conclusiones Capítulo II	80
CAPÍTULO III.....		83
3.1	Evaluación de expertos.....	83
3.2	Evaluación de usuarios	84
3.3	Evaluación de impactos o resultados.....	86
3.4	Resultados de la propuesta	88
3.5	Conclusiones del III capítulo.....	88
3.6	Conclusiones generales	89
3.7	Recomendaciones generales.....	90
3.8	Referencias bibliográficas	91
ANEXOS.....		128
Anexo 1.- Instrumentos de Evaluación.		100
Anexo 2.- Análisis e interpretación de resultados.....		109
Anexo 3.- Validación de Instrumentos de Evaluación.		129
Anexo 4. -Cronograma de la Propuesta		133
Anexo 5.- Cuadro Comparativo: Ficha de Observación aplicada a los niños y niños antes y después de la aplicación de la Propuesta.....		136
Anexo 6.- Evidencias Fotográficas		139
Anexo 7.- Validación de la Propuesta de Expertos y Usuarios.....		144

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Sistema de Tareas en Relación a los Objetivos Específicos	6
Tabla 2. Etapas y Descripción.....	10
Tabla 3. Población.....	17
Tabla 4. Cuadro Comparativo del Pre-test y Post-test de la Propuesta.....	86
Tabla 5. Escala Valorativa	107
Tabla 6. Ficha de Observación.....	108

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Tabulación Pregunta 1.....	112
Gráfico 2. Tabulación Pregunta 2	112
Gráfico 3. Tabulación Pregunta 3	113
Gráfico 4. Tabulación Pregunta 4	114
Gráfico 5. Tabulación Pregunta 5	114
Gráfico 6. Tabulación Pregunta 6	115
Gráfico 7. Tabulación Pregunta 7	116
Gráfico 8. Tabulación Pregunta 8	116
Gráfico 9. Tabulación Pregunta 9	117
Gráfico 10. Tabulación Pregunta 10	118
Gráfico 11. Tabulación Pregunta 11	118
Gráfico 12. Tabulación Pregunta 12	119
Gráfico 13. Tabulación Pregunta 13	120
Gráfico 14. Tabulación Pregunta 14	121
Gráfico 15. Tabulación Pregunta 15	122
Gráfico 16. Tabulación Pregunta 16	123
Gráfico 17. Tabulación Pregunta 17.....	123
Gráfico 18. Tabulación Pregunta 18	124

Gráfico 19. Tabulación Pregunta 19	125
Gráfico 20. Tabulación Pregunta 20	125
Gráfico 21. Tabulación Pregunta 21	126
Gráfico 22. Aplicación de talleres.....	139
Gráfico 23. Aplicación de talleres.....	139
Gráfico 24. Aplicación de talleres.....	140
Gráfico 25. Aplicación de talleres.....	140
Gráfico 26. Aplicación de talleres.....	141
Gráfico 27. Aplicación de talleres	141
Gráfico 28. Aplicación de talleres	142
Gráfico 29. Aplicación de talleres	143
Gráfico 30. Aplicación de talleres.....	143
Gráfico 31. Aplicación de talleres	144
Gráfico 32. Aplicación de talleres.....	144

INTRODUCCIÓN

Como **antecedentes** del presente trabajo de investigación, en primera instancia se menciona que se encuentra enmarcado en la línea de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi; asignada: Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social que contiene la sublínea: Metodologías, medios, estrategias y ambientes de aprendizaje, que se llevará a cabo con los niños y niñas de primer grado, lo que se pretende es potenciar la creatividad por medio de juegos con el fin desarrollar mejores habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta. Aunque este informe se centra en los años que corresponden a la educación preescolar, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta. (UNICEF) octubre de 2018, p.6).

Es importante trabajar con los párvulos desde el juego es por eso que hablamos que educación es un proceso muy largo que comienza por la familia y luego en la escuela, siendo necesarias ambas para conseguir un pleno desarrollo educativo y personal del niño y niña hasta que logre su nivel de madurez. Los niños, al empezar su etapa escolar, son pura potencia. Al estar en pleno proceso de formación, las posibilidades que tienen

para desarrollarse como seres humanos son extremadamente amplias. Con el transcurso del tiempo, y dependiendo de su formación, entorno e intereses, los niños van experimentando y aprendiendo determinadas habilidades que posteriormente les permitirán enfrentar los desafíos de la vida.

La creatividad es la forma más libre de expresión de uno mismo-. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse abiertamente y sin juicio. La capacidad de ser creativo, de crear sensaciones personales y experiencias, pueden reflejar y consolidar la salud emocional de los niños. Las experiencias que los niños tienen durante sus primeros años de la vida pueden realzar perceptiblemente el desarrollo de su creatividad. La creatividad en la actividad de un niño ayuda a profesores a aprender más sobre lo que puede pensar el niño o lo que esté sintiendo. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños para que prueben las nuevas ideas y nuevas maneras de pensamiento y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan oportunidades excelentes para personalizar nuestra enseñanza y enfocar la en cada niño.

A través del juego, los niños pueden expresar y enfrentar sus sentidos. Las ayudas del juego también relevan la tensión y la presión para los niños. Pueden apenas ser ellos mismos. No hay necesidad de vivir hasta los estándares del adulto durante juego. El juego ofrece a niños una oportunidad de alcanzar maestría de su ambiente. Controlan la experiencia con sus imaginaciones, y ejercitan sus potencias de opción y de tomar una decisión mientras que progresa el juego.

Ahora bien, para el **planteamiento del problema** se han considerado diversos aspectos como el origen y la relación con el tema mencionado en diferentes contextos y tiempo:

(Zapata, 1990), menciona que: el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad

debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

(Groos, 1902), filósofo y psicólogo menciona que; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Mientras que para (Pugmire-Stoy,1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. No obstante Darwin, indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

(Piaget, 1956), expone que; el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. " No obstante Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma". De otro modo Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás.

(Valdiviezo, 2014), expresa; refiriéndose a Piaget: "Manifiesta que el conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y el objeto; es primordial integrar los juegos creativos". Mientras que Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. Y es así que Para (Flinchum, 1988) el juego abastece al niño de

libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.

(Mendoza, 2009, p.19), De la Universidad Tecnológica Equinoccial, explica lo

siguiente; “Existe una idea equivocada en los profesores respecto a las potencialidades de los estudiantes, a quienes los consideran con un cociente intelectual inferior a lo real”.

Según (Aguera, 2009); La creatividad no se hace, se vive; no se siembra, se cultiva; no es patrimonio de pocos sino dominio de todos” Por otra parte

(Rodriguez O. Z., 2011, p.23); De la Universidad Península de Santa Elena; expresa lo

siguiente; “Los niños y las niñas presentan bajo nivel de desarrollo de habilidades y destrezas creativas, ante la incompleta aplicación de actividades lúdicas que les permitan fortalecer el motriz”.

(Cifuentes, 2012), menciona que; “La imaginación nace a partir de las imágenes que va percibiendo el estudiante, el infante elabora imágenes que sueña y anhela; su fantasía está dentro de lo que él conoce, su realidad interna le permite la imaginación”.

Por otra parte (Vargas P. 2010), expresa, “Por esto el lenguaje artístico no solamente se le considera como un difícil pero maravilloso oficio, sino, principalmente, como un medio de conocimiento que desarrolla nuestra capacidad creativa y conceptual”.

(Asanza, 2008, p.41), de la Universidad Laica Eloy Alfaro, describe lo siguiente;

“La originalidad, es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras”.

A través de la investigación se pretende generar que por medio de los juegos los educandos desarrollen su creatividad, por lo cual se **formula el siguiente problema de investigación:**

¿Cómo fomentar el juego en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de primer grado de la Unidad Educativa cerit?

Para dar respuesta al problema detectado se establece el siguiente **objetivo general**:

Determinar la importancia del juego para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas 5 a 6 años de la Unidad educativa “cerit”.

Para lograr el cumplimiento del objetivo general, se plantean **los objetivos específicos**, enmarcados en la parte teórica, diagnóstica, propuesta que permitan dar solución al planteamiento del problema, aplicación y la evaluación, por lo que se proponen los siguientes:

- Analizar información bibliográfica de libros, revistas y publicaciones referentes al tema de investigación.
- Diagnosticar las fortalezas y debilidades en relación al juego para desarrollar la creatividad en los niños.
- Determinar si las maestras aplican el juego en las clases para el desarrollo de la creatividad.
- Diseñar una propuesta metodológica (talleres) para fortalecer la utilización de juegos para el desarrollo de la creatividad.
- Aplicar los talleres basados en el desarrollo de la creatividad (por medio de juegos).
- Evaluar el impacto que generó el trabajar con juegos para el desarrollo de la creatividad de los niños de primer grado

Sistema de tareas:

Tabla 1. Sistema de Tareas en Relación a los Objetivos Específicos

Objetivos	Actividades (tareas)
<p>Objetivo específico 1:</p> <p>Analizar información bibliográfica de libros, revistas y publicaciones referentes al tema de investigación.</p>	<p>Búsqueda de información y autores relevantes sobre el tema de investigación.</p> <p>Análisis y selección bibliográfica, hemerográfica y en la web de autores.</p> <p>Redacción de la información.</p>
<p>Objetivo específico 2:</p> <p>Determinar si las maestras aplican el juego en las clases para el desarrollo de la creatividad.</p>	<p>Identificar las necesidades que existen en primer grado.</p> <p>Elaborar una encuesta dirigida a las maestras de primer grado.</p> <p>Validación de la encuesta por expertos.</p> <p>Aplicación de la encuesta.</p> <p>Tabulación de resultados.</p> <p>Análisis e interpretación de resultados</p>
<p>Objetivo específico 3:</p> <p>Diagnosticar las fortalezas y debilidades en relación al juego para desarrollar la creatividad en los niños.</p>	<p>Diagnosticar el estado actual en los niños y niñas de primer grado.</p> <p>Elaboración de instrumentos de evaluación.</p> <p>Validación de instrumentos de evaluación.</p> <p>Redacción de instrumentos de evaluación.</p> <p>Aplicación de instrumentos de evaluación.</p> <p>Tabulación de resultados.</p> <p>Análisis e interpretación de resultados</p>

<p>Objetivo 4:</p> <p>Diseñar una propuesta metodológica (talleres) para fortalecer la utilización de juegos lúdicos para el desarrollo de la creatividad.</p>	<p>Establecer el título de la propuesta.</p> <p>Determinar los objetivos de la propuesta.</p> <p>Redactar la justificación de la propuesta.</p>
---	---

	<p>Nominación de estrategias a utilizar en los talleres.</p> <p>Determinación de las destrezas a desarrollar.</p> <p>Solicitar la colaboración de expertos.</p> <p>Elaboración de las técnicas y recursos de evaluación, conclusiones y recomendaciones.</p>
<p>Objetivo específico 5:</p> <p>Aplicar los talleres basados en el desarrollo de la creatividad por medio de juegos.</p>	<p>Elaboración de un cronograma para aplicar los talleres.</p> <p>Orientaciones generales para aplicación de los talleres.</p> <p>Aplicación de los talleres.</p> <p>Elaboración de conclusiones y recomendaciones.</p>
<p>Objetivo específico 6:</p> <p>Evaluar el impacto que generó el trabajar con juegos para el desarrollo de la creatividad de los niños de primer grado</p>	<p>Evaluación de expertos los cuales certifiquen la validez y pertinencia en el campo de acción.</p> <p>Evaluación de usuarios los mismos que puedan dar fe de su validez y pertinencia en el campo de acción.</p> <p>Analizar los datos obtenidos para determinar el impacto de la aplicación de la propuesta</p>

	<p>Tabulación de los resultados.</p> <p>Análisis e interpretación de resultados.</p> <p>Elaboración de conclusiones y recomendaciones.</p>
--	--

Elaborado por: Leslie Herrera

Tabla 2. Etapas y Descripción

Etapas	Descripción
<p style="text-align: center;">Etapas 1 Antes del siglo XIX</p>	<p>Hasta el siglo XIX, jugar estaba asociado al entretenimiento y la diversión, desde la perspectiva educativa esto dio un giro con la llegada de la Escuela Nueva donde el juego tenía mucha importancia como método de enseñanza. Los educadores intuían que los juegos tenían un alto potencial educativo. Los valores de los que dispone el juego no solo están en su capacidad para motivar al alumno sino que a través de ellos se puede aprender, desarrollar habilidades y destrezas y por lo tanto ya no cabe discutir que se puede aprender jugando.</p>

<p style="text-align: center;">Etapa 2</p> <p style="text-align: center;">A partir del siglo XX</p>	<p>El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas.</p> <p>Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz.</p>
---	---

Elaborado por: Leslie Herrera

Justificación:

En la presente investigación tratare de mostrar la relación que existe entre el juego y la creatividad. La importancia del mismo en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, si bien muchas de las actividades lúdicas que realizamos dentro del aula y durante la niñez impulsan el incremento psicomotriz, de la misma manera aumenta su creatividad, imaginación y expresión de emociones fomentando así la autoestima.

Por esto fomentar el juego para promover la creatividad desde los primeros años de escolarización es fundamental para el progreso personal.

A nivel social se debería desarrollar en los alumnos la capacidad para desarrollar la creatividad a través del juego, cambiando la visión del juego y cuan amplia es su utilidad dentro del ámbito de la escuela, creando así un aprendizaje significativo.

Los beneficiarios directos de este trabajo de investigación serán los niños y niñas, de primer año de educación general básica, se espera que el desarrollo de esta investigación genere un impacto social en la institución llevando a la educación hacia otro nivel de excelencia.

Sí, es **factible** porque tengo suficiente información basándome en las aportaciones de varios autores, libros, artículos y en lo pedagógico para realizar este proyecto que es de mayor importancia acerca del juego y en el desarrollo de la creatividad, lo que permitirá un mejor desarrollo integral de los niños y niñas

La investigación fue factible porque se contó con el recurso necesario en lo humano, material y económico gracias al apoyo de mi familia para realizar este proyecto que se consolido con satisfacción, así como con la apertura del director de la institución.

Cuento con el apoyo de mi familia para realizar mi proyecto con factibilidad. Tiene como **aporte práctico**, observar las debilidades que se presentan en la Institución Educativa en cuanto a la relación que se tiene con el juego como una estrategia para educar en los niños

y niñas para así poder dar a conocer estrategias prácticas basadas en diversos juegos para que los educandos puedan sacar a relucir todas sus potencialidades, interactuando con un ambiente preparado, en el cual se pueda explotar todas las capacidades al momento de crear.

Además, la investigación, cuenta con un gran **aporte metodológico**, ya que contribuirá como una línea base para futuras investigaciones pues abarca una amplia información en cuanto al juego y como ayuda este a un desarrollo óptimo de la creatividad a su vez permitirá además comparar teorías, investigaciones, artículos y varias propuestas de organismos locales y nacionales que se encuentren en etapas más avanzadas sobre la el desarrollo del creatividad mediante juegos, en beneficio del desarrollo integral de los infantes.

Por consiguiente, el proyecto de investigación es **factible** porque existe la apertura de las autoridades y docentes de la Institución, quienes muestran gran interés sobre el tema a ser aplicado, posteriormente en la Unidad Educativa “cerit”, proporcionando las facilidades para su ejecución. Asimismo, existe una amplia bibliografía y webgrafía que respalda el tema de investigación, permitiendo así, su óptimo desarrollo y fundamento. Finalmente se puede mencionar que se cuenta con el apoyo incondicional de los docentes como agentes principales en la educación de los niños y niñas.

La **relevancia social** del trabajo de investigación radica en el hecho de que se beneficiará directamente a los niños y niñas del Subnivel Preparatoria, tomando en cuenta la importancia que tiene el utilizar nuevas estrategias como el juego para desarrollar otras áreas que son importantes como la creatividad.

Otro de los aspectos importantes a tomar en cuenta es la **Metodología**, la presente investigación tendrá un enfoque mixto cuali-cuantitativo, según (Hernández, 2014, p.4)

“este método mixto integra ambos enfoques, el cualitativo y el cuantitativo, argumentando que al probar una teoría a través de dos métodos pueden obtenerse resultados más confiables” Por su parte, (Vega, 2014, p.5), manifiesta; El enfoque mixto (multi método) constituye el mayor nivel de integración entre los enfoques cualitativos y cuantitativos, donde ambos se combinan o se entrelazan durante todo el proceso de la investigación o al menos en la mayoría de las etapas, requiere de un manejo completo de los enfoques y una mentalidad abierta, agrega complejidad al diseño de estudio, pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques.

Es decir, este enfoque mixto ayudara a tener una mejor perspectiva de lo que se plantea en la propuesta teniendo así una mejor visión de lo que se quiere lograr en los niños.

Es así que, de acuerdo a (Hernández, 2014, p.15): “El enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. Mientras que (Baptista, 2010) citado en (Portilla, 2010, p.6), alude que, “el enfoque cualitativo emplea la recolección de datos sin medición numérica, esto con el propósito de descubrir o afinar preguntas de investigación durante el desarrollo de la interpretación”.

Por lo tanto, el enfoque cualitativo permitirá estructurar los instrumentos de investigación a través de técnicas de cualitativas como la encuesta, la entrevista y la observación; de las cuales se obtendrán datos numéricos para ser procesados con recursos estadísticos potentes. Por otro lado, el enfoque cualitativo permitirá obtener los puntos de vista y las perspectivas de los participantes en la investigación, es decir sus emociones, experiencias, prioridades, entre otros aspectos a fin de reportar con objetividad, claridad

y precisión sus observaciones en torno al tema.

Además, la **modalidad** de investigación de proyecto **factible**, mencionando a (Dubsde Moya, 2004, p.4) quien expresa; La investigación de proyecto factible consiste en conjunto de actividades vinculadas entre sí, cuya ejecución permitirá el logro de objetivos previamente definidos en atención a las necesidades que pueda tener una institución o un grupo social en un momento determinado. Es decir, la finalidad del proyecto factible radica en el diseño de una propuesta de acción dirigida a resolver un problema o necesidad previamente detectada en el medio.

Por lo cual, la propuesta de la investigación estará debidamente sustentada a en una investigación documental ya que un veinte por ciento será abarcado por capítulos bibliográficos de análisis referentes a como el juego ayuda a desarrollar la creatividad. Por otro lado, un veinte por ciento de investigación es de campo, que se aplicará al extraer datos e informaciones mediante técnicas de recolección de datos directamente de la realidad educativa de la Unidad Educativa “cerit” en el Subnivel Preparatoria para desarrollar la investigación. Por último, un sesenta por ciento, abarcará el desarrollo de la propuesta como solución a la necesidad establecida en base a los resultados del proceso investigativo a realizarse. Asimismo, tendrá una modalidad **aplicada**, al respecto (Lozada, 2014, p.35) expresa:

La investigación aplicada busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo. Este tipo de estudios presenta un gran valor agregado por la utilización del conocimiento que proviene de la investigación básica.

La presente investigación, transita por los niveles perceptual, aprehensivo, comprensivo hasta el integrativo. Es así que, al iniciar la investigación nos encontramos

en el nivel perceptual ya que se exploran y describen los elementos del entorno educativo en base a la observación que se realiza en el campo de estudio, así también se describen las variables; continuando con el nivel aprehensivo en el cual se analizan y comparan las variables, determinando sus causas y efectos; luego, con el nivel comprensivo en el cual propone soluciones a una situación determinada a partir del proceso de investigación, también se explican y predicen los resultados que se obtendrán, concluyendo con el nivel integrativo que implica la evaluación de la efectividad de las soluciones dadas al problema de investigación.

Con respecto al tipo de investigación, es **proyektiva**, según (Hurtado, 2016): Consiste en la elaboración de una propuesta, un plan, un programa o un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, o de una región geográfica, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y de las tendencias futuras, es decir, con base en los resultados de un proceso investigativo.

Por tanto, en la presente investigación existe una propuesta metodológica que permitirá promover la educación sensorial en los niños y niñas del Subnivel Preparatoria, desde una la clase de metodología **no experimental** porque no se manipulará la teoría que existe, sino que se tomará la teoría creada por distintos autores para probarla en la realidad.

En cuanto, a la **unidad de estudio** se trabajará con un censo dirigido a las maestras de Subnivel Preparatoria.

Tabla 3. Población

SECTORES	POBLACIÓN
Autoridades	1
Docentes	1
Niños	9
Total	11

Elaborado por: Leslie Herrera

Ahora bien, en la investigación se utilizarán los siguientes **métodos teóricos**:

Deductivo: De acuerdo a (Ander-Egg, 1997) citado en (Valdés, 2019, p.12) “es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales”. Es así que se utilizará el método deductivo por lo que se tomará en cuenta las diferentes teorías que existe de varios autores para analizar las características de las variables de la investigación, así como para generar la propuesta como instrumento de solución al objeto de estudio.

Dialéctico: Según (Huaranca, 2015, p.36), “el método dialéctico considera las cosas y las ideas en su encadenamiento, en sus relaciones mutuas, en su acción recíproca y la modificación de que ello resulta, su nacimiento, su desarrollo y su decadencia” Por lo que, se investigará el desarrollo y la evolución del objeto de estudio hasta la actualidad.

Histórico: “En este método se pone en práctica cuando queremos conocer las distintas etapas de desarrollo de un fenómeno y sus conexiones históricas” (Benhumea, 2019, p.26). Por ello, en la presente investigación determinará las

distintas etapas por las cuales han transitado tanto la variable independiente: el juego; así como la variable dependiente: desarrollo de la creatividad; lo cual consta en el planteamiento del problema.

Por otro lado, se utilizarán los siguientes **métodos empíricos** con sus respectivos instrumentos:

Observación: Al respecto, Campos (2012), expresa: “Es un procedimiento que ayuda a la recolección de datos e información y que consiste en utilizar los sentidos y la lógica para tener un análisis más detallado en cuanto a los hechos y las realidades que conforman el objeto de estudio; es decir, se refiere regularmente a las acciones cotidianas que arrojan los datos para el observador” (p. 8)

Por lo que, se utilizará la observación dirigida a los niños y niñas del Subnivel Preparatoria de la Unidad Educativa “cerit”, en la que se empleará el instrumento de la ficha de observación para de esta manera analizar los aspectos negativos como positivos.

Ficha de observación: según, (Ander-Egg, 1996, p.1997), se refiere a la ficha observación como “una de las técnicas de recopilación de datos y de captación de la realidad socio-cultural, de una comunidad o de un grupo social determinado”.

Encuesta: Se define a la encuesta como: Una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características (Casas, 2003, p.144)

Es así que, se encuestará a los docentes en parvularia, utilizando el instrumento de cuestionario con preguntas cerradas en la escala de Likert.

Entrevista:

Para Denzin y Lincoln (2005) citados en Vargas (2012) mencionan que la entrevista es una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”. Además, esta técnica está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador, así mismo, ha llegado a convertirse en una actividad de nuestra cultura, aunque la entrevista es un texto negociado, donde el poder, el género, la raza, y los intereses de clases han sido de especial interés en los últimos tiempos.

De tal modo, se utilizará la entrevista que va dirigida a las autoridades de la Institución, aplicando un cuestionario de preguntas.

Métodos Estadísticos: Los métodos estadísticos son procedimientos para manejar datos cuantitativos y cualitativos mediante técnicas de recolección, recuento, presentación, descripción y análisis. Los métodos estadísticos permiten comprobar hipótesis o establecer relaciones de causalidad en un determinado fenómeno. (CONACYT, 2021, párrafo segundo).

De forma que, se utilizará en la tabulación los resultados obtenidos en la ficha de observación y en la encuesta el cálculo de la medida central de desviación estándar.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Antecedentes

La educación es un proceso muy largo que comienza por la familia y luego en la escuela, siendo necesarias ambas para conseguir un pleno desarrollo educativo y personal del niño y niña hasta que logre su nivel de madurez. Los niños, al empezar su etapa escolar, son pura potencia. Al estar en pleno proceso de formación, las posibilidades que tienen para desarrollarse como seres humanos son extremadamente amplias. Con el transcurso del tiempo, y dependiendo de su formación, entorno e intereses, los niños van experimentando y aprendiendo determinadas habilidades que posteriormente les permitirán enfrentar los desafíos de la vida.

La creatividad es la forma más libre de expresión de uno mismo, no hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse abiertamente y sin juicio. La capacidad de ser creativo, de crear sensaciones personales y experiencias, pueden reflejar y consolidar la salud emocional de los niños. Las experiencias que los niños tienen durante sus primeros años de la vida pueden realzar perceptiblemente el desarrollo de su creatividad. La creatividad en la actividad de un niño ayuda a profesores a aprender más sobre lo que puede pensar el niño o lo que esté sintiendo. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños para que prueben las nuevas ideas y nuevas maneras de pensamiento y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan oportunidades excelentes para personalizar nuestra enseñanza y enfocar la en cada niño.

A través del juego, los niños pueden expresar y enfrentar sus sentidos. Las ayudas del juego también relevan la tensión y la presión para los niños. Pueden apenas ser ellos mismos. No

hay necesidad de vivir hasta los estándares del adulto durante juego. El juego ofrece a niños una oportunidad de alcanzar maestría de su ambiente. Controlan la experiencia con sus imaginaciones, y ejercitan sus potencias de opción y de tomar una decisión mientras que progresa el juego.

Afirma Piaget, citado por Fernández (2015), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Según el autor, el juego es importante porque refleja como el niño relaciona su contexto al ir creciendo como se va desarrollando en su ámbito social y como aplica dentro de su crecimiento.

(Piaget, 1955), presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la permanencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo que corresponde al niño. Además, se puede afirmar que la teoría piagetana concibe el juego infantil en cuatro etapas:

(a) etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años),

(b) etapa preoperativa (de los 2 a los 6 años).

(c) etapa operativa o concreta (de los 6 o 7 años hasta los 11) y (d) etapa del pensamiento operativo formal (desde los 12 años aproximadamente en lo sucesivo), estas cuatro etapas indican que este teórico concibe al juego ligado al pensamiento del niño, descarta la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo en la infancia.

Por lo tanto, el juego y sus intermediarios, se hallan entrelazada la totalidad del pensamiento y así de esta manera se trabaja en conjunto por un solo objetivo el desarrollo del individuo en todas sus áreas.

La educación inicial pone la atención sobre juego como la estrategia metodológica, desde

el momento en que se creó la Educación Infantil el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños. Froebel (1888); Montessori (2015); Decroly (1983); entre otros, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las pro-puestas de enseñanza para niños menores de 6 años.

Se considera esencial educar a los niños mediante el juego, ya que está, bien encaminado, permite el desarrollo de la creatividad en los niños, y ayuda a potenciar habilidades y destrezas en los demás ámbitos en los que se desarrolla el niño.

1.2 Fundamentación epistemológica

1.2.1 El Juego

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Es decir, el juego es un acto que nos lleva a desarrollar nuestra imaginación sin necesidad de movernos de un lugar, nos lleva a un mundo totalmente desconocido en donde podemos explorar y sacar a flote todas nuestras ideas.

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

Es decir, el juego ayuda de muchas maneras una de ellas es el generar una actitud de placer dentro de todas las cosas cotidianas, el juego ayuda a desprenderse un poco de las rutinas.

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

(Zapata, 1989, p.15) El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora.

El juego es una actividad que abarca el desarrollo holístico del niño, es interesante planificar las clases a través de la lúdica, proponiendo actividades en donde los niños se integren y participen, brindándoles la oportunidad de aprender de manera divertida.

(Venegas Manuel, Garcia Pilar, Venegas Maria, 2013, p.5); El juego toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige libre energía, ya que supo un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado, aunque se puede adaptar a necesidades, mientras que para (Oceano, 1974, p.21) Los juegos son un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las normales relaciones

entre los niños, constituyen magnificas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las competencias que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

A lo largo de la historia han sido muchas las aportaciones sobre el juego para el desarrollo del niño, pensadores de gran importancia han definido al juego entre ellos vamos a mencionar algunos. (Escalante Lucia, Coronell Melissa, Narváez Valmiro, 2014). Según Erik Erikson (1974) El juego “es una función del yo, un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales con el mismo” “el niño y la niña que juegan avanzan a nuevas etapas del dominio, (...) es la forma infantil de la capacidad humana para (...) dominar la realidad mediante el experimento y el pensamiento”

Según (Jean Château, 1973) El juego es una manifestación y representación de la realidad. La infancia tiene como fin el adiestramiento por medio del juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. Por otra parte, el juego según lo manifiesta Château el juego es una preparación tanto de sus habilidades corporales, como sus habilidades cerebrales, además le permite relacionarse con otras personas de su medio, esto ayuda al niño a ser autosuficiente y afianzar su comportamiento y forma de ser para con las otras personas, no solo en el juego, sino también lo prepara en toma de decisiones en su vida adulta.

Por lo tanto, el juego de diversas formas en desenvolvimiento personal del individuo ya se en la escuela o en su vida diaria, el juego no es solo una forma de distracción también es una forma de relacionarse con los demás, ayuda a ser una persona autosuficiente y genera confianza.

Según Jerome Bruner (1972) El juego se relaciona con el aprendizaje al permitirles al niño y la niña descubrir el uso del simbolo. En cuanto Lev Vigotsky (1933) El juego en los niños y las niñas se encuentra relacionado evidentemente con cualquier

cambio o tránsito de un nivel de edad a otro diferente, puesto que se está vinculando a un cambio brusco de las motivaciones y de los estímulos que le inducen a actuar. Finalmente, (John Dewey, 1938, p.15), dice que el juego es un interés que reside en la actividad misma.

El infante durante el juego involucra reglas y dichas reglas regulan su conducta; de igual manera, implica interacción, cooperación y sobretodo, el compartir una experiencia misma la cual se convierte en un potencial momento educativo.

Según Jean Piaget (1962) A través de la socialización de los niños y niñas, el juego adquiere reglas y adapta la imaginación simbólica, a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aun espontaneas, pero que imitan lo real. En cada estadio del desarrollo existe un tipo de juego específico, lo cual varía de una sociedad a otra y de un individuo a otro. Para Piaget el juego es una herramienta que lleva al infante a potenciar las habilidades correspondientes a los estadios de desarrollo infantil.

Piaget considera que el juego es una herramienta de desarrollo según sus estadios, el juego permite que el niño adquiera normas de convivencia y comportamiento, Piaget propone juegos determinados para cada estadio, pero estos a su vez cambian dependiendo el contexto en el que los niños se están desarrollando.

El juego es importante para el desarrollo de todo ser humano porque está conectado con diferentes aspectos que se crean durante el transcurso de la vida, cuando se es niño mediante el juego puede integrarse y relacionarse con el mundo que le rodea, aprende y descubre cosas nuevas, desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas. El juego no está presente solo en la niñez sino durante todo el transcurso de la vida donde se aprende y enseña más.

Piaget considera que el niño se relaciona con su entorno debido a la necesidad de

jugar que muestra “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla” (Hernández Ríos, Mercedes; Blanco Rodríguez , Antonio; Bonany Jané, Tate; Carol Gres, Neus;, 2004, p. 9). Piaget manifiesta que los niños aprenden de mejor manera mediante el juego. Además, este le ayuda a relacionarse y captar el mundo que los rodea y como ellos lo ven, así como a transformar la información que reciben de acuerdo a sus vivencias y necesidades, desarrollando su imaginación y creatividad. Mientras que

Vygotsky entiende al juego como un fenómeno psicológico, le añade un valor socializador y lo considera una forma para transmitir la cultura. Según Huizinga, citado por García Velázquez & Llull Peñalba (2009), el juego es concebido como una actividad libre que se enmarca en límites y reglas autoimpuestas por el individuo, esto ayudará a que el niño se desenvuelva de mejor manera, creando nuevas formas de juego, concepción que es asumida por la autora para el presente trabajo de titulación.

Por otra parte, se considera el factor de placer en relación con el juego y se advierte que jugar es el propio propósito (Montero, 2017). A partir de estas definiciones, se pueden establecer 6 características esenciales del juego:

1. Su motivación es intrínseca al niño o niña.
2. Es divertido, en cuanto entretiene al niño o niña.
3. Se rige por reglas que los jugadores inventan.
4. No es motivado, no busca obtener un resultado en concreto por lo que no tiene objetivo definido.
5. Involucra una actividad por parte del jugador, ya sea física, o cognitiva.
6. Predominan símbolos y representaciones, por lo que interviene la creatividad.

De esta manera, se estudia la actividad del juego en relación con la educación infantil y establece que el desarrollo integral infantil “está directa y plenamente vinculado con el juego... el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad” (Vázquez Neira, 2010, p. 23).

Con la llegada de la pedagogía centrada en las necesidades del estudiante e influenciada por la psicología del desarrollo, las instituciones se vieron en la urgencia de crear nuevas estrategias metodológicas. De esta manera se han creado un sinnúmero de teorías que fortalecen al juego como ente generador de conocimiento. En la actualidad se entiende que el niño cuando juega, “dibuja, baila o canta, no solo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa” (Branda, 2005, p. 87). A partir de este postulado se entiende que el juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo integral de niño, donde el niño crea sus propios conocimientos realizando diferentes actividades que involucran el disfrute y la recreación.

Con el devenir de los años, el advenimiento de una sociedad donde prima la virtualidad, ha menospreciado el juego con el cuerpo, el contacto interpersonal, y el conocimiento del entorno. En nuestra realidad social se torna una necesidad primordial el incremento de la creatividad en los niños. Estas acciones procuran desarrollar seres autónomos que, a través del conocimiento de su cuerpo, logren percibir y adaptarse a las distintas realidades de las que está compuesto nuestro mundo.

Ahora bien, en Ecuador se han logrado varios acercamientos hacia una educación inicial holística; es decir, que tenga como punto de partida la integralidad del niño para que, a partir de sus necesidades, se creen las estrategias, ambientes y currículos

adecuados.

Dado lo anterior, el Ministerio de Educación en su texto Guía Metodológica para la Implementación del Currículo presentado en el 2015 responde a esta necesidad en anteriores procesos y reivindica lo siguiente:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (Ministerio de Educación, 2014, p. 22).

Se considera que los mayores aprendizajes de la infancia se dan en la etapa de 0 a 6 años y no necesitan enmarcarse en la educación formal. Estos aprendizajes pueden ser realizados gracias al juego libre. Finalmente, “el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia” (García & Llull, 2009, p. 315).

1.2.2 El juego en el desarrollo integral infantil

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

El juego es aquel recurso que ayudaba a que se desarrolle habilidades para la solución de distintos problemas que se den en la vida diaria, es una manera de dar solución a distintos conflictos

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por

el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Por su parte Groos (1898, 1901) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. El juego en la educación infantil y primaria.

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11).

El juego es de suma importancia para el desarrollo del ser humano ya este ayuda a desenvolverse en la vida cotidiana y a la soluciones de posibles conflictos de la vida diaria.

También como dice (Garvey, 1985, p. 12) (como se citó en Hall) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual”.

Es importante reconocer que el juego se ha venido dando desde hace muchos años atrás, ya que a sido una forma de distracción para niños y adultos.

Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones. Según afirma Torres C. & Torres (2007), (como se citó en Lomelli, 1993, p. 143) “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar”. Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).

Según (Moreno, 2002, p. 18), “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en toda las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión”.

Pues bien, el juego es una forma universal en donde todos los seres humanos puedes distraerse y relajarse de una manera divertida, y es así que a partir de estos relatos cortos de lo que pasaba en la antigüedad se sabe que a través del juego se puede

identificar diferentes características etnias y de esta manera saber como se desarrolla una persona dentro de la sociedad.

Ahora bien, sumándole a esta investigación del origen del juego, se encontró un estudio basado en un inventario de los juegos de los niños marfilenses en 1973 según la Unesco (1980)

1.2.3 El juego como recurso didáctico

Según la (Unesco, 1980, p. 17) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales”.

Esto nos dice que en la antigüedad los niños y niñas creaban sus propios juguetes y ellos les daban sentido así mismo con los juegos ellos los inventaban según el contexto en donde se desarrollaban,

“Encontramos entonces que se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive... el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad” (Bañeres et al. 2008, p.119).

El autor resalta que estos juegos es una manera que las tradiciones sigan no se pierdan que los juegos vienen desde nuestros abuelos que es una manera de crianza de comunidades, además el juego sirve para la integración de grupos y la socialización de los mismos,

Según (Moreno, 2002, p. 25) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”.

El juego es una de las herramientas más utilizadas al rededor del mundo ya que es una estrategia divertida de aprender, es por ello que es una estrategia empelada en las aulas,

“La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, p.19).

Pero lo que se quiere entender entonces acerca del juego es, según la (UNESCO. 1980, p. 19) “hay que comprender pues que la función del juego es autoeducativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, no cabe inventar una receta”.

Según (Calero, 2003, p. 24); acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la

acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego esta vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo” .

Es por esto que en esta investigación se trata de dar a conocer que el juego es una buena estrategia dentro de las aulas ya que esta es una manera distinta de aprender que no hay que dejar de lado lo que es importante que los niños y niñas disfruten de aprender,

1.2.4 El juego para el desarrollo de la creatividad

(Zapata, 1989, p. 15)El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora.

El juego es una manera divertida de aprender, es importante implementar estrategias lúdicas dentro del aula para mejor así el aprendizaje del niño.

Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos quienes han aportado porqué el juego ha de cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas. Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26). Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según (Montiel, 2008, p. 94) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los

cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas”.

Es así que por medio del juego ayudamos a transmitir conocimientos que le permitan al niño adentrarse en el comportamiento adulto, además que esto le servirá para que el niño vaya desarrollando habilidades para solución de problemas.

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres et al. 2008, p.48).

Además, como bien dice (Borja & Martín, 2007, p. 14), “el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad”.

Según (Moreno, 2002, p. 20) “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona”.

El juego es un instrumento de aprendizaje ya que utiliza recursos materiales y del entorno donde se desenvuelve el párvulo esto promueve en los niños y niña un desarrollo cognitivo óptimo.

El juego según (Bañeres, 2008, p. 13) “no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo”.

Aquí es donde se ve la importancia de que los docentes se den cuenta de que el juego no es simplemente un disfrute para los niños en sus primeros años de vida, sino que es una

herramienta que ayudara a la formación y aun vital desarrollo como ser humano.

1.2.5 Aportes conceptuales de la creatividad:

Monreal (2000) manifiesta que al iniciarse la investigación sobre la creatividad, la palabra más utilizada fue la de “genialidad”. También se emplearon otros sinónimos como “originalidad”, “productividad”, “inventiva” y “descubrimiento”, y en otros ámbitos diferentes de la psicología se le asemeja con “fantasía” e “imaginación”. Para este investigador, el término creatividad mantiene un predominio importante a partir de 1950; pero afirma que no hay una unificación de este concepto. Por su parte, Corbalán, Martínez y Donolo (2003) expresan que es delicado distinguir creatividad de otros conceptos como “genialidad”, “superdotación” o “arte” y que se debe tener paciencia para llegar a un consenso respecto a la definición de este complejo constructo.

Castro (2005) refiere que las influencias del ambiente y los estímulos mediadores de otros niños más capaces y del docente, favorecen los saberes previos, las actividades lúdicas y la socialización porque la colaboración posibilita que unos imiten a los otros más capaces propiciándose condiciones que fomentan el desarrollo de la creatividad como también asegura (Ferreiro, 2012; Ferreiro y Calderón, 2009).

Para alcanzar un nivel de desenvolvimiento óptimo en etapa escolar el proceso educativo debe enfocarse en una enseñanza eficiente que se oriente a como estimular las diferentes áreas de desarrollo, esto significa darles la oportunidad a los niños de opinar, de preguntar y de expresar ideas libremente.

Según Martínez (1998) el desarrollo de la creatividad necesita de impulsos contradictorios para emerger y se concreta a través de los principios de unidad del conocimiento y la creatividad, el carácter creador de la historia y la unidad de la lógica y lo intuitivo, de la misma manera Vázquez (2000) la primera definición de creatividad se encuentra en el Webster's Third Dictionary de 1961 donde se asume como “habilidad para crear”. Según

este mismo autor en idioma español la primera definición se plasma en 1984 en el Diccionario de la lengua española donde se dice que es la “facultad de crear”.

Entonces se habla que la creatividad es una manera distinta de ver las cosas, es una manera de ir creando por si mismo esto significa que cada persona es capaz de generar sus propios conocimientos es también capaz de realizar cosas nuevas.

Respecto a los aportes de Guilford, de la enorme cantidad de elementos por él estructurados se presentan los siguientes: 1. La creatividad no es una característica de personas especiales, sino que se encuentra distribuida en diferente grado en todas las personas. 2. La creatividad no se encuentra asociada con la inteligencia. 3. Existen una serie de rasgos personales que permiten identificar personas creativas, como como sensibilidad ante los problemas, fluidez de pensamiento, originalidad y flexibilidad de pensamiento y 4. La evaluación juega un papel importante en todos los momentos del proceso (Romo, 1987, 178).

Haan y Havighurst (1961) indican que la creatividad es cualquier actividad que lleve a la producción de algo nuevo, puede ser una invención técnica, un nuevo descubrimiento en ciencia o una nueva realización artística. Por su parte, Gardner (2001, p.126) considera que “el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo, que al principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”

Goñi (2000) expone que la creatividad es una forma ideal de comportamiento y se centra en la capacidad de las personas talentosas, que pueden contribuir significativamente, tanto en la sociedad como en la vida misma. Trigo y otros (1999, p. 25), afirman que “la creatividad es una capacidad humana que, en mayor o menor medida, todo el mundo posee”. En esto concuerda (Menchén, 2001, p. 62), quien recientemente plantea que la creatividad es una característica natural y básica de la mente humana y que se encuentra

potencialmente en todas las personas.

Para Corbalán y otros (2003, pp. 13-14), la creatividad es una integración de algunas dimensiones, según ciertas condiciones e interrelaciones. Estas dimensiones pueden ubicarse, por ejemplo, desde un plano cognitivo, socio-emocional, educativo o de dominio de destrezas, entre otros aspectos. Por su parte, Trigo y de la Piñera (2000), consideran que la creatividad tiene que ser vista como un potencial que se puede desarrollar y que debe integrarse con otras habilidades del pensamiento.

Los investigadores de la creatividad, tales como Rodríguez (1995, p. 55)Csikszentmihalyi (1998), Monreal (2000, p. 226), Corbalán y otros (2003, p.18), señalan que existen grados o niveles de creatividad para describir a las personas. Con este planteamiento, se refieren a esas condiciones que todas las personas tienen. De esta forma, Monreal (2000) es enfático al afirmar que lo que existe son diferentes grados de creatividad en los individuos. También Penagos y Aluni (2000) expresan que todas las personas son creativas, aunque sí es posible establecer niveles de creatividad y reconocer que hay personas que están excepcionalmente dotadas, tales como Freud, Gandhi o Einstein; estos dos últimos personajes estudiados por Gardner (1995) en su libro sobre las mentes creativas.

(Arons, 1976); se reseñan nuevas maneras de enseñar con énfasis en el diagnóstico de necesidades y en la aplicación de estrategias que estimulen el aprendizaje significativo, y el desarrollo de habilidades para resolver problemas.

Guilford (1950) y Dedboud (1992), han sugerido ocho como las habilidades que componen a la creatividad: Guilford demostró además, que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. Estas habilidades son:

1. Sensibilidad para los problemas
2. Fluidez
3. Flexibilidad

4. Originalidad

5. Redefinición

6. Análisis

7. Síntesis

8. Penetración

Ramírez (2010) encontró que un grupo de estudiantes de Licenciatura de Preescolar entendían creatividad como elaboración de material, adornar el salón, dibujar, cantar, utilizar colores, trabajar con plastilina, en fin la asociaban a habilidades manuales y de expresión artística. Al preguntarle que entendían por creatividad el mayor número de respuestas tenían que ver con imaginación y hacer cosas nuevas. Consideraban como sinónimo de creatividad tener imaginación. El 60% se consideraba creativo, el 30% poco creativo y el 10% nada creativo. La condición para considerarse creativo es ser imaginativo, innovar en su pensamiento y hacer cosas.

Maslow (1990) aboga por una definición que proviene del análisis psicológico del proceso de la creatividad y del individuo, distinguiendo entre creatividad primaria y secundaria. La creatividad primaria hace referencia a la fase de inspiración, que debe separarse del proceso de elaboración y de desarrollo de la inspiración. En la creatividad secundaria influye además la disciplina, el trabajo arduo, la práctica y el ensayo, que culminan en la materialización de la inspiración. En este sentido, afirma: “Las grandes novelas, los puentes, los nuevos inventos, etc., se apoyan tanto en otras virtudes- obstinación, paciencia, laboriosidad, etc.-como en la creatividad de la persona” (Maslow, 1990, p. 86).

Maslow integra dentro de la creatividad, no solo la parte de imaginación y espontaneidad, sino el trabajo y la disciplina que se necesitan para implementar una idea o un proyecto, y que éstos sean realmente innovadores.

Partiendo de que la creatividad no se puede delimitar a la capacidad de ciertas personas, Csikszentmihalyi (1998), desde un enfoque integral, propone que ésta va más allá de un proceso mental, considerándolo cultural, social y psicológico, por lo que es importante resaltar el contexto sociocultural. La creatividad es resultado de la interacción de tres elementos: el individuo que aporta novedad, la cultura que contiene reglas simbólicas y el ámbito o sociedad que reconocen la idea o producto creativo.

López Quintás (1999) y Torre (2003) comparten la visión de la creatividad como la capacidad de hacer algo valioso. López Quintás (1999) matiza que la creatividad está relacionada con la capacidad de dar origen a algo que encierra un valor, y la define como dual y dialógica, es decir, que el sujeto creador se abre a una realidad distinta a él pero que puede llegar a hacer suya. Torre (2003), por su parte, afirma que la creatividad se relaciona con hacer algo personal y valioso, pero agrega el componente social al afirmar que ese logro personal se traduce en un beneficio para los demás.

(Torre, 2003, p. 86) señala “Aunque los intentos por acotar la creatividad son múltiples, es posible abordarla desde tres planos en un mismo proceso, como si se tratara de un holograma en el que están recogidas las tres dimensiones. Los tres ángulos a los que nos referimos son: persona-producto, proceso e interacción persona-medio”. En cuanto a la necesidad de definirla, tomando en cuenta la actuación más que las palabras, expresa de forma dinámica e interactiva: “La creatividad al igual que el vuelo del ave está en la acción continuada” .

1.2.6 La creatividad en la escuela

(Robinson y Aronica,2009), a pesar de la reconocida importancia que tiene el desarrollo de la creatividad, es fundamental proporcionar un contexto que favorezca el desarrollo de las cualidades personales de los alumnos de forma que exploren sus

capacidades e intereses más allá de sistema de evaluaciones estandarizadas en un sistema tradicional.

(Robinson, 2009), además del desarrollo de la creatividad individual, cabe resaltar la importancia de la dimensión social de la creatividad en el siglo XXI ya que la mayoría de los grandes proyectos creativos se desarrollan en el trabajo colaborativo. Por otro lado (Lozano, 2008), La sociedad actual y el mercado laboral en constante evolución requieren personas con iniciativa, creatividad y capacidad de resolver problemas. La educación, en su función de preparar a los alumnos para integrarlos en la sociedad y futura incorporación al mundo laboral tiene que adaptarse a esta demanda

Se debe resaltar la relación que tiene el arte con la creatividad, cuando un niño se siente la capacidad de expresarse libremente a través de cualquier medio se está consiguiendo que afiance su personalidad y que genere confianza en sí mismo.

(Cameron, 1992), Partiendo de la premisa de que todos somos creativos siempre que estemos en nuestro elemento, la misión de la escuela es proporcionar el contexto adecuado para favorecer dicho desarrollo. En cuanto a si la creatividad es educable, no es una cualidad que se enseñe, sino que hay que enseñar a permitirse ser creativo.

La creatividad no solo se centra o está asociada al arte y a la educación artística estas van más allá de todo ya que ayuda al desarrollo de diferentes actitudes en diferentes ámbitos.

. (Justo 2006), diversos autores avalan la relación que existe entre la creatividad y la autoestima, así como la importancia de su desarrollo a una edad temprana cuando en los niños va evolucionando el concepto que tienen de sí mismos y su forma de enfrentarse al mundo que les rodea.

Lamata (2005, p. 42)., Refiriéndose a la necesidad del ser humano de expresarse, comunicarse y crear, afirma que:

El cultivo de la creatividad es importante porque las piezas para componer su puzzle están vivas y tienen, cada vez más, un carácter dinámico. El cultivo de la creatividad es importante para poder transformar las condiciones de vida a las que sigue derivando nuestro mundo

De esta forma en educación primaria se puede incentivar a los niños a ser creativos no solo en una asignatura sino más bien todas. pueden estar implicadas en el desarrollo de creatividad ya que de esta manera lograrán que los niños despierten el interés y la curiosidad,

Según Beetlestone (Banaji, Burn,& Buckingham, 2010), está relacionada con las experiencias globales en las prácticas de la enseñanza, teniendo en cuenta que interactúan también en el proceso el contexto social, la propia personalidad del niño, la sensibilidad al resto de personas y la adquisición de nuevas competencias. En el aula hay parámetros como la evaluación, la productividad o la gestión del tiempo que influyen de manera decisiva.

(Cabezas Sandoval, 1993, p. 23), “La creatividad no es, pues, una cuestión puramente académica y teórica, sino sumamente vital y práctica”, por otro lado (Vigotsky, 1926:246), La creatividad de los niños tiene por tanto una característica fundamental: el resultado del descubrimiento de sí mismo no es la creación de un nuevo objeto, sino un cambio en el niño, crea en él nuevas estrategias de actividad, conocimientos y habilidades. Según Vigotsky, se asocia el proceso creativo con la creación de nuevas formas de comportamiento. Cada idea, cada movimiento y experiencia es búsqueda de la creación de una nueva realidad o un salto a algo nuevo.

Según Beetlestone (Banaji, Burn, & Buckingham, 2010), está relacionada con las experiencias globales en las prácticas de la enseñanza, teniendo en cuenta que interactúan también en el proceso el contexto social, la propia personalidad del niño, la sensibilidad al resto de personas y la adquisición de nuevas competencias. En el aula hay parámetros como la evaluación, la productividad o la gestión del tiempo que influyen de manera decisiva.

Sawyer (2006) establece que en la definición del término creatividad tienen una enorme importancia las creencias que se derivan de cada sociedad o cultura.

Guilford (1950), quien propone que los términos de inteligencia y creatividad deben distinguirse. Para Guilford, la creatividad es una forma de inteligencia a la que denominó *pensamiento divergente* en oposición al *pensamiento convergente*, que es el que sus colegas estudian mediante los test que medían la inteligencia.

Vygotsky (1978) cree que la creatividad es el resultado de una actividad mental compleja, con un recorrido que va más allá de registrar y reproducir la información. La creatividad es la facultad del pensamiento que relaciona, transforma y crea nuevas ideas a partir de elementos tomados de la experiencia anterior. En este sentido, se puede decir que el pensamiento, al actuar de modo creativo, se emparenta con la imaginación.

Anna Craft (2000, p.15), también pone en relación el pensamiento imaginativo con la creatividad. Para ella la imaginación supone “ir más allá de lo obvio”, “ver más de lo que es inicialmente aparente” o “interpretar algo de una manera que es inusual”.

Elliot W. Eisner (1975) afirma que la creatividad es imaginación o ingenio manifestado en cualquier búsqueda valiosa, y confirma que proceder con imaginación es ser creativo. Si esto es así, se podría entender que la imaginación y la creatividad son lo mismo. De hecho, Eisner también distingue dos maneras de ver la creatividad: la que se utiliza en la solución

de problemas y la que no. Esto colocaría a la creatividad en un nivel similar al de la imaginación, ya que la primera puede ponerse al servicio y tener utilidad en la resolución de problemas, mientras que en otras ocasiones el pensamiento imaginativo sólo cumple la función de generar ideas nuevas que no necesariamente tengan que tener un uso práctico.

1.2.6 Principios de la creatividad

(Sánchez Méndez, 1996) El término de creatividad se presenta de maneras muy ambiguas, unas veces unido a conceptos cercanos a inspiración, imaginación o talento.

Elliot (1991), propone la existencia de dos conceptos coetáneos y opuestos: uno tradicional, relacionado con el mito de la divina creación, y otro moderno, relacionado con las actividades mentales de resolución de problemas.

Para Elliot (1991), el concepto de creatividad pasa a ser importante y en especial, a partir de las dos décadas posteriores al final de la Segunda Guerra Mundial, donde la creatividad es la capacidad de resolver situaciones para las que el conocimiento, los métodos y las técnicas ya existentes no ofrecen respuesta adecuada, esto es la resolución de problemas. Por otro lado, la creatividad es entendida como invención de nuevas ideas junto a la obtención de algo a partir de ellas.

Para ello Eisner (1995) considera que el pensamiento creativo puede realizarse desde diferentes estratos:

1. **Ampliación de límites.** Facultad de romper los usos definidos de algo con el fin de darle un uso nuevo.
2. **Invención.** A partir de lo conocido, por medio de la asociación o transformación, producir algo nuevo.
3. **Ruptura de límites.** Rechazar las concepciones o soluciones dadas, al cuestionar lo dado culturalmente. Se corresponde con la

clase de creatividad que se da en el arte (de la modernidad), el cual ha avanzado en los dos últimos siglos por negar lo anterior. Aquí, aparece la originalidad unida al artista. Para que la ruptura sea creativa, ha de conseguir un nuevo orden que solucione los problemas que produjeron la ruptura inicial.

4. **Organización estética de los objetos.** No se inventa nada, sólo se reorganiza estéticamente lo dado. Al valorar la organización estética y el uso estético adecuado de los recursos formales se valora básicamente lo mismo.

Para Tatarkiewicz (1992) el elemento que define lo creativo es la “novedad”. A pesar de que, por más que la creatividad se relacione con la novedad, no siempre que aparece la novedad se está ante un fenómeno creativo. Para definir la novedad diferencia entre:

1. **Vaguedad nocional.** En relación con las ideas de Heráclito o de Parménides, las cosas se pueden ver como nuevas en todo momento (todo cambia) o permanente en su esencia (todo permanece).
2. **Gradación.** Que va desde lo completamente nuevo a lo que sólo transforma una pequeña parte de sus características anteriores. La creatividad aparece con la mayor novedad.
3. **Clases.** Desde un punto de vista cualitativo, la novedad que implica la forma, el método, el modelo o el estilo, actúan de distinta manera en lo creativo.
4. **Orígenes.** La novedad en personas creativas puede originarse por ser intencionada, azarosa, deliberada, espontánea, metódica, etc. Que forma la actitud de las personas creativas y sus habilidades, formas de pensar y talentos.

5. **Efectos.** Que van desde los neutros hasta los que conmueven a individuos, grupos humanos o a la humanidad.

Tejada (1989: 19) distingue tres esquemas conceptuales que explican el proceso creativo:

1. La creatividad como una serie secuencial de estadios de actividad donde cada una contribuye de una manera determinada al conjunto del proceso.
2. La creatividad como niveles verticales de funciones psíquicas. La actividad creativa conlleva un intercambio de energía entre los diferentes niveles o estratos
3. La creatividad como tipos de operaciones mentales. Por lo que el acto creativo implica la mezcla de distintas maneras de pensamiento en un nuevo campo relacional.

Por su parte, Hernández (1997c) da otra ordenación de las teorías sobre la creatividad en relación con los siguientes enfoques:

1. Culturalista. Considera la creatividad como una construcción social histórica y no como cualidad personal ni atributiva.
2. Innatista. Considera la creatividad como una cualidad innata (ya sea virtual o potencial) de los sujetos.
3. Constructivista. Considera la creatividad como un proceso mental y operacional de los seres humanos de carácter productivo, adicional a la intencionalidad del proyecto o la finalidad que persigue (factual o psíquica).

1.3 Teorías acerca de la creatividad

Vygotsky (1991), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego

estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Subraya, además, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño adulto. La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas depende del tipo de andadura que se le proporcione al niño. A que esta andadura sea efectiva contribuye, por supuesto, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones... etc, actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda

a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones. Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva. El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad. En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus

capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad. Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca. Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmontan un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

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

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social. En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de

los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado.

Guilford en 1952 refiere a la creatividad como las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente y concibe a la inteligencia como un proceso mediante el cual podemos transformar la información de maneras distintas, como ya se había mencionado. Para este autor la creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que es novedoso. También plantea en 1965, que la creatividad no es el don de unos pocos escogidos, sino que es, una propiedad compartida por toda la humanidad en mayor o menor grado.

Según Shmukler (1985) la creatividad, curiosidad y capacidad investigativa se desarrolla desde la niñez cuando se le enseña juegos imaginativos, que permitan establecer un estado de homeostasis interno y externo adquiriendo recursos, estrategias, así como el desarrollo de la autoestima.

Así mismo Logan y Logan en 1980 establece principios de la creatividad en la que los profesionales de la educación deben tomar como base para fomentar el desarrollo de sus estudiantes, las cuales son:

- ❖ La flexibilidad natural que debe poseer el pensamiento inteligente, es decir poder

pasar de un punto de vista a otro con facilidad, generando una red de ideas.

- ❖ Estimular la capacidad de asociar ideas, poder sugerir, preguntar, indicar alcances que integren los conocimientos y lo vuelvan más sólidos, esto mediante la lluvia de ideas. Además de poder utilizar materiales, ideas, aprendizajes que potencien el desarrollo de estos.
- ❖ Favorecer la relación de los profesores, alumnos, temas implicados, así como experiencias que permitan ser útiles para aprender y actuar de forma novedosa, así como poder adquirir ideas de los compañeros, reconstruyendo ideas más integrales.
- ❖ Implica, también, arriesgar intentando solucionar problemas con ideas nuevas, pero a la vez recompensa un mayor uso de nuestros recursos y estrategias cognitivas.

Velásquez, Remolina & Calle (2010), considera que la creatividad, al igual que otras capacidades pueden ser potenciadas mediante estrategias pedagógicas innovadoras supervisadas por el maestro. Entre las formas de potenciar la creatividad se encuentran:

1. Estimular la participación en los procesos de aprendizaje:

Para ello se propone que se le deben de plantear retos, y los estudiantes puedan ver la forma creativa de afrontar dichos retos. Otro aspecto a desarrollar son las competencias grupales de solución creativa, esto no solo les permitirá desarrollar su pensamiento divergente, sino que también puede integrarse dentro de un grupo. Al igual que las competencias grupales, las dinámicas participativas cumplirán la misma función. Otra de las actividades que se podrían desarrollar son formularles ejercicios de agilidad y espontaneidad.

2. Brindar estímulos de aprendizaje

Se sugiere que en el colegio los profesores propongan que sus estudiantes salgan de excursiones, esto permitirá que conozcan un poco más del ambiente que los rodea,

además les ayudará a que agudicen la observación. Así mismo, es importante que los alumnos puedan trabajar en grupo, ya que podrían aprender cosas de sus demás compañeros. Por otro lado, se sugiere que se realicen juegos, experimentos científicos, donde muestren su creatividad a través de ellos, proyectos de construcción, en los cuales dejen fluir a su imaginación. También podrían realizar otras actividades tales como la danza, pintura, escultura, música, en las cuales el individuo potenciará, sobre todo, su creatividad.

3. Realizar ejercicios de desarrollo del pensamiento y habilidades sociales:

Estimular la comunicación

Desarrollar la imaginación

Desarrollar la lógica

Brindar experiencias

Desarrollar el razonamiento abstracto

Razonamiento numérico

Razonamiento verbal

Razonamiento visual

Fomentar la diversión individual y en grupo.

Para ello Eisner (1995) considera que el pensamiento creativo puede realizarse desde diferentes estratos:

1. **Ampliación de límites.** Facultad de romper los usos definidos de algo con el fin de darle un uso nuevo.
2. **Invención.** A partir de lo conocido, por medio de la asociación o transformación, producir algo nuevo.
3. **Ruptura de límites.** Rechazar las concepciones o soluciones dadas, al cuestionar lo dado culturalmente. Se corresponde con la clase de creatividad que se da en el arte (de la modernidad), el cual

ha avanzado en los dos últimos siglos por negar lo anterior. Aquí, aparece la originalidad unida al artista. Para que la ruptura sea creativa, ha de conseguir un nuevo orden que solucione los problemas que produjeron la ruptura inicial.

4. **Organización estética de los objetos.** No se inventa nada, sólo se reorganiza estéticamente lo dado. Al valorar la organización estética y el uso estético adecuado de los recursos formales se valora básicamente lo mismo.

Para Tatarkiewicz (1992) el elemento que define lo creativo es la “*novedad*”. A pesar de que, por más que la creatividad se relacione con la novedad, no siempre que aparece la novedad se está ante un fenómeno creativo. Para definir la novedad diferencia entre:

1. **Vaguedad nocional.** En relación con las ideas de Heráclito o de Parménides, las cosas se pueden ver como nuevas en todo momento (todo cambia) o permanente en su esencia (todo permanece).
2. **Gradación.** Que va desde lo completamente nuevo a lo que sólo transforma una pequeña parte de sus características anteriores. La creatividad aparece con la mayor novedad.
3. **Clases.** Desde un punto de vista cualitativo, la novedad que implica la forma, el método, el modelo o el estilo, actúan de distinta manera en lo creativo.
4. **Orígenes.** La novedad en personas creativas puede originarse por

serintencionada, azarosa, deliberada, espontánea, metódica, etc.
Que forma la actitud de las personas creativas y sus habilidades,
formas de pensar y talentos.

5. **Efectos.** Que van desde los neutros hasta los que conmueven a individuos, grupos humanos o a la humanidad.

Por eso Tatarkiewicz (1992: 292-293) considera creativa a la novedad que representa “*nuevas concepciones y no cada nueva organización que surja; únicamente las creaciones de los talentos superiores; aquellas que tienen unas consecuencias de gran alcance*”.

Tejada (1989: 19) distingue tres esquemas conceptuales que explican el *proceso creativo*:

1. La creatividad como una *serie secuencial de estadios de actividad* donde cada una contribuye de una manera determinada al conjunto del proceso.
2. La creatividad como *niveles verticales de funciones* psíquicas. La actividad creativa conlleva un intercambio de energía entre los diferentes niveles o estratos
3. La creatividad como *tipos de operaciones mentales*. Por lo que el acto creativo implica la mezcla de distintas maneras de pensamiento en un nuevo campo relacional.

Hernández (1997c) da otra *ordenación de las teorías* sobre la creatividad en relación con los siguientes enfoques:

1. *Culturalista*. Considera la creatividad como una construcción

social histórica y no como cualidad personal ni atributiva.

2. *Innatista*. Considera la creatividad como una cualidad innata (ya sea virtual o potencial) de los sujetos.
3. *Constructivista*. Considera la creatividad como un proceso mental y operacional de los seres humanos de carácter productivo, adicional a la intencionalidad del proyecto o la finalidad que persigue (factual o psíquica).

1.3 Conclusiones Capítulo I

- Existe un sin número de teorías sobre la creatividad en las cuales nos van explicando desde diferentes puntos de vista el concepto acerca de la creatividad, ya que se enfoca en las necesidades de cada uno de los educandos, tomando en cuenta su forma ser y sus habilidades, razón por la cual se basa en fomentar su autonomía, iniciativa e independencia pues de esa manera desarrollarán su curiosidad, así también es importante ofrecerles unos espacios cuidados, simples y agradables, donde cada elemento tiene sentido para el desarrollo de los infantes, Además, los materiales son una parte esencial de este método ya que han sido diseñados específicamente, para desarrollar distintas capacidades y habilidades, permitirán el desarrollo del potencial de los infantes desde edades tempranas.
- Es importante recalcar que en otros trabajos de investigación las diferentes teorías acerca de la creatividad y el juego y como estas dos juntas ayudan a potenciar el desarrollo de los niños no solo en una área en específico si no en todas las áreas de desarrollo, tomando en cuenta y enfocándose el potenciar la creatividad, que consiste en despertar, desarrollar y perfeccionar las

habilidades y destrezas creativas así como también la habilidad para la solución de problemas de acuerdo a su edad, manteniendo un ambiente preparado y ordenado formado por factores del entorno y el material que permita la exploración física y la manipulación concreta

- Finalmente, el desarrollo de la creatividad a través del juego es una manera de explorar y conocer el entorno, razón por la cual el promover este proceso a temprana edad facilita por medio de la propia experiencia un aprendizaje significativo en los niños y niñas, motivo por el cual los docentes juegan un papel predominante ya que son los responsables de planificar y ejecutar actividades y estrategias donde los educandos puedan experimentar, descubrir y generar su propio conocimiento. Además, es importante mencionar que en este proceso cada material concreto que se utilice debe ser sencillo, de fácil manipulación y debe estar acorde al nivel de desarrollo del niño, favoreciendo su interés por descubrir y aprender.

CAPÍTULO II

PROPUESTA

2.1 Título de la propuesta

“Juego, creo y me divierto”:

2.2 Objetivos

2.1.1 Objetivo General

- Desarrollar talleres basados en el juego para potenciar la creatividad en los niños y niñas.

2.1.2 Objetivos Específicos

- Potenciar las habilidades creativas en los niños/as por medio del juego, a través de experiencias prácticas con materiales concretos.

- Establecer los elementos de los talleres lúdicos para el desarrollo de la creatividad.
- Aplicar los talleres para el desarrollo de la creatividad por medio de los juegos en los niños y niñas para mejorar sus habilidades creativas.

2.2 Justificación

La presente propuesta se fundamenta en los resultados obtenidos, a partir de la aplicación de una entrevista a la coordinadora del Subnivel Preparatoria de la Unidad Educativa “cerit”, una encuesta a cuatro docentes del área y una ficha de observación a los niños y niñas de Preparatoria, paralelos únicos, es así que la entrevista realizada a la coordinadora del nivel tuvo como objetivo analizar la importancia que tienen los juegos en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas.

2.3 Desarrollo de la propuesta

Formular una propuesta implica una investigación clara previa para descubrir las mejores estrategias que permitan fortalecer la creatividad en los infantes de cinco a seis años de edad con la aplicación de talleres que ayuden a desarrollar la creatividad la implementación de juegos es una estrategia innovadora para que los niños y niñas desarrollen su creatividad de manera divertida y lúdica. Es por ello que, resulta de relevante importancia la realización de talleres prácticos y lúdicos con la utilización de materiales innovadores en un espacio de libertad y confianza para que el infante desarrolle sus capacidades creativas ya que como lo postula Jean Piaget, a través de la socialización de los niños y niñas, el juego adquiere reglas y adapta la imaginación simbólica, a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aun espontaneas, pero que imitan lo real. En cada estadio del desarrollo existe un tipo de juego específico, lo cual varía de una sociedad a otra y de un individuo a otra.

2.3.1 Elementos que la conforman.

La presente propuesta se constituye por talleres prácticos conformados por los siguientes elementos:

- a) Título:** Se refiere al nombre innovador que resume el taller a desarrollarse.

- b) **Introducción:** Se trata de una breve descripción del taller y de lo que se desea lograr mediante el, con los niños y niñas.
- c) **Objetivo:** Se enfoca específicamente en el fin al que se desea llegar o la meta que se desea conseguir a través de la ejecución del taller.
- d) **Tiempo estimado:** Se refiere al tiempo en minutos de la duración de cada taller.
- e) **Ejes de desarrollo y aprendizaje:** Se trata de “campos generales de desarrollo y aprendizaje, que responden a la formación integral de los niños. A partir de ellos, se desarrollan elementos curriculares más específicos, que orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje. (Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p.50)
- f) **Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje:** Se refiere a “los espacios curriculares más específicos que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje e integran un conjunto de aspectos relacionados con el proceso de formación de los niños. Tiene como propósito identificar y organizar las destrezas con criterios de desempeño de este subnivel educativo”. (Currículo Integrador Educación General Básica Preparatoria, 2016, p.50)
- g) **Destrezas con criterio de desempeño:** Es el conjunto de “habilidades, conocimientos, actitudes y valores que el niño desarrollará y construirá, por medio de un proceso pedagógico intencionado”. (Currículo de Educación Inicial, 2014, p. 18).
- h) **Recursos:** Se trata a todo tipo de materiales que se utilizarán como medio para facilitar la ejecución del taller.
- i) **Proceso:** Es una serie de acciones integradas que debe seguirse ordenadamente al momento de realizar el taller para el logro de un aprendizaje efectivo.
- j) **Evaluación:** Se trata de un conjunto de parámetros que permiten verificar el cumplimiento de los objetivos planteados y comprobar que se ha producido el aprendizaje previsto en base a los talleres realizados

por medio de una ficha de observación como instrumento para el registro de los indicadores que se evaluarán a los niños y niñas.

2.3.2 Explicación de la propuesta

Como lo indica Paredes, citado por Alfonso García Velázquez (2009, pág. 9). El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compete, o no, como en el caso de los juegos cooperativos. En el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego, además, tiene relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura.

Es así que, la presente propuesta busca potenciar y desarrollar habilidades creativas de los niños y niñas por medio de la aplicación de talleres. El juego es importante para el desarrollo de todo ser humano porque está conectado con diferentes aspectos que se crean durante el transcurso de la vida, cuando se es niño mediante el juego puede integrarse y relacionarse con el mundo que le rodea, aprende y descubre cosas nuevas, desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas. El juego no está presente solo en la niñez sino durante todo el transcurso de la vida donde se aprende y enseña más.

Piaget considera que el niño se relaciona con su entorno debido a la necesidad de jugar que muestra “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”

Piaget manifiesta que los niños aprenden de mejor manera mediante el juego.

Además, este le ayuda a relacionarse y captar el mundo que los rodea y como ellos lo ven, así como a transformar la información que reciben de acuerdo a sus vivencias y necesidades, desarrollando su imaginación y creatividad.

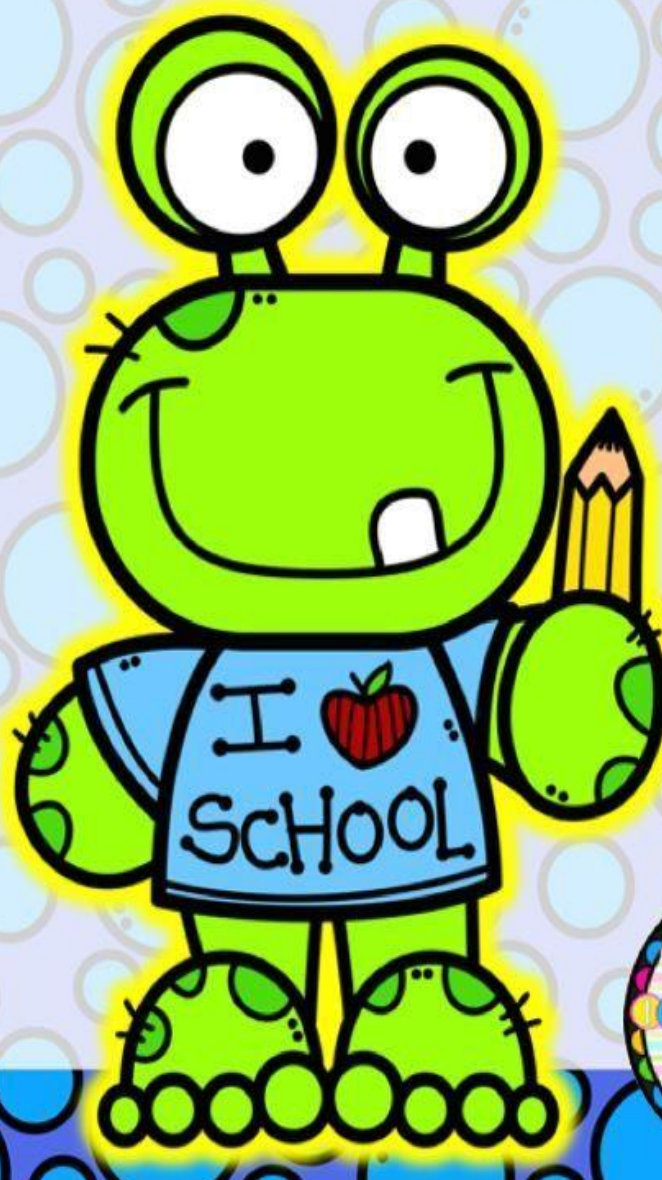
Mientras que Vygotsky entiende al juego como un fenómeno psicológico, le añade un valor socializador y lo considera una forma para transmitir la cultura.

Así también las docentes tendrán un sustento para la ejecución organizada y planificada de actividades enfocadas al desarrollo de la creatividad.

Es así que, se han determinado cuatro dimensiones fundamentales para establecer cada uno de los talleres, con el propósito de que la propuesta tenga un sustento eficaz.

JUEGO, CREO Y ME DIVIERTO

**TALLERES PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD POR MEDIO DEL JUEGO**





Desarrollar la creatividad es una manera de influir en el desarrollo de los niños y niñas de una manera positivamente es su aprendizaje, su educación y su futuro.

Además, esto fomenta la autoestima y la conciencia y así esto ayuda a aumentar su seguridad y la expresión de sus emociones y sentimientos.

Vygotsky (2008) expresó refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 9)

Es decir, cualquier es importante considerar que la Creatividad es netamente una acción humana que se da ya sea por lo que vive en el exterior o por lo que pasa en su entorno.

Los materiales que se utilizaran en estos talleres son de fácil acceso, además son recursos llamativos y creativos, para que sean utilizados de una manera innovadora con los niños y niñas y de esta manera ayudar en su aprendizaje

TALLER 1

Tema: Aposento

Introducción:

Consiste en presentarse a través del intercambio de dos personas, indicando una de ellas a la otra la forma de su desplazamiento.

Objetivo:

-Aprender los nombres del grupo.

-Desarrollar la imaginación.

-Estimular el desarrollo físico.

Tiempo estimado: 25 minutos

Eje de desarrollo y aprendizaje: Desarrollo personal y social

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Identidad y Autonomía

Destreza con criterio de desempeño: CS.1.1.1. Reconocer que es un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades, en función del conocimiento de su identidad.

Recursos:

Sillas

Proceso:

Sentados en un círculo. Un miembro del grupo comienza el juego presentándose de la forma siguiente: «Soy... (nombre) y quiero que mi aposento sea ocupado por... (nombre de otra persona del grupo) ». A continuación indica cómo quiere que vaya a ocupar su aposento:

«Para eso vendrá... » (se indica una acción: bailando, a la pata coja, montado en uno de sus ayudantes, sentado, volando, etc.) . Las dos personas que están sentadas a ambos lados de la nombrada, actúan de ayudantes si aquella lo estima necesario. La persona nombrada va a ocupar el sitio de la primera y ésta ocupa el suyo.

Evaluación:

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A

N°	INDICADORES DE LOGRO NÓMINA	Explora cualidades o características para expresarse libremente			Utiliza la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre.			Expresa las ideas y emociones que suscitan la observación.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

TALLER 2

Tema: Con Ojos Nuevos

Introducción:

Consiste en representar un acontecimiento tal como nos lo indica el azar de una ficha

Objetivo:

- Desarrollar la comunicación dramática.
- Estimular la creatividad.
- Favorecer la desinhibición y distensión.

Tiempo estimado: 25 minutos

Eje de desarrollo y aprendizaje:

Desarrollo personal y social

Ámbito de desarrollo y aprendizaje:

Convivencia

Destreza con criterio de desempeño:

CS.1.2.1. Dialogar, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.

Recursos:

Fichas con las distintas situaciones y estilos de narración.

Proceso:

El juego trata de representar en clave de humor una serie de acontecimientos que están escritos en unas fichas de tipo A, con el estilo que nos indican unas fichas B. Por lo tanto, cada jugador debe coger al azar una ficha A y una B.

Ejemplos de acontecimientos, fichas A:

- La pérdida de un paraguas.

- Fregar los platos un domingo.
- La salida de vacaciones.
- La entrada de los alumnos/as en el colegio.
- La espera del autobús y, cuando llega, no hay sitio para todos.
- La derrota de tu equipo favorito.
- Una proposición comprometida.
- El diálogo con un turista del que no entiendes su idioma.
- Etc.

Ejemplos de estilos, fichas B:

- Modo cómico.
- Modo lírico.
- Modo trágico.
- Modo escandaloso.
- Modo entusiasta.
- Modo asustado.
- Modo polémico.
- Modo emotivo.
- Etc.

Al finalizar las distintas representaciones, se realiza la puesta en común.

Evaluación:

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A

N°	INDICADORES DE LOGRO NÓMINA	Explora cualidades o características para expresarse libremente			Utiliza la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre.			Expresa las ideas y emociones que suscita la observación.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

TALLER 3

Tema: Dibujando En Grupo

Introducción:

Se trata de realizar dibujos o murales en grupo.

Objetivo:

- Fomentar la afirmación y la confianza en el grupo.
- Desarrollar la comunicación plástica.
- Estimular la imaginación.
- Potenciar el trabajo en grupo.

Tiempo estimado: 25 minutos

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión y comunicación

Ámbito de desarrollo y aprendizaje:

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza con criterio de desempeño:

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.).

Recursos:

Pinturas

Lapiz

Plastilina

Hojas

Papelotes

Proceso:

Los componentes de un grupo deciden dibujar algo, una escena, un objeto, un animal..., de modo que cada miembro dibuja una parte del mismo. Después se junta todo,

aceptando cada una de las partes y dialogando sobre el trabajo particular de cada uno y la obra final.

Evaluación:

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A

N°	INDICADORES DE LOGRO	Explora cualidades o características para expresarse libremente			Utiliza la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre.			Expresa las ideas y emociones que suscita la observación.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
	NÓMINA									

TALLER 4

Tema: Diccionario

Introducción:

Se trata de simular un diccionario humano en el que cada jugador debe decir palabras, reales o imaginarias, en su interpretación positiva.

Objetivo:

-Estimular un pensamiento positivo.

-Desarrollar la creatividad.

Tiempo estimado: 25 minutos

Eje de desarrollo y aprendizaje:

Expresión y comunicación

Ámbito de desarrollo y aprendizaje:

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza con criterio de desempeño:

LL.1.5.8 Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.

Recursos:

Fichas con las vocales

Fichas con dibujos

Proceso:

Todos los jugadores son las vocales que guardan las palabras correspondientes que comienzan por su letra. Cuantos más jugadores más gordo será el diccionario, existiendo en este caso varios jugadores para una misma letra. En un bombo o recipiente se meten todas las letras; el animador extrae una y el jugador que la representa, o uno de ellos si son varios, debe decir rápidamente una palabra -real o imaginaria-, y a continuación decir

su significado, siempre en positivo. Para los más pequeños, es suficiente con decir solamente una palabra que empiece por la letra que represente, y de significado positivo.

Evaluación:

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A

Nº	INDICADORES DE LOGRO	Explora cualidades o características para expresarse libremente			Utiliza la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre.			Expresa las ideas y emociones que suscita la observación.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
	NÓMINA									

TALLER 5

Tema: Director De Cine

Introducción:

Se trata de imaginar la película que uno dirigiría sin ningún tipo de limitación.

Objetivo:

-Favorecer el conocimiento de las personas del grupo.

-Desarrollar la imaginación.

Tiempo estimado: 25 minutos

Eje de desarrollo y aprendizaje:

Expresión y comunicación

Ámbito de desarrollo y aprendizaje:

Comprensión y expresión artística

Destreza con criterio de desempeño:

ECA.1.6.3. Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en “lugar del otro”, de poder contar historias con el otro y de jugar a ser el otro. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.2.1.)

Recursos:

Pinturas

Papel

Proceso:

Sentados en círculo. El animador del juego les explica que cada uno de ellos debe imaginarse que son un famoso director de cine y que una gran empresa los contrata para dirigir la película que a cada uno le gustaría dirigir. A continuación, individualmente, imaginan que película quisieran interpretar y que personaje serían

Una vez que hayan decidido que película van a interpretar, cada director o directora expone

su proyecto a los demás. El juego puede finalizar de esta forma o bien introduciendo un nuevo elemento. De todo lo expuesto se trata de que el grupo haga un ejercicio de toma de decisiones y concrete la única película que hará el conjunto del grupo (puede ser una propuesta individual o la conjunción de varias).

Evaluación:

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A

Nº	INDICADORES DE LOGRO NÓMINA	Explora cualidades o características para expresarse libremente			Utiliza la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre.			Expresa las ideas y emociones que suscita la observación.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

TALLER 6

Tema: El País De Los Inventos Al Revés

Introducción:

Consiste en inventar lo contrario de lo que se demanda.

Objetivo:

- Desarrollar la creatividad.
- Estimular la confianza y seguridad en uno mismo.
- Favorecer la distensión y el mutuo aprecio.

Tiempo estimado: 25 minutos

Eje de desarrollo y aprendizaje:

Expresión y comunicación

Ámbito de desarrollo y aprendizaje:

Compresión y expresión oral y escrita

Destreza con criterio de desempeño:

LL.1.5.5 Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).

Recursos:

Sillas

Proceso:

El animador se dirige a los jugadores, contándoles la siguiente historia: Todos los que estamos aquí somos capaces de inventar cosas. Además, tienen que imaginar que, a partir de este momento, vivimos en el país de los inventores, en el que todos inventamos algo y todo lo que se inventa es aceptado por los demás. Sólo hay un problema. Por una circunstancia todavía no explicada, todo lo que inventamos es al revés, o al contrario de lo que se nos pide. Por ejemplo, se nos pide que inventemos algo para volar, y todo lo que

inventamos es justamente lo contrario, no sirve para volar. Nos piden que inventemos algo para comer, y todo lo que decimos no sirve para comer. Etc. Cada uno de los jugadores- inventores tiene que decir o escribir algo que sea lo opuesto o contrario de lo que se pretende crear. El juego continúa hasta que los inventores despistados no puedan inventar más cosas.

Evaluación:

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A

N°	INDICADORES DE LOGRO NÓMINA	Explora cualidades o características para expresarse libremente			Utiliza la expresión grafica o plástica como recurso para la expresión libre.			Expresa las ideas y emociones que suscita la observación.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

TALLER 7

Tema: Extraterrestres

Introducción:

Consiste en representar el papel de unos inocentes extraterrestres que preguntan el porqué de las cosas más habituales y cotidianas de los terrícolas.

Objetivo:

-Desarrollar la comunicación y el mutuo conocimiento.

-Estimular la creatividad.

-Favorecer la distensión.

Tiempo estimado: 25 minutos

Eje de desarrollo y aprendizaje:

Expresión y comunicación

Ámbito de desarrollo y aprendizaje:

Expresión corporal

Destreza con criterio de desempeño:

EF.1.7.6 Establecer acuerdos con otros que les permitan participar en prácticas corporales expresivo-comunicativas

Recursos:

Fichas con dibujos de objetos de su entorno

Proceso:

Comienzan el juego cuatro o cinco jugadores que hacen de extraterrestres. El resto de los jugadores son terrícolas. Los extraterrestres cogen una ficha de investigación en las que las autoridades de su país les piden que investiguen sobre los extraterrestres. En la misma aparecen dos preguntas y el espacio para otras dos, que deben inventar cada uno de ellos. Las preguntas de las fichas son todas distintas. Una que han pensado en sus dos

preguntas, es el momento en que llegan a La Tierra y comienzan a preguntar individualmente o en pequeño grupo. Es conveniente realizar una misma pregunta a distintos terrícolas para comprobar el grado de fiabilidad de sus respuestas. Al finalizar sus averiguaciones, expresan sus resultados, pudiendo los terrícolas intervenir y matizar todo aquello que estimen oportuno. Al finalizar la puesta en común, otro grupo hace de extraterrestres, pasando a ser terrícolas los anteriores. Las preguntas de las fichas dependerán de la edad de los participantes, aunque deben variar sobre los distintos aspectos cotidianos y habitualmente considerados evidentes.

Por ejemplo:

- ¿Por qué los niños van a la escuela?
- ¿Por qué hay niños-as que no quieren ir a la escuela?
- ¿Por qué hay armas?
- ¿Por qué hay pocos parques infantiles?
- ¿Por qué hay personas que lloran?
- Etc.

Evaluación:

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A

N°	INDICADORES DE LOGRO NÓMINA	Explora cualidades o características para expresarse libremente			Utiliza la expresión gráfica o plástica como recurso para la expresión libre.			Expresa las ideas y emociones que suscita la observación.		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

2.1.1 Premisas para su implementación

Según, Baca (s.f.) citado en Vaca (2017):

“Viabilidad, es la posibilidad que tiene un proyecto para ser ejecutado y operado de tal manera que cumpla con su objetivo” (p.31). Por tanto, está relacionada con principios de calidad, eficiencia y pertinencia de un proyecto en términos de los elementos conceptuales que lo componen, la información utilizada, la coherencia de los planteamientos y el mayor acercamiento a la realidad a la que se refiere el proyecto.

Se entiende como viable a la factibilidad de un proyecto, por lo que a continuación se analizan cinco aspectos importantes en relación a la propuesta planteada:

Viabilidad Financiera: González (2017), establece que:

“La viabilidad financiera tiene como objetivo determinar la rentabilidad del proyecto gracias al análisis de una inversión inicial, unos beneficios y unos costos de la ejecución del mismo” (p.13). Por lo que, la propuesta es viable en este aspecto ya que se cuenta recursos económicos propios de la investigadora para la elaboración de los materiales adecuados que permitan cumplir con los propósitos planteados en cada uno de los talleres.

Viabilidad Legal: Chain (2017) citado en Dorado (2020) afirma que:

“La viabilidad legal busca principalmente determinar la existencia de alguna restricción legal a la realización del proyecto” (p.26). En este

caso, las alternativas presentadas están acordes al marco normativo y legal, conformese avala en el artículo 42 de la LOEI, el cual establece: La educación generalbásica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato (...)

De igual manera, se ampara en el Código de la Niñez y Adolescencia (2003), que en su artículo 37 estipula: Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad (...), y en su numeral 4, enfatiza que el sistema educativo debe. - Garantizar que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Por lo que, la propuesta es viable de manera legal puesto que se busca potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas por medio del juego.

Viabilidad Técnica: Arias (2020), define que:

“La factibilidad técnica determina si se dispone de los conocimientos, habilidades, equipos o herramientas técnicas necesarios para llevar a cabo los procedimientos, funciones o métodos involucrados en un proyecto” (párrafo primero). Es así, que la propuesta cuenta con los instrumentos necesarios para su aplicación como son parlantes, computadora y los distintos medios de comunicación.

Viabilidad Política: Según, Estupiñán (2013), menciona que:

“La viabilidad política el investigador debe preparar la información para adecuarla a los requerimientos de cada uno de los agentes que participan de la decisión de aprobación o rechazo del proyecto: la agencia, los socios propietarios, los distintos integrantes” (p.3). Por lo tanto, la viabilidad política tiene que ver con la disponibilidad y la autorización de las autoridades de la institución para aplicar la propuesta; en este caso, se cuenta con el apoyo de la misma, considerando que su aplicación es un aporte fundamental para conseguir que los niños y niñas potencien su creatividad por medio de juegos divertidos.

Viabilidad Operativa: Sánchez (2015), menciona que:

“La viabilidad operativa determina si los recursos humanos están capacitados y dispuestos para que un nuevo proyecto se use como se espera”(p.47). Por lo que la presente propuesta tiene una visión optima de lo que se pretende realizar, se cuenta con el apoyo de los recursos humanos que son; las maestras, los niños y niñas, y los padres de familia del Subnivel de preparatoria, y de la misma forma se cuenta con la planificación pertinente para cada taller a realizarse.

2.2 Conclusiones Capítulo II

- En la presente investigación se plantea la importancia que tiene la creatividad en los niños y niñas considerando que, el potenciar esta habilidad son el medio por el cual llegan a establecer los conceptos y

definiciones de todo lo que está en su entorno, es decir se les puede considerar como la puerta de todo conocimiento. La creatividad esta en que el niño no solo pueda dar soluciones a conflictos, sino que tenga mayor adaptabilidad a situaciones nuevas que se le presente, manifestando así una mejor actitud para resolver situaciones nuevas y que se sienta menos frustrado al momento de hacerlo, una propuesta didáctica optima debe empezar desde los primero años de vida, planificando actividades y estrategias para ayudar al niño a desarrollar habilidades, utilizando los recursos más apropiados que permita mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Se plantea una propuesta divertida enfocada en desarrollo creativo en los niños, así como también al aprendizaje desde la exploración y experimentación autónoma por parte de los niños y niñas, razón por la cual se elaboraron y utilizaron materiales didácticos y lúdicos adecuados para la ejecución de cada uno de los talleres, lo cual permitió conseguir los objetivos planteados en pos de cimentar aprendizajes significativos en los niños y niñas.
- Tomando en consideración las características propias de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria, se han orientado el desarrollo de talleres desde una metodología activa y participativa con actividades lúdicas, para que los educandos disfruten explorando, investigando, conociendo, comprendiendo y elaborando el mundo del que forma, logrando despertar su interés y su motivación para conseguir potenciar sus habilidades creadoras.

CAPÍTULO III.

APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Evaluación de expertos

Para la evaluación de expertos se tomó en consideración a tres personas conocedoras del tema desarrollado en la presente propuesta, para que sea validado de acuerdo a sus conocimientos.

Es así que, la Magíster Verónica Alexandra Herrera Garzón, portadora de cédula de ciudadanía N° 0503338964, estimó la validación de la propuesta como **EXCELENTE** en todos los criterios de evaluación, mencionando que la estructura de la propuesta entendible, sustentada y con una metodología acorde al nivel de educación al que va dirigido, presentando un contenido claro y preciso para el personal docente de preparatoria y además para la comunidad educativa, Asimismo, considera que la propuesta es válida y significativa ya que el desarrollar la creatividad por medio del juego es una manera de potenciar el aprendizaje, sobre todo en los primeros años de vida y es ahí donde se debe aplicar para mejorar el desarrollo de destrezas a los estudiantes,. Por lo tanto, este proyecto es de impacto nacional por lo cual recomienda compartir el trabajo investigativo con las diferentes instituciones, a fin de que su investigación ayude a muchos docentes del Subnivel de Preparatoria.

Por otro lado, la Magíster Liliana Elizabeth Carvajal, portadora de cédula de ciudadanía N° 0504270166, sustentó la validación de la propuesta como **EXCELENTE** en cuanto a los criterios evaluados, así menciona que tiene una estructura investigativa solvente. Asimismo, presenta una redacción clara y precisa, lo cual hace que sea de fácil comprensión y aplicación. además, existe una gran variedad de información para los docentes lo cual encamina a que los niños y niñas adquieran un aprendizaje significativo. También, considera que la propuesta está encaminada al desarrollo integral desde los primeros años de vida para lograr construir aprendizajes desde la perspectiva real y práctica con el entorno que los rodea por medio de la experiencia propia de los educandos. Finalmente, menciona que el contenido de la propuesta es innovador, creativo y novedoso y la ventaja competitiva radica en que se puede relacionar con todos los ámbitos de desarrollo y aprendizaje trabajados en el Subnivel Preparatoria, por lo cual su impacto es local,

regional y nacional, felicitando a la autora por el empeño y dedicación. A la vez menciona que sería de mucha ayuda que socialice la información con otras instituciones educativas para que de esta forma se puedan fortalecer las capacidades creativas de los niños y niñas.

De la misma manera, la Magister Lolita Elizabeth Mena Bonilla, portadora de cédula de ciudadanía N°0501966831, validó la propuesta con una estimación de **EXCELENTE** en todos los criterios planteados, mencionando que, se relaciona con el tema del proyecto lo que permita dar una solución al problema es una herramienta muy factible para el proceso de enseñanza aprendizaje. Resalta que la información otorgada a permiten a las docentes de Preparatoria tener una guía para fomentar de esta manera el aprendizaje significativo. Por lo tanto, es un excelente trabajo que podría ser propuesto en diferentes instituciones educativas con un impacto a nivel nacional, por lo cual finaliza recomendando difundir este trabajo, así como también los resultados obtenidos mediante publicaciones o ponencias.

3.2 Evaluación de usuarios

La evaluación de usuarios se realizó a un docente de la Unidad Educativa “cerit”, con el fin de determinar si la aplicación de juegos ayuda al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del Subnivel Preparatoria.

La Lic. María José Cárdenas Benites, con número de cédula 0503598336, validó la propuesta como **EXCELENTE**, en todos los aspectos de evaluación de la misma, haciendo énfasis en que está planteada de forma clara y de fácil de comprender para poder ser aplicada con la comunidad educativa, es una investigación donde se da prioridad al desarrollo de la creatividad del niño. Por ende, su impacto podría ser local, regional y nacional, por lo cual extiende un saludo de felicitación a la autora por haber planteado un tema de mucho valor y significado para el desarrollo de la creatividad por medios de una estrategia tan versátil como el juego en los niños, donde se desarrolla su creatividad a través del juego. Finalmente recomienda difundir la información a las demás instituciones educativas para que las docentes apliquen nuevas estrategias de juego.

3.3 Evaluación de impactos o resultados

Posteriormente a la aplicación de los talleres de la propuesta planteada “Juego, creo y me divierto”, se pudo evidenciar que los niños y niñas del Subnivel Preparatoria

de la Unidad Educativa “cerit”, se mostraron interesados, entusiasmados y con motivación al presentarles cada una de las actividades planteadas, las mismas que estuvieron encaminadas a potenciar la capacidad de creadora de los estudiantes utilizando materiales didácticos estructurados así como también recursos del entorno, ya que resulta más llamativo a sus propios intereses y necesidades: crear, imaginar esto incrementa su, interés, implicación, y su comprensión sobre lo que está pasando en el entorno que lo rodea. El permitirle explorar y experimentar con cierta libertad por ellos mismos, orientándoles hacia las tareas, les permitió experimentar por si solos un terreno donde cada uno de ellos van descubriendo lo que pueden realizar, sin ayuda de un adulto, promoviendo niños y niñas creadores y de esta forma dándoles un papel fundamental en el desarrollo de sus propias habilidades por ende se consiguió que ahora que la implementación de juegos sea más utilizada dentro del aula que no solo se de una charla como clase sino más bien que sea una actividad divertida y que nos sea como sucedía antes de la aplicación de los talleres donde las actividades para desarrollar la creatividad eran escasos, pues las docentes se preocupaban más en impartir una metodología basada principalmente en hojas de trabajo, dejando de lado la exploración directa en el medio que los rodea; ahora, por el contrario su habilidad creativa está más desenvuelta mas bien ellos por si solos son capaces de crear cosas nuevas, para encauzar el conocimiento, donde siempre estuvo presente la lúdica para que los niños y niñas se motiven y sean capaces de reflexionar sobre sus habilidades creadoras, convirtiéndose en los protagonistas de su propio aprendizaje, es decir, ahora tenemos niños/as creadores de aprendizajes y ya no meros ejecutores de tareas, permitiéndole erigir el conocimiento de manera activa y a través de aprendizajes interactivos, entre pares, con el maestro, y con los materiales.

Asimismo, cabe mencionar que las docentes tomaron en cuenta la presente propuesta para utilizarla dentro de sus grados respectivos, llevando a cabo los talleres sugeridos, encontrando así resultados positivos en sus educandos, lo cual permitió que conozcan la importancia de trabajar la creatividad y como esta ayuda en todos los aspectos educativos ya que desde los primeros años de vida con estrategias y materiales adecuados, se puede lograr niños y niñas autónomos y con la capacidad de hacer cosas nuevas por lo que han manifestado que pondrán mayor empeño en la presentación ordenada y coordinada de todo aquello que los alumnos

puedan percibir, y es así que esta propuesta ha sido un referente para que puedan realizar actividades de exploración y experimentación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4 Resultados de la propuesta

Con el fin de evidenciar los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta “Juego, creo y me divierto”: Talleres para desarrollar la creatividad mediante jugos se procede a realizar un cuadro comparativo, exponiendo el antes y el después de lo aplicado, obteniendo los siguientes resultados condensados:

Tabla 4. Cuadro Comparativo del Pre-test y Post-test de la Propuesta.

Indicadores	Pre-test						Post-test					
	Iniciado		En Proceso		Adquirido		Iniciado		En Proceso		Adquirido	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.	2	13,79%	5	68,97%	2	17,24%	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Participar en situaciones de juego dramático o como manera de situarse, narrarse y ponerse en “lugar del otro”, de poder contar historias con el otro y de jugar a ser el otro.	2	17,24%	8	75,86%	1	6,90%	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%

Resuelve problemas o retos con autonomía.	2	13,79%	5	68,97%	2	17,24%	0	0,00%	0	00,00%	9	93,10%
Realiza experimentos con materiales de su entorno con creatividad.	0	0,00%	5	86,21%	4	13,79%	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Desarrolla su pensamiento abstracto mediante la manipulación de material concreto.	3	27,59%	4	55,17%	1	17,24%	0	0,00%	0	00,00%	9	93,10%
Expresar las ideas y emociones que suscita la observación	1	6,90%	5	75,86%	3	17,24%	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Se siente motivado/a al explorar su entorno.	1	13,79%	5	62,07%	3	24,14%	0	0,00%	0	00,00%	9	100,00%
Se relaciona con facilidad con sus compañeros/as.	0	0,00%	7	82,76%	2	17,24%	0	0,00%	1	0,00%	9	100,00%
Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.	0	0,00%	6	75,86%	3	24,14%	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Abstrae e interioriza conceptos con facilidad.	2	10,34%	6	86,21%	1	3,45%	0	0,00%	0	00,00%	9	100,00%
Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas.	2	12,79%	6	75,86%	1	10,34%	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Responde con facilidad a estímulos de su entorno	2	17,24%	5	65,52%	2	17,24%	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%

Descubre experiencias de aprendizaje a través de la exploración.	1	6,90%	6	75,86%	2	17,24%	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Conceptualiza y expresa lo aprendido por medio de sus ideas	3	27,59%	5	68,97%	1	3,45%	0	0,00%	9	0,00%	9	100,10%

Elaborado por: Leslie Herrera

Por lo tanto, se puede demostrar la efectividad de la propuesta planteada ya que los objetivos planificados en la ejecución de cada uno de los talleres se han cumplido de forma óptima, razón por la cual el número de niños/as que se encuentran en la escala de iniciada y en proceso en cada uno de los indicadores se ha reducido considerablemente, y por ende se ha incrementado significativamente el número de niños/as que han adquirido cada una de las habilidades evaluadas en el Pre-test (antes de la aplicación de la propuesta), en comparación con el post-test (después de la aplicación de la propuesta); lo cual permite establecer que la aplicación de la propuesta ha tenido resultados positivos que han permitido que los niños adquieran las destrezas y habilidades deseadas.

Como resultado, se ha podido desarrollar no sólo las capacidades creativas de los niños y niñas sino también su autonomía, y una mejor actitud al momento de solucionar problemas de una manera tranquila y sin ningún tipo de frustración. Ha sido muy significativo constatar cómo se han conseguido mejores resultados en el proceso educativo en el Subnivel Preparatoria, siguiendo los talleres prácticos se han vuelto asequibles mediante la experimentación de sus capacidades y habilidades, lo cual ha supuesto una gran mejora en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por todo ello, se deduce que la propuesta diseñada ha tenido un resultado positivo, pues queda demostrada su validez para solucionar la problemática analizada en la presente investigación.

3.5 Conclusiones del III capítulo

- Los aportes de los expertos han brindado el sustento necesario para establecer que la propuesta presentada, constituyendo así una propuesta viable y factible para su implementación, pues posee una estructura metodológica con una perspectiva práctica y lúdica, siendo una excelente estrategia para fortalecer el desarrollo de las habilidades creativas en los niños por medio de juegos.

- En tanto que, la evaluación de los usuarios permitió identificar las fortalezas y debilidades de la propuesta, considerando que, como docentes del área, son quienes han palpado directamente con sus estudiantes el impacto que genera el fortalecer la creatividad con la utilización de materiales didácticos adecuados. La acogida de los usuarios a la propuesta ha sido positiva, demostrando un cambio progresivo que han tenido los niños y niñas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Finalmente, al realizar un análisis comparativo entre el Pre-test y el Post-test en base a las fichas de observación aplicadas, se ha podido evidenciar los resultados positivos y favorables en el aprendizaje tras la aplicación de los talleres basados en el desarrollo de la creatividad por medios de juegos, concluyendo que el proyecto de investigación generó un impacto positivo en los niños y niñas del Subnivel Preparatoria.

3.6 Conclusiones generales:

- En base a la revisión de los elementos teóricos en varias fuentes bibliográficas, se logró determinar la importancia que tiene la aplicación de talleres para el desarrollo de la creatividad y que mejor ´por medio de juegos de ahí que, constituye un tema muy interesante para que las maestras del Subnivel Preparatoria puedan encaminar de mejor manera el desarrollo de las habilidades creadoras en sus educandos, facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Para determinar cómo estimulan la creatividad a través de los juegos en los niños y niñas se realizó una encuesta a las maestras del Subnivel Preparatoria, y los resultados evidenciaron que un gran porcentaje de docentes muy pocas veces aplican estrategias para estimular la creatividad.
- Se establecieron las fortalezas y debilidades de los niños y niñas en cuanto a las capacidades creativas mediante el diagnóstico aplicado a través de la ficha de observación, obteniendo como resultado el insuficiente desarrollo de la habilidad creadora, lo cual genera que los educandos no tengan la capacidad para la solución de problemas de una manera distinta, es decir resolver las situaciones que se le presenten sin ningún tipo de frustración.
- La elaboración de la propuesta “Juego, creo y me divierto”: Talleres para la educación para el desarrollo de la creatividad por medio de juegos, es el

resultado de una profunda investigación sobre las mejores estrategias y recursos didácticos, y del medio, siendo el principal objetivo potenciar la creatividad de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Por medio de la validación de los resultados de la propuesta por parte de expertos y usuarios, se evidenció el cumplimiento de los objetivos planteados, es decir se ha obtenido un resultado favorable respecto a potenciar la creatividad de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria, lo cual permitirá dar soluciones a conflictos, lo cual por ende repercutirá en su desarrollo integral.

3.7 Recomendaciones generales:

- La labor ejercida por parte de las/os docentes parvularias/os es fundamental porque son ellos quienes ayudan a establecer bases sólidas en los niños y niñas sobre las cuales se edificarán el desarrollo de las competencias, habilidades y destrezas para la vida; por esta razón se recomienda su respectiva capacitación permanente en cuanto a estrategias innovadoras y novedosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que le permitan desarrollar y potenciar las habilidades innatas de los párvulos.
- Compartir a las/los docentes de diferentes instituciones educativas y redes de aprendizaje, la experiencia obtenida con los talleres prácticos para el desarrollo de la creatividad, con el fin de que puedan utilizar estas actividades en la planificación de experiencias de aprendizaje, de acuerdo a las necesidades de sus educandos con el fin de potenciar la creatividad y de esta forma favorecer el desarrollo del proceso educativo.
- La utilización de materiales que se pueden encontrar en cualquier parte o son de fácil acceso, que a la misma vez son divertidos y llamativos a la vista permitió generar gran emoción en los niños y niñas hacia el aprendizaje, pudieron realizar actividades dinámicas y lúdicas en relación a los talleres previamente desarrollados, fomentando un aprendizaje significativo, razón por la se recomienda a los docentes, incorporar todo tipo de material que le permita al estudiante explorar por sí solo, y así tener un recurso de apoyo para fortalecer el desarrollo de las habilidades en los niños/a.

3.8 Referencias bibliográficas:

- Duca, N. (2008). Juego en el Nivel Inicial. Recuperado de http://maria-auxiliadora.idoneos.com/cache/ma/maria-auxiliadora/Nivel_Terciario/Actividad_academica/Producciones_de_los_alumnos/Nosotros,_Actores/_files/Monograf%C3%ADa_sobre_Juego_%281%29.pdfEcuador.
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación.
- Argudo, K. (2017). Estrategias Metodológicas basadas en la Implementación de Rincones Lúdicos para desarrollar la creatividad e imaginación de los niños del Centro Infantil El Castillo. *Propuesta Metodológica*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Cuenca.
- Arrellano, D. (23 de Febrero de 2020). *Colegio Millaray Montessori* . Obtenido de <https://colegiomillaray.com/conoce-las-5-areas-de-la-educacion-montessori/>
- Aula de los recursos. (26 de septiembre de 2017). *Música/Recursos.EP*. Obtenido de Música/Recursos.EP: <https://auladelosrecursos.wordpress.com/2017/09/26/musicogramas/>
- Amador, G. (2001). Cómo promover la creatividad en un grupo de niños y niñas de segundo grado de la Escuela Inglaterra. Informe de práctica dirigida para optar por el grado de Maestría en Psicopedagogía. Universidad de La Salle, Costa Rica.
- Baptista, H. y. (2014). *Universidad de Colima*. Obtenido de El portal de la Tesis: <https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion.php>

- Barrera, J. (2016). Desarrollo de las Destrezas Motrices y Cognitivas mediante la Estimulación Sensorial en niños de 0 a 2 años en el Centro de Estimulación Temprana Playtime del Cantón Milagro. *Trabajo de Grado para la obtención del título de Magíster en Educación Especial*. Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito.
- Benhumea, L. (2019). Taller de Investigación I. *Conceptos introductorios al proceso de investigación*. Universidad Autónoma del estado de México, México.
- Cabrera & Fariñas. (2005). El estudio de los Estilos de Aprendizaje desde una perspectiva vygostkiana: una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación*, 2.
- Calvache, J. (2003). La Escuela Nueva y los Conceptos Básicos de la Educación en el pensamiento de John Dewey: Una aproximación teórica. *Rhela*, 107-126.
- Campos, G. (2012). “La observación, un método para el estudio de la realidad”. *Revista Xihmai* , 8.
- Cameron, J. (1992). *The artist way: a Spiritual path to Higher Creativity*. New York: Tarcher/Putnam.
- Casas, J. (2003). La encuesta como Técnica de Investigación. *Investigación*, 144-162.
- Caycedo, A. (2017). Proyecto de Investigación. *Pensar creativamente para la infancia: Un mundo sensorial*. Universidad Libre de Colombia, Bogotá.
- Garaigordobil, M. y Torres, E. (1996). Evaluación de la creatividad en sus correlatos con inteligencia y rendimiento académico. *Universitas Tarraconensis*, 18 (1), 87-101.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Corbalán, J., Martínez, F., y Donolo, D. (2003). *Manual Test CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.
- Dinello, R., Jiménez, C. y Motta, J. (2001). *Lúdica y creatividad*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio
- González, A. (s.f.). *Creatividad, orígenes y tendencias*. Recuperado Agosto, 24, 2011, de

http://www.manizales.unal.edu.co/modules/uncontextos/admin/archivos/4050184/creatividad_origen_es_y_tendencias.pdf

Goñi, A. (2000). Desarrollo de la creatividad. Madrid: EUNED.

Guilford, J. P. (1980). La creatividad. Madrid: Narcea.

González, M. (1993). Creatividad en niños superdotados. Tesis para optar el título de Doctor en Psicología. Madrid: Universidad de Complutense.

Cedeño, Z. (sábado 09 de febrero de 2019). *dialoguemos.ec*. Obtenido de *dialoguemos.ec*: <https://dialoguemos.ec/2019/02/con-el-metodo-montessori-los-ninos-no-hacen-lo-que-quieren-sino-quieren-lo-que-hacen/>

Justo, C. F. (2006). Relación entre las variables de autoconcepto y creatividad en una muestra de alumnos de Educación Infantil. *Revista electrónica de investigación educativa*. v.8, 1. Recuperado el 3 de marzo de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/155/15508104.pdf>

Robinson K., Aronica L.,(2009). *El elemento*. Barcelona: Grijalbo.

Lamata, R. (2005). *La Actitud creativa*. Madrid: Narcea.

Lozano, J. N. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria*. Murcia. Recuperado el 21 de Abril de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=2225591>

BANAJI, S., BURN, A., & BUCKINGHAM, D. (2010). The Rhetorics of Creativity: A literature review. *Creativity, Culture and Education*. Disponible en <http://www.creativitycultureeducation.org/the-rhetorics-of-creativity-a-literature-review>

CRAFT, A. (2000). *Creativity Across the Primary Curriculum*. Londres. Routledge. Disponible en <https://doi.org/10.4324/9780203457283>

GUILDFORD, J. (1967). Creatividad, ayer, hoy y mañana. *The Journal of Creative Behavior*, 1, 3-14.

Castillero, O. (s/f). La teoría de la Inteligencia de Guilford. *Psicología y mente*. Recuperado en: <https://psicologiaymente.net/inteligencia/teoria-inteligencia-guilford>

Velásquez, B., Remolina, N. y Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, (13), 321-338. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>

Shmukler, D. (1985). Fundamentos de la creatividad: El ambiente favorecedor. En Freeman, Joan. Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos. Trad. Illueca García, Ma. del Carmen. Editorial Santillana, S.A. Madrid: España.

Shmukler, D. (1985). Fundamentos de la creatividad: El ambiente favorecedor. En Freeman, Joan. Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos. Trad. Illueca García, Ma. del Carmen. Editorial Santillana, S.A. Madrid: España.

Vygotsky, L. S. (1933, 1966): El papel del juego en el desarrollo. En Vygotsky, L.S. : El desarrollo de los procesos superiores. Barcelona. Crítica. (1982) "cosquillitas de felicidad". *Metodología Rincones de Aprendizaje*.

Universidad Católica Santiago de Guayaquil, Guayaquil.

CONACYT. (2021). Métodos Estadísticos Básicos. *Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología*, párrafo segundo.

Constitución de la República del Ecuador. (20 de octubre de 2008). *ambiente.gob.ec*. Obtenido de <https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador.pdf>

Díaz, B. (marzo de 2017). La Escuela Tradicional y la Escuela Nueva. *Análisis desde la Pedagogía Crítica*. Universidad de la Pedagogía Unidad Ajusco, México.

Dorado, S. (2020). Proyecto de Inversión en una nueva línea de productos Chevrolet para la empresa Madolbi Repuestos". *Trabajo Final de Tesis: Proyecto de Inversión*. Universidad Empresarial Siglo Veintiuno, Córdoba.

Dudbs de Moya, R. (2004). Una estrategia metodológica para el proyecto factible. *Entretemas*, 4.

Estupiñán, F. (27 de Octubre de 2013). *Estudios de Viabilidad*. Obtenido de Estudios de Viabilidad: <https://es.slideshare.net/dragonegro/estudios-de-viabilidad>

- Fariñas & Cabrera (2005). El estudio de los Estilos de Aprendizaje desde una perspectiva vygostkiana: una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-10.
- Figueroa, N. (2005). Los Estilos de Aprendizaje y el desagranamiento universitario en carreras de Informática. *Primeras Jornadas de Educación en Informática y TICS en Argentina*, 15-19.
- Fuentes, A. (16 de enero de 2017). *Escuela en la Nube*. Obtenido de Escuela en la Nube: <https://www.escuelaenlanube.com/metodo-montessori/>
- Gallo, M. (2015). “Elaboración de un compendio de juegos sensoriales que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 2 A 3 años. *Tesis de grado*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
- González, M. (2017). Estudio de viabilidad financiera para la construcción de apartamentos en agua de dios para la empresa Ingefrost sas. *Viabilidad financiera*. Fundación universitaria empresarial de la cámara de comercio de Bogotá. “uniempresarial”, Bogotá.
- Hederich, C. (2014). Estilo cognitivo en la dimensión de Independencia-Dependencia de Campo-Influencias culturales e implicaciones para la educación. *Tesis doctoral*. Universidad Autónoma de Barcelona, Bellaterra.
- Hernández, M. (2014). Metodología activa como Herramienta para el Aprendizaje de las operaciones básicas en Matemática Maya. *Metodología Activa Tesis de Grado*. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
- Hernández, R. (2014). Metodología de Investigación. *Best Seller*, 15.
- Huaranca, E. (2015). Influencia de la aplicación del Método Dialéctico en el Desarrollo de Habilidades Investigativas de los estudiantes del instituto superior pedagógico público "NUESTRA SEÑORA DE LOURDES"- 2014 . *Tesis Posgrado*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.

- Gallo, M. (2015). "Elaboración de un compendio de juegos sensoriales que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 2 A 3 años." *Tesis de grado*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.
- González, M. (2017). Estudio de viabilidad financiera para la construcción de apartamentos en agua de dios para la empresa Ingefrost sas. *Viabilidad financiera*. Fundación universitaria empresarial de la cámara de comercio de Bogotá. "uniempresarial", Bogotá.
- Hederich, C. (2014). Estilo cognitivo en la dimensión de Independencia-Dependencia de Campo-Influencias culturales e implicaciones para la educación. *Tesis doctoral*. Universidad Autónoma de Barcelona, Bellaterra.
- Hernández, M. (2014). Metodología activa como Herramienta para el Aprendizaje de las operaciones básicas en Matemática Maya. *Metodología Activa Tesis de Grado*. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
- Hernández, R. (2014). Metodología de Investigación. *Best Seller*, 15.
- Huaranca, E. (2015). Influencia de la aplicación del Método Dialéctico en el Desarrollo de Habilidades Investigativas de los estudiantes del instituto superior pedagógico público "NUESTRA SEÑORA DE LOURDES"- 2014 . *Tesis Posgrado*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.
- Hurtado, J. (13 de junio de 2016). *La investigación proyectiva*. Obtenido de Mis investigaciones: <http://tiarq-a.blogspot.com/2016/06/la-investigacion-proyectiva.html>
- Intriago, A. (2019). Diseño de una guía pedagógica para padres e hijos . *Disertación*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito.
- Jiménez, A. (2009). La Escuela Nueva y los espacios para educar. *Revista Educación y Pedagogía*, 105-125.
- Larrey, L. (2013). Unidad 3: La intervención en el desarrollo sensorial. En L. G. M., *Desarrollo cognitivo y motor* (págs. 48-66). España: McGraw-Hill Interamericana de España ,SL.

- León, G. (2013). La metodología activa en el proceso de Enseñanza Aprendizaje y la fundamentación de estilos de aprendizaje en las alumnas del magisterio de educación infantil. *Tesis presentada al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala*. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- LOEI. (31 de marzo de 2011). *educacion.gob.ec*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>
- López, M. (14 de mayo de 2020). *Programación didáctica*. Obtenido de Metodologías activas: https://virgulablog.es/programacion-didactica/elementos-de-la-programacion-didactica/metodologia/metodologias-activas/#Que_son_las_metodologias_activas_segun_Lopez_2005
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *CIENCIAMÉRICA*, 35.
- Lozano, M. (16 de agosto de 2015). *Granada Hoy*. Obtenido de https://www.gradahoy.com/granada/evolucion-sentidos_0_944605896.html
- Luelmo del Castillo, M. (2018). Origen y desarrollo de las Metodologías Activas dentro del sistema educativo español. *Revista del Departamento de Filología Moderna*, 4-21.
- Ministerio de Educación . (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito: El Telégrafo.
- Ministerio de Educación . (03 de 03 de 2017). *educacion.gob.ec*. Obtenido de [educacion.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- Moncayo, M. (2015). Relación del modelo Montessori con los resultados del aprendizaje. *Tesis de grado*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.

- Monroy, A. (2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. *Revista Digital-Buenos Aires*, 12.
- Moreno, M. (2020). El método Montessori en la iniciación a la lectoescritura en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Alberto Enríquez en el año 2019-2020. *Informe Final del Trabajo de titulación*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra.
- Narváez, E. (2006). Una mirada a la Escuela Nueva. *Educere La Revista Venezolana de Educación.*, 2-9.
- Portilla, M. (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Docencia de Investigación Universitaria*, 6.
- Prada, M. (19 de enero de 2017). *Peque felicidad*. Obtenido de <http://www.pequefelicidad.com/2017/01/los-periodos-sensibles-del-nino-cuales.html>
- Ruíz, B. (2016). Aprender sintiendo . *Proyecto de Intervención Educativa*. Universidad de Granada, España.
- Ruíz, X. (2016). Método Montessori. *La utilización del método Montessori para potenciar el razonamiento lógico matemático de las Niñas y Niños de 4 a 5 años de edad, en el Centro de*. Universidad Nacional de Loja, Loja.
- Sánchez, M. (2015). Estudio de factibilidad para la implementación de un sistema de capacitación continua apoyada en T.I. *Tecnologías de la información*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo - Senplades. (22 de septiembre de 2017). *Plan Nacional de Desarrollo-Toda una vida*. Obtenido de planificacion.gob.ec: https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf
- Silva, G. (2018). Evaluación de la eficacia de la Metodología juego – Trabajo en el desarrollo infantil en el nivel inicial “2” de 3 a 5 años . *Tesis de grado*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito.

- Silva, J. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación Educativa*, párrafo décimo noveno.
- Sisalima, V. (2013). Importancia del desarrollo sensorial en el aprendizaje del niño. *Investigación: Importancia del desarrollo sensorial en el aprendizaje del niño*. Universidad de Cuenca, Cuenca.
- Taipacaña, J. (2016). Estrategias Lúdico creativas en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 a 5 años. *Estrategias lúdico creativas en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 a 5 años*. Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Tarco, C. (2017). El Tablero sensorial en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 1 a 2 años. *Informe final de investigación*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Tello, M. (2017). Método Montessori en el proceso de enseñanza aprendizaje en el idioma inglés, en los estudiantes de inicial 2, en la escuela “Albany Junior School”, Quito, periodo 2016. *Proyecto de Investigación*. Universidad Central del Ecuador , Quito.
- Tiana, A. (2008). Principios de adhesión y fines de la Liga Internacional de la Educación Nueva. *Transatlántica de Educación*, 43-48.
- Vaca, F. (2017). Estudio de factibilidad para la exportación de chocolates rellenos de frutas en el mercado chileno. *Proyecto de Grado*. Universidad Internacional del Ecuador, Quito.
- Valenzuela, P. (18 de enero de 2018). *Neuromontessori*. Obtenido de Neuromontessor: <http://guiamontessori.es/los-periodos-sensibles-mas-importantes-y-su-duracion-durante-la-etapa-entre-0-6-anos>
- Vega, G. (Mayo de 2014). *European Scientific Institute*. Obtenido de European Scientific Institute: <https://core.ac.uk/reader/236413540>
- Vergara, C. (2016). *Actualidad en Psicología*. Obtenido de La teoría de los estilos de aprendizaje de Kolb: <https://www.actualidadenpsicologia.com/la-teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de->

ANEXOS

Anexo 1.- Instrumentos de Evaluación.

Entrevista para las autoridades de la Unidad Educativa “cerit”.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
ENTREVISTA



Objetivo: Analizar la importancia del juego para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria a través del criterio de las autoridades a fin de consolidar el conocimiento en el proceso educativo.

Indicaciones: Escuche detenidamente cada pregunta, responda según su experiencia y conocimientos.

DIMENSIÓN 1: EL JUEGO INFANTIL

1. ¿Considera usted que el juego es importante para el desarrollo integral del niño? ¿Sí o no y por qué?

.....
.....

2. ¿ Cree usted que le juego favorece el desarrollo social y la creatividad de los niño.? ¿Sí o no y por qué?

.....
.....

DIMENSIÓN 2: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL

3. ¿Estima usted que los juegos estimulan la comunicación y la interacción con sus iguales? ¿Por qué?

.....
.....

4. **¿De qué manera la institución promueve actividades para el desarrollo de la creatividad en el Subnivel Preparatoria?**

DIMENSIÓN 3: EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

5. **¿De qué manera los docentes deben contribuir a que todos aprendan a aprender mediante situaciones didácticas basadas en el juego?**

6. **¿De qué manera la institución ha fortalecido la autonomía de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria?**

DIMENSIÓN 4: EL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

7. **¿Considera usted que el juego es el medio educativo más significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria? ¿Por qué?**

8. **¿Considera usted que el juego es fundamental para el desarrollo del niño?**

DIMENSIÓN 5: APORTES CONCEPTUALES DE LA CREATIVIDAD

9. ¿Por qué es importante que los docentes conozcan los estilos de aprendizaje de sus niños y niñas?

10. ¿Qué consecuencias se podrían presentar si los docentes desconocen sobre el estilo de aprendizaje de sus niños y niñas?

DIMENSIÓN 6: LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

11. ¿Considera usted que es importante que desde edades tempranas se estimule la creatividad?

12. ¿Considera pertinente la realización de cursos, charlas o talleres al personal docente sobre la importancia de potenciar la creatividad, mediante juegos?

¿Por qué?

DIMENSIÓN 6: PRINCIPIOS DE LA CREATIVIDAD

13. ¿Por que es importante que los docentes ejerzan estrategias que desarrollen y ayuden a mejorar la creatividad en los niños?

14.¿Considera usted que la la educación es la herramienta ideológica que por encargo social, tiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano para la vida? ¿Por qué?

GRACIAS POR SU APORTE

Encuesta para los docentes del Subnivel Preparatoria de la Unidad Educativa "cerit".



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

ENCUESTA

Objetivo: Evaluar cómo se desarrolla la creatividad a través de juegos en los niños y niñas del Subnivel Preparatoria.

CUESTIONARIO

Indicaciones: Lea detenidamente cada pregunta y elija una respuesta.

DIMENSIÓN 1: EL JUEGO INFANTIL

1. Cree Ud. que el juego es importante para el desarrollo integral del niño.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Cree Ud. que el juego infantil debería ser una actividad libre placentera y espontánea.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Considera Ud. que le juego favorece el desarrollo social y la creatividad de los niños

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DIMENSIÓN 2: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL

4. Los juegos estimulan la comunicación y la interacción con sus iguales.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. El juego es crucial para el sano desarrollo y crecimiento del niño.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. El juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DIMENSIÓN 3: EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

7. Cree Ud. que el juego es una actividad en la que los niños aprenden en forma natural, comprenden su entorno y manifiestan sus pensamientos y emociones.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

8. Los docentes deben contribuir a que todos aprendan a aprender mediante situaciones didácticas basadas en el juego.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

9. Considera Ud. que la creatividad de la maestra es de vital importancia ya que de ella depende motivar al niño para mejorar su aprendizaje.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN 4: EL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

10. Considera Ud. que el juego es fundamental para el desarrollo del niño.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

11. Los docentes deben propiciar el desarrollo de la creatividad, para que los niños puedan afrontar la solución de problemas.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

12. El juego enriquece la imaginación. el juego aporta mucho en el proceso creativo.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN 5: APORTES CONCEPTUALES DE LA CREATIVIDAD

13. Las personas creativas se puede desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

14. Cree ud que los seres humanos tienen potencialidades creadoras, cada individuo puede expresarse creativa y artísticamente y participar en la vida de la comunidad.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

15. Considera Ud. que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad.

Totalmente en desacuerdo En desacuerdo Ni de acuerdo, ni en desacuerdo De acuerdo Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN 6: LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

16. La educación es la herramienta ideológica que por encargo social, tiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano para la vida.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17. Los docentes deber ejercer estrategias que desarrollen y ayuden a mejorar la creatividad en los niños.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. La creatividad en el desarrollo de los infantes ha tomado medidas dirigidas a la preparación de los docentes para potenciar un trabajo eficiente en el tratamiento de la creatividad.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DIMENSIÓN 7: PRINCIPIOS DE LA CREATIVIDAD

19. La creatividad le da al niño herramientas necesarias para que pierda el temor al cambio.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Las características de la creatividad son la flexibilidad, fluidez y la originalidad.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

21.- La creatividad es generadora de un pensamiento divergente, y se realiza a través del aprendizaje por descubrimiento.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GRACIAS POR SU APOORTE

**Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas del Subnivel Preparatoria
(diagnóstico)**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

La presente es una ficha de observación que se empleará para realizar el diagnóstico de la problemática; es decir, para conocer el estado actual de las habilidades creativas en los niños y niñas del Subnivel Preparatoria de la Unidad Educativa “cerit”, durante el periodo lectivo 2021-2022.

Objetivo: Potenciar la creatividad en los niños y niñas del Subnivel Preparatoria mediante la observación directa, para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

Cada ítem tiene la siguiente escala:

Tabla 5. Escala Valorativa

ESCALA VALORATIVA	
Iniciado	I
En Proceso	EP
Adquirido	A

Elaborado por: Leslie Herrera

Tabla 6. Ficha de Observación

N°	Indicadores de logro	
	Indicadores de logro	
	Utilizar la expresión gráfica plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.	DIMENSIÓN 1: EL JUEGO INFANTIL
	Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en "lugar del otro", de poder contar historias con el otro y de jugar a ser el otro.	
	Resuelve problemas o retos con autonomía.	DIMENSIÓN 2: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL
	Realiza experimentos con materiales de su entorno con creatividad.	
	Desarrolla su pensamiento abstracto mediante la manipulación de material concreto	DIMENSIÓN 3 EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO
	Expresar las ideas y emociones que suscita la observación	
	Se siente motivado/a al explorar su entorno.	DIMENSIÓN 4: EL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
	Se relaciona con facilidad con sus compañeros/as al jugar.	
	Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.	DIMENSIÓN 5: APORTES CONCEPTUALES DE LA CREATIVIDAD
	Abstrae conceptos con facilidad.	
	Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas.	DIMENSIÓN 6: LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA
	Responde con facilidad a estímulos de su entorno	
	Descubre experiencias de aprendizaje a través de la exploración.	DIMENSIÓN 7: PRINCIPIOS DE LA CREATIVIDAD
	Conceptualiza y expresa lo aprendido por medio de sus ideas	

Elaborado por: Leslie Herrera

Anexo 2.- Análisis e interpretación de resultados.

Entrevista realizada a la autoridad de la Unidad Educativa “cerit”.

DIMENSIÓN 1: EL JUEGO INFANTIL

1. ¿Considera usted que el juego es importante para el desarrollo integral del niño? ¿Sí o no y por qué?

Respuesta: Considero que si es importante el juego para el desarrollo del niño ya que se puede mejorar sus capacidades y destrezas

2.- Cree usted que le juego favorece el desarrollo social y la creatividad de los niño.? ¿Sí o no y por qué?

Respuesta: Pienso que sí, porque permite que aprendan a cooperar y a relacionarse con otros niños y de esta forma van obteniendo nuevas experiencias.

DIMENSIÓN 2: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL

3.- ¿Estima usted que los juegos estimulan la comunicación y la interacción con sus iguales? ¿Por qué?

Respuesta: Los juegos si estimulan la comunicación ya que es un medio interactivo donde se podrán comunicar con gestos palabras risas entre otros y de esta manera los niños aprenden a expresar sus emociones y sentimientos.

4.- ¿De qué manera la institución promueve actividades para el desarrollo de la creatividad en el Subnivel Preparatoria?

Respuesta: La institución siempre está en mira de promover actividades distintas en todos los ámbitos de esa forma se realizan actividades lúdicas y juegos.

DIMENSIÓN 3: EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

5.- ¿De qué manera los docentes deben contribuir a que todos aprendan a aprender mediante situaciones didácticas basadas en el juego?

Respuesta: Los docentes contribuyen realizando materiales didácticos entretenidos y lúdicos para potenciar todas las habilidades de los párvulos.

6.- ¿De qué manera la institución ha fortalecido la autonomía de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria?

Respuesta: Considero que, como docentes, tenemos el objetivo principal de día a día

ir trabajando en potenciar todas las habilidades y destrezas, mediante actividades que fomente la creatividad y la autonomía, y en base a ello tome sus propias decisiones.

DIMENSIÓN 4 EL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

7. ¿Considera usted que el juego es el medio educativo más significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria? ¿Por qué?

Respuesta: Considero que el juego es el recurso más factible y esencial al momento de trabajar con los infantes ya que permite generar el aprendizaje de una manera sencilla, lúdica y práctica, teniendo así aprendizajes significativos y duraderos y van adquiriendo destrezas y habilidades cognitivas que sean útiles para los próximos niveles de educación.

8. ¿Considera usted que el juego es fundamental para el desarrollo del niño?

Respuesta: Es fundamental porque ellos aprenden jugando y al mismo tiempo se van a desarrollar personalmente e interactuando con sus pares tanto social como individual.

DIMENSIÓN 5: APORTES CONCEPTUALES DE LA CREATIVIDAD

9. ¿Por qué es importante que los docentes conozcan los estilos de aprendizaje de sus niños y niñas?

Respuesta: Considero de vital importancia que los docentes conozcan los estilos de aprendizaje de sus estudiantes porque permite tener herramientas para el aprendizaje y enseñanza de los niños así como buscar un estilo apto en el aula de clase.

10. ¿Qué consecuencias se podrían presentar si los docentes desconocen sobre el estilo de aprendizaje de sus niños y niñas?

Respuesta: Creo que la consecuencia más evidente que se podría generar cuando el docente desconoce de los estilos de aprendizaje es que los niños no tendrían conocimientos, carecerían de destrezas y habilidades, el material didáctico no estaría acorde a su calase.

DIMENSIÓN 6: LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

11. ¿Considera usted que es importante que desde edades tempranas se estimule la creatividad?

Respuesta: Considero que si es importante la estimulación de la creatividad en edades tempranas porque puede aportar a soluciones de problemas en un futuro y así van a ser capaces de generar nuevas ideas.

12. ¿Considera pertinente la realización de cursos, charlas o talleres al personal docente sobre la importancia de potenciar la creatividad, mediante juegos? ¿Por qué?

Respuesta: Si considero que es de mucha importancia la realización de talleres y cursos ya que muchos desconocen que los juegos ayudan aprender y no solo son una distracción o actividad física de distracción cuando los niños están cansados.

DIMENSIÓN 7: PRINCIPIOS DE LA CREATIVIDAD

13. ¿Porque es importante que los docentes ejerzan estrategias que desarrollen y ayuden a mejorar la creatividad en los niños?

Respuesta: Es importante que los docentes ejerzan nuevas estrategias porque así van hacer capaces de generar ideas propias y nuevas, tendrán la capacidad de dar solución a un problema propio a su edad.

14. ¿Considera usted que la educación es la herramienta ideológica que por encargo social, tiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano para la vida? ¿Por qué?

Respuesta: Más que una herramienta ideológica la educación se ha convertido en un elemento de desarrollo en la sociedad en donde se ha ido perdiendo algunos elementos de la formación integral

GRACIAS POR SU APORTE

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a docentes del Subnivel Preparatoria.

DIMENSIÓN 1: EL JUEGO INFANTIL

Pregunta N°1

Cree Ud. que el juego es importante para el desarrollo integral del niño.

8 respuestas

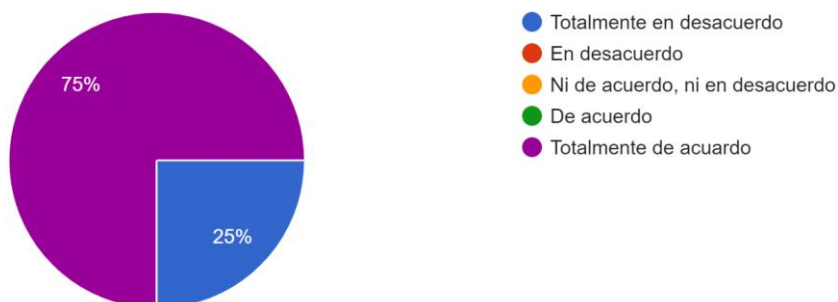


Gráfico 2 Fuente : Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera

Análisis e Interpretación:

El 75% de las docentes encuestadas manifiestan que están totalmente de acuerdo en que el juego es importante para el desarrollo integral de los niños y niñas ; en tanto que el 25% indicaron que están totalmente en desacuerdo.

Pregunta N°2

Cree Ud. que el juego infantil debería ser una actividad libre placentera y espontánea.

8 respuestas

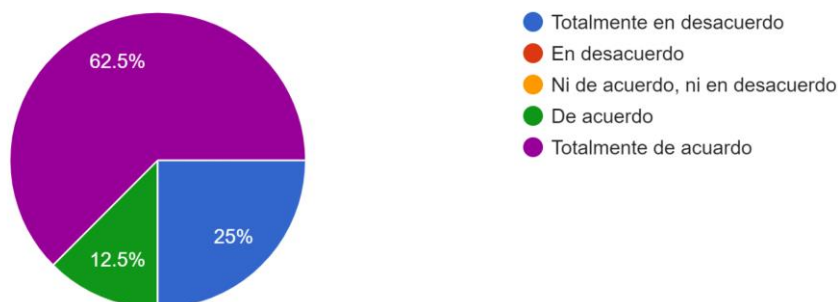


Gráfico 2 Fuente: Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera

Análisis e Interpretación:

El 62.5% de las maestras manifiestan que el juego debería ser una actividad libre y espontánea; mientras que el 25% expresan que está totalmente en desacuerdo y el 12.5% mencionan que está de acuerdo, razón por la cual es importante que los docentes conozcan acerca de estrategias novedosas e innovadoras que les permitan despertar el interés innato que tienen los niños por descubrir, explorar y aprender.

Pregunta N°3

Considera Ud. que le juego favorece el desarrollo social y la creatividad de los niño.
8 respuestas

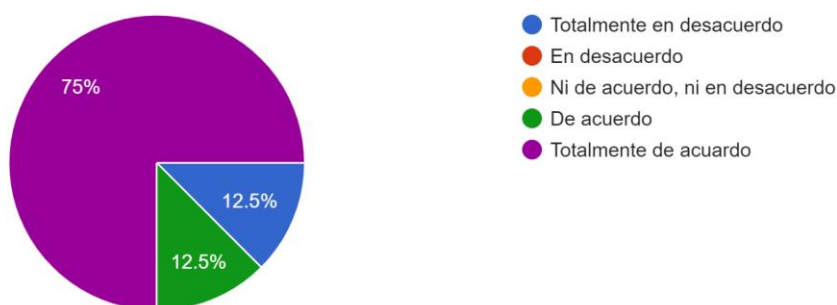


Gráfico 3 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”Elaborador por:

Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

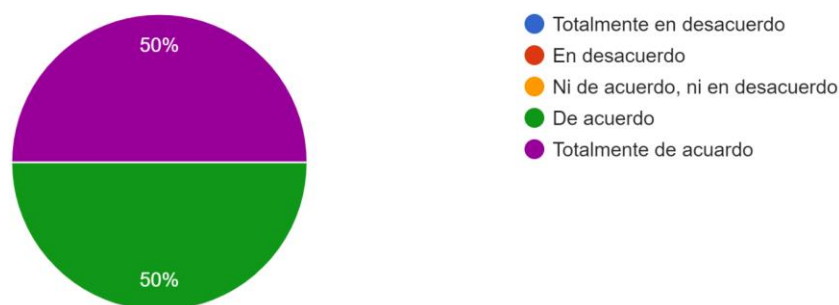
El 75% de las docentes encuestadas respondieron están totalmente de acuerdo en que el juego favorece el desarrollo social y la creatividad de los niños, mientras que el 12,5% mencionaron que está de acuerdo; en que el juego favorece en el desarrollo social, y el otro 12,5% está totalmente en desacuerdo en que el juego es importante para un óptimo desarrollo social ya que los niños pueden interactuar y desarrollarse de diferentes maneras.

DIMENSIÓN 2: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL

Pregunta N°4

Los juegos estimulan la comunicación y la interacción con sus iguales.

8 respuestas



Gráfica 4 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de docentes expresan que están totalmente de acuerdo con que el juego estimula la comunicación y la interacción con sus iguales, mientras que el 50% de maestras están de acuerdo, ya que existen diferentes maneras para interactuar con sus demás compañeros.

Pregunta N°5

El juego es crucial para el sano desarrollo y crecimiento del niño.

8 respuestas

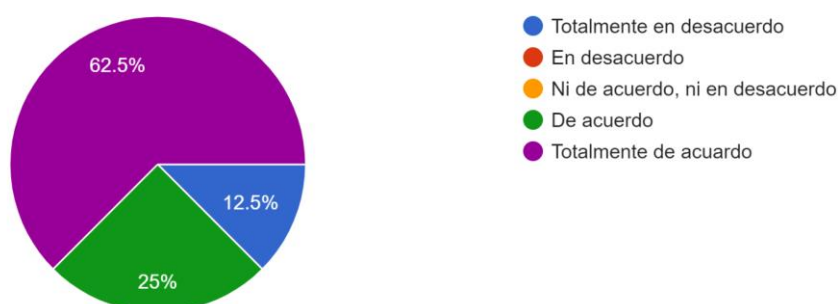


Gráfico 5 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

”Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 62.5% de las docentes manifiesta que están totalmente de acuerdo con que el juego es crucial para el desarrollo y crecimiento del niño, mientras que el 25% menciona que están de acuerdo, con lo mencionado, mientras que el 12.5% están totalmente en desacuerdo ya que existen diferentes maneras de estimular las diferentes habilidades y destrezas en los primeros años de vida.

Pregunta N°6

El juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización.

8 respuestas

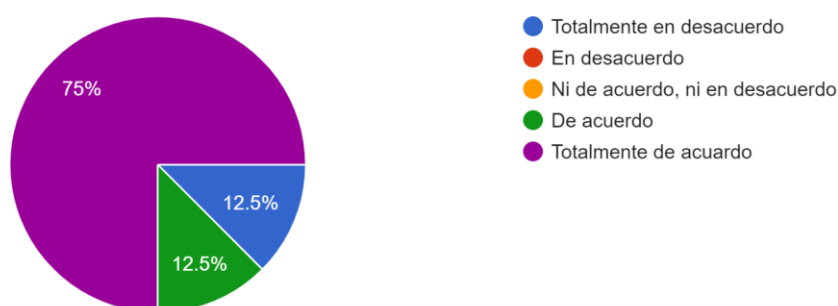


Grafico 6 Fuente: Unidad

Educativa "cerit"

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 75% de las docentes consideran que el juego contribuye a la maduración psicomotriz, cognitiva y física y que además ayuda afirmar un vínculo con sus padres, mientras que el 12,5% está de acuerdo con la manifestado y el otro 12,5% está totalmente de acuerdo con lo planteado

DIMENSIÓN 3: EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

Pregunta N°7

Cree Ud. que el juego es una actividad en la que los niños aprenden en forma natural, comprender su entorno y manifiestan sus pensamientos y emociones.

8 respuestas

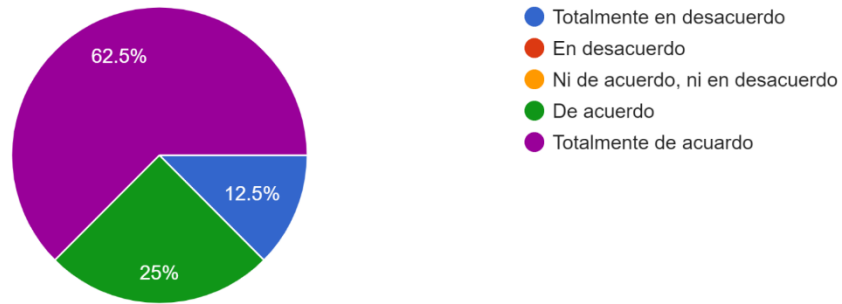


Gráfico 7 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 62.5% de docentes señalan que están totalmente de acuerdo con que el juego es una actividad en que los niños aprenden de una forma natural a comprender sus pensamientos y emociones, el 25% manifiesta que están de acuerdo, y el 12.5% restante menciona que esta totalmente en desacuerdo.

Pregunta N°8

Los docentes deben contribuir a que todos aprendan a aprender mediante situaciones didácticas basadas en el juego.

8 respuestas

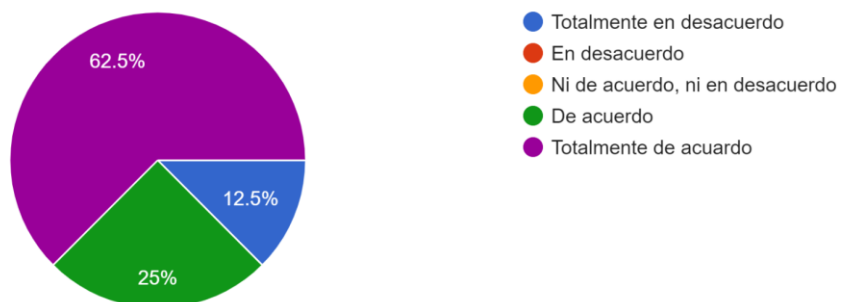


Grafico 8 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 62.5% de las docentes manifiestan que están totalmente de acuerdo en que los docentes deben contribuir a que se aprenda de maneras lúdicas a través del juego, mientras que el 25% señaló que está de acuerdo; y 12.5% restante está totalmente en desacuerdo con lo manifestado.

Pregunta N°9

Considera Ud. que la creatividad de la maestra es de vital importancia ya que de ella depende motivar al niño para mejorar su aprendizaje.

8 respuestas

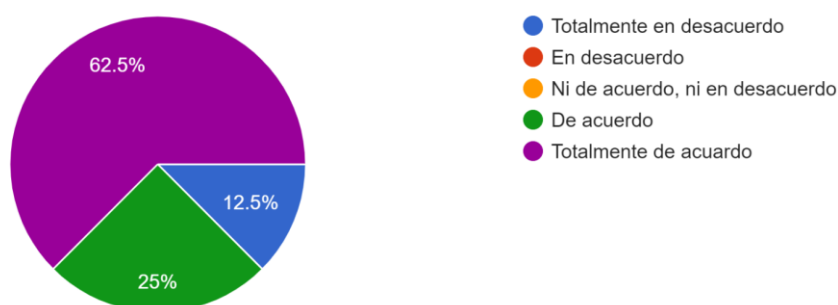


Grafico 9 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”Elaborador por:

Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 62.5% de las docentes están totalmente de acuerdo en que la creatividad de la maestra es de suma importancia para el desarrollo del aprendizaje; mientras que el 25% manifiesta que está de acuerdo, y 12.5% restante manifiesta que está totalmente en desacuerdo; por lo cual es importante trabajar con los docentes para que utilicen diferentes estrategias llamativas para los niños.

DIMENSIÓN 4: EL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Pregunta N°10

Considera Ud. que el juego es fundamental para el desarrollo del niño.

8 respuestas

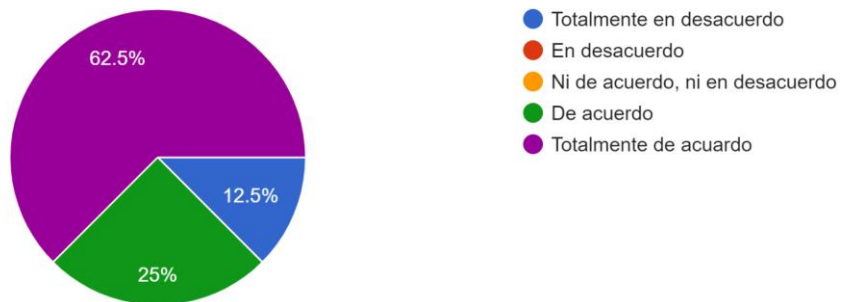


Gráfico 10 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 62.5% de las docentes están totalmente de acuerdo con que el juego es fundamental para el desarrollo del niño; mientras que el 25% manifiesta que está de acuerdo, y 12.5% restante manifiesta que está totalmente en desacuerdo; por lo que se sugiere que se trabaje de una manera diferente con los niños en donde se evidencie que el juego es una manera distinta de aprender.

Pregunta N°11

Los docentes deben propiciar el desarrollo de la creatividad, para que los niños puedan afrontar la solución de problemas.

8 respuestas

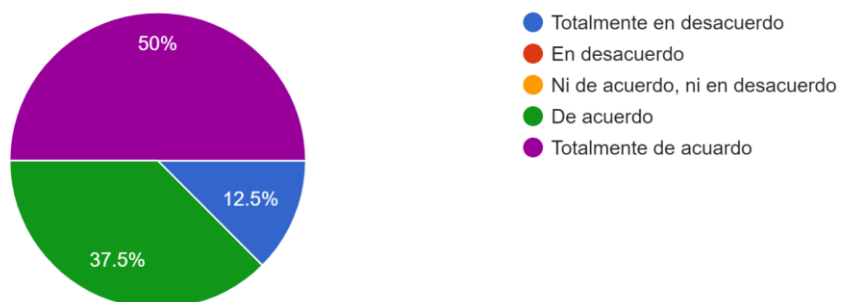


Gráfico 11 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están totalmente de acuerdo los docentes deben propiciar la creatividad; mientras que el 37.5% manifiesta que está de acuerdo, y 12.5% restante manifiesta que está totalmente en desacuerdo; y esto nos lleva a que existen diferentes maneras de potenciar la creatividad en los niños y que lo importante es que el docente esté dispuesto a experimentar nuevas estrategias.

Pregunta N°12

El juego enriquece la imaginación. el juego aporta mucho en el proceso creativo.

8 respuestas

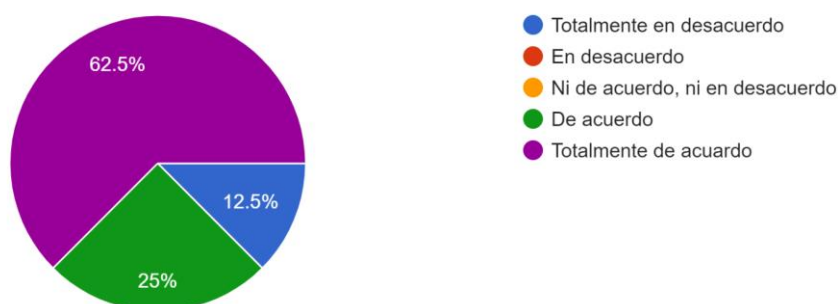


Gráfico 12 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”Elaborador por:

Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 62.5% de las docentes están totalmente de acuerdo en que el juego enriquece la imaginación y aporta en el proceso creativo; mientras que el 25% manifiesta que está de acuerdo, y 12.5% restante manifiesta que está totalmente en desacuerdo con lo manifestado, por lo que se pone en consideración el trabajo de una manera mas lúdica y así potenciar las habilidades creativas.

DIMENSIÓN 5: APORTES CONCEPTUALES DE LA CREATIVIDAD

Pregunta N°13

Las personas creativas se puede desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios.
8 respuestas

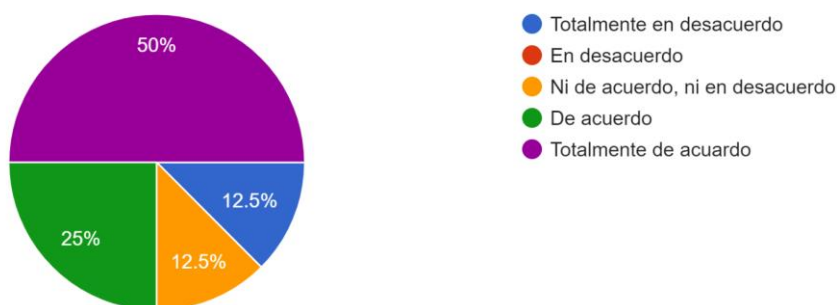


Gráfico 13 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están totalmente de acuerdo con que las personas creativas se pueden desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios; mientras que el 25% manifiesta que está de acuerdo, el 12.5% manifiesta que está totalmente en desacuerdo, mientras que 12.5% restante no está ni de acuerdo, ni en desacuerdo; y es así de esta forma en que se manifiesta que se motive desde las aulas que los niños desarrollen habilidades creativas de diferentes maneras.

Pregunta N°14

Cree ud que los seres humanos tienen potencialidades creadoras, cada individuo puede expresarse creativa y artísticamente y participar en la vida de la comunidad.

8 respuestas

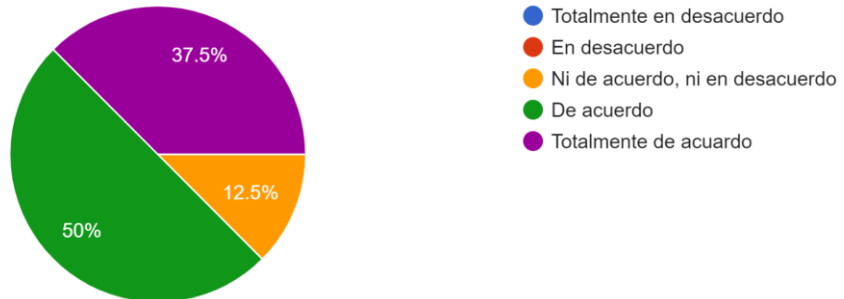


Gráfico 14 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están de acuerdo en que los seres humanos tienen potencialidades creadoras y que cada individuo puede expresarse creativa y artísticamente; el 37.5% manifiesta que está totalmente de acuerdo, mientras que el 12.5% restante no está ni de acuerdo, ni en desacuerdo; por lo que se menciona que si se estimula desde edades tempranas se puede conseguir individuos creativos y capaces de desenvolverse en la vida.

Pregunta N°15

Considera Ud. que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad.

8 respuestas

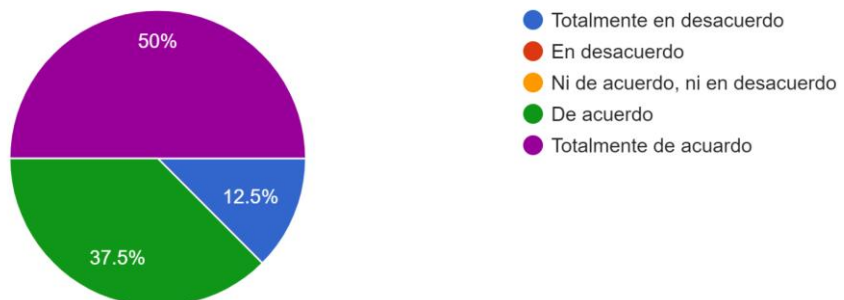


Gráfico 15 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están totalmente de acuerdo en que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad; mientras que el 37.5% manifiesta que está de acuerdo, y 12.5% restante manifiesta que está totalmente en desacuerdo; es importante que desde los primeros años de vida se estimule a los niños no solo para desarrollar la creatividad, si no en las diferentes áreas.

DIMENSIÓN 6: LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

Pregunta N°16

La educación es la herramienta ideológica que por encargo social, tiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano para la vida.

8 respuestas

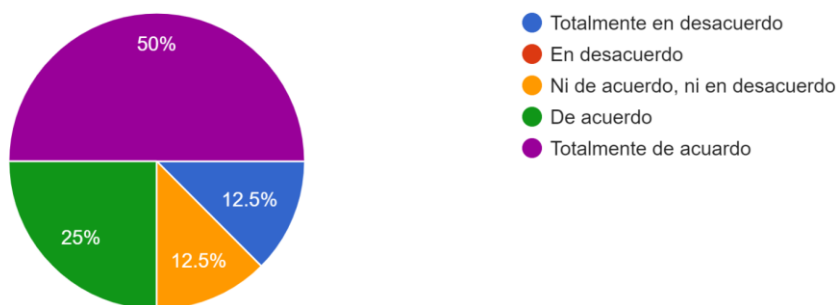


Gráfico 16 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están totalmente de acuerdo en que la educación es la herramienta ideológica que por encargo social, tiene la responsabilidad de la formación

integral del ser humano para la vida.; mientras que el 25% manifiesta que está de acuerdo, el 12.5% manifiesta que está totalmente en desacuerdo, mientras que 12.5% restante no está ni de acuerdo, la escuela es el segundo hogar para los niños es ahí donde se debe ir desarrollando y potenciando las diferentes habilidades y destrezas para de esta manera obtener individuos con autonomía.

Pregunta N°17

Los docentes deber ejercer estrategias que desarrollen y ayuden a mejorar la creatividad en los niños.

8 respuestas

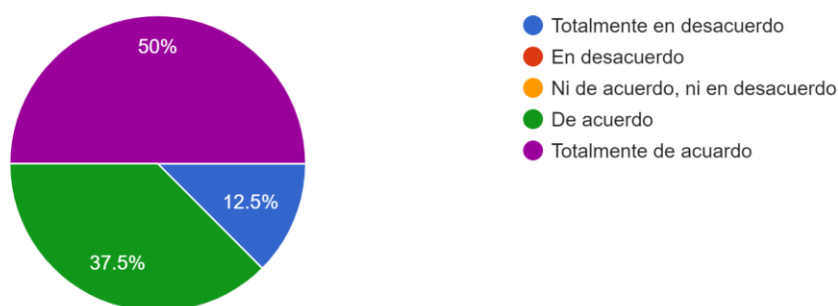


Grafico 17 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están totalmente de acuerdo en que docentes deber ejercer estrategias que desarrollen y ayuden a mejorar la creatividad en los niños.; el 37.5% manifiesta que está de acuerdo, mientras que 12.5% restante esta totalmente en desacuerdo; es importante que en las aulas y fuera de ellas se proporcione las estrategias adecuadas para potenciar la creatividad y de esta manera ayudar a los niños a desenvolverse de mejor manera en el ámbito cotidiano.

Pregunta N°18

La creatividad en el desarrollo de los infantes ha tomado medidas dirigidas a la preparación de los docentes para potenciar un trabajo eficiente en el tratamiento de la creatividad.

8 respuestas

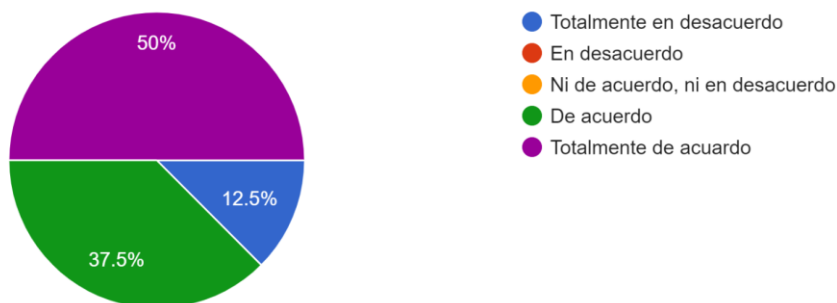


Grafico 18 Fuente: Unidad

Educativa "cerit"Elaborador por:

Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están totalmente de acuerdo en que la creatividad en el desarrollo de los infantes ha tomado medidas dirigidas a la preparación de los docentes para potenciar un trabajo eficiente en el tratamiento de la creatividad; el 37.5% manifiesta que está de acuerdo, mientras que 12.5% restante está totalmente en desacuerdo; los docentes son os principales autores para desarrollar estrategias nuevas que llamen la atención del niño, llevándoles así a estar motivados para aprender y conseguir un aprendizaje significativo.

DIMENSIÓN 7: PRINCIPIOS DE LA CREATIVIDAD

Pregunta N°19

La creatividad le da al niño herramientas necesarias para que pierda el temor al cambio.

8 respuestas

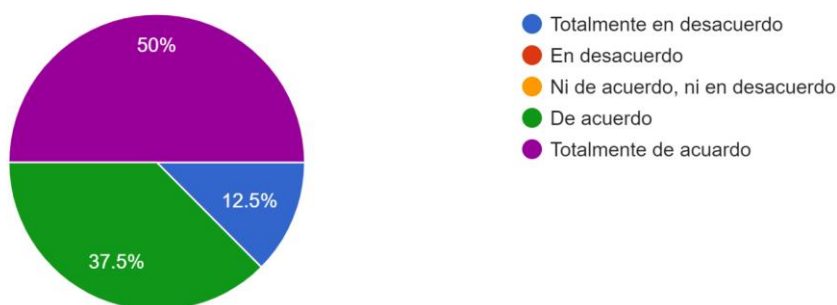


Gráfico 19 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”Elaborador por:

Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están totalmente de acuerdo con que la creatividad le da al niño herramientas necesarias para que pierda el temor al cambio; el 37.5% manifiesta que está de acuerdo, mientras que 12.5% restante está totalmente en desacuerdo; es importante generar en los niños la capacidad de dar soluciones a conflictos y que tenga una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas.

Pregunta N°20

Las características de la creatividad son la flexibilidad, fluidez y la originalidad.

8 respuestas

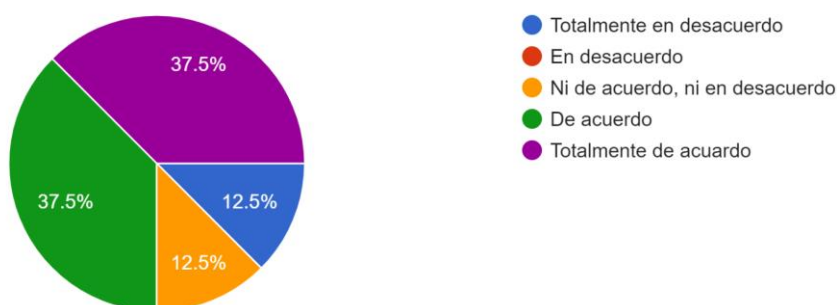


Gráfico 20 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

El 37.5% de las docentes están totalmente de acuerdo las características de la creatividad son la flexibilidad, fluidez y la originalidad; mientras que el 37.5% manifiesta que está de acuerdo, el 12.5% manifiesta que está totalmente en desacuerdo, mientras que 12.5% restante no está ni de acuerdo, por lo tanto cuando se estimula la creatividad se va potenciando diferentes áreas, en todos los ámbitos una de esta puede ser una mejor actitud ante situaciones nuevas.

Análisis e Interpretación:

Pregunta N°21

La creatividad es generadora de un pensamiento divergente, y se realiza a través del aprendizaje por descubrimiento.

8 respuestas

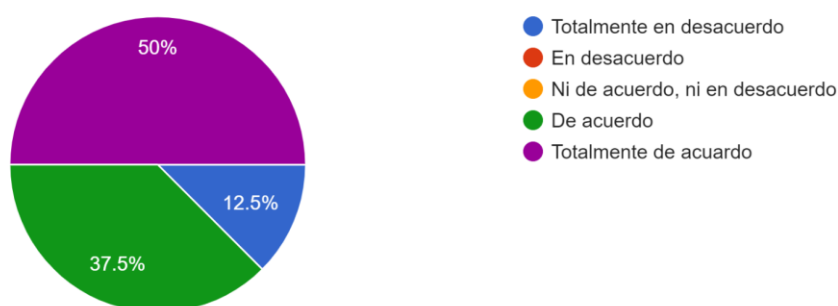


Grafico 21 Fuente: Unidad

Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Análisis e Interpretación:

El 50% de las docentes están totalmente de acuerdo en que la creatividad es generadora de un pensamiento divergente, y se realiza a través del aprendizaje por descubrimiento; el 37.5% manifiesta que está de acuerdo, mientras que 12.5% restante está totalmente en desacuerdo; por ello se pone en consideración en que la creatividad es un aspecto importante en el desarrollo del niño, ya que le permite ser generador de su propio conocimiento a través de la exploración.

Ficha de Observación aplicada a los estudiantes del Subnivel Preparatoria de la Unidad Educativa “cerit” (diagnóstico)

Tabla 21. Ficha de Observación (diagnóstico)

N°	Nómina	Indicadores de Logro		DIMENSIÓN 1 : EL JUEGO INFANTIL		DIMENSIÓN 2: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL		DIMENSIÓN 3: JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO		DIMENSIÓN 4: JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD		DIMENSIÓN 5: APORTES CONCEPTUALES DE LA CREATIVIDAD		DIMENSIÓN 6: La creatividad en la escuela		DIMENSIÓN 7: PRINCIPIOS DE LA CREATIVIDAD	
		Utilizar la expresión gráfica plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.	Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en “lugar del otro”.	Resuelve problemas o retos con autonomía.	Realiza experimentos con materiales de su entorno con creatividad.	Desarrolla su pensamiento abstracto mediante la manipulación de material concreto.	Expresar las ideas y emociones que suscita la observación	Se siente motivado/a al explorar su entorno.	Se relaciona con facilidad con sus compañeros/as al jugar.	Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.	Abstrae e interioriza conceptos con facilidad.	Mostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas.	Responde con facilidad a estímulos sensoriales.	Descubre experiencias de aprendizaje a través de la exploración.	Conceptualiza y expresa lo aprendido por medio de sus ideas		
1	Álvarez Chimborazo Martín Sebastián	EP	EP	EP	EP	I	EP	I	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	
2	Bustillos Garcerant Francisco Benjamín	EP	EP	EP	A	EP	A	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	
3	Granja Hernández Emily Monserrath	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	A	EP	EP	EP	EP	EP	EP	
4	Hidalgo Yarad Agustina	EP	EP	EP	EP	EP	EP	A	A	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	
5	Lara Medina Derek Nicolás	I	I	I	EP	I	EP	EP	EP	EP	I	I	I	EP	I	EP	
6	Sánchez Cevallos María Pía	A	A	A	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	A	A	A	A	EP	
7	Subia Artieda Anapaula	EP	EP	EP	EP	EP	I	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	
8	Cárdenas Castro José Julian	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	
9	Núñez Chávez Sarah Daniela	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP	A	EP	EP	EP	

Fuente: Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Ficha de Observación aplicada a los estudiantes del Subnivel Preparatoria de la Unidad Educativa “cerit” (después de la propuesta)

Tabla 22. Ficha de Observación (después de la propuesta)

N°	Nómina	Indicadores de Logro	DIMENSIÓN 1: : EL JUEGO INFANTIL		DIMENSIÓN 2: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL		DIMENSIÓN 3: JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO		DIMENSIÓN 4: JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD		DIMENSIÓN 5: APORTES CONCEPTUALES DE LA CREATIVIDAD		DIMENSIÓN 6: La creatividad en la escuela		DIMENSIÓN 7: PRINCIPIOS DE LA CREATIVIDAD	
			Utilizar la expresión gráfica plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.	Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en “lugar del otro”.	Resuelve problemas o retos con autonomía.	Realiza experimentos con materiales de su entorno con creatividad.	Desarrolla su pensamiento abstracto mediante la manipulación de material concreto.	Expresar las ideas y emociones que suscita la observación	Se siente motivado/a al explorar su entorno.	Se relaciona con facilidad con sus compañeros/as al jugar.	Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.	Abstrae e interioriza conceptos con facilidad.	Mostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas.	Responde con facilidad a estímulos sensoriales.	Descubre experiencias de aprendizaje a través de la exploración.	Conceptualiza y expresa lo aprendido por medio de sus ideas
1	Álvarez Chimborazo Martín Sebastián		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Bustillos Garcerant Francisco Benjamín		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Granja Hernández Emily Monserrath		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Hidalgo Yarad Agustina		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	Lara Medina Derek Nicolás		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Sánchez Cevallos María Pfa		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Subia Artieda Anapaula		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Cárdenas Castro José Julian		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Núñez Chávez Sarah Daniela		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
TABULACION DE DATOS																
I	Iniciado		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
EP	En proceso		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A	Adquirido		9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
TOTAL			9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Fuente: Unidad Educativa “ceriti”

Elaborador por: Leslie Herrera.

Anexo 3.- Validación de Instrumentos de Evaluación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL



Tema: “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “cerit” EN EL AÑO LECTIVO 2021-2022”.

Estimado/a experto/a:

Nos ponemos en contacto con usted, para solicitar su colaboración en la validación de la siguiente guía de preguntas de entrevista, encuesta, y ficha de observación, dirigida a la autoridad, docentes y estudiantes del Subnivel Preparatoria” de la Unidad Educativa “cerit”, cuyo objetivo es analizar el desarrollo de la creatividad por medio del juego de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria.

Las preguntas han sido estructuradas de forma abierta para obtener mayor profundidad en la información recabada para la investigación, bajo los parámetros de:

U (UNIVOCIDAD): Claridad en la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.

P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza)

I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario.

Esta validación requiere de un tiempo determinado, de antemano le agradecemos por su colaboración, si tiene algún comentario o pregunta ponerse en contacto con

Nombres completos: Lic. Leslie Anahi Herrera Yugcha

Correo Institucional: herreralesliie1994@gmail.com

Validación primer experto

Entrevista dirigida a las Autoridades de la Unidad Educativa “cerit”

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> — U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo. — P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza). — I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario. 	5	5	5	

Encuesta dirigida a las Docentes del Subnivel Preparatoria

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> — U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo. — P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza). — I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario. 	5	5	5	

Ficha de Observación dirigida a los estudiantes del Subnivel Preparatoria

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> — U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo. — P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza). — I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario. 	5	5	5	

Nombre del Evaluador: MSc. Veronica Herrera Garzon. **Fecha:** 15-03-2022.

Cédula: 0503338964

Firma:



Validación segundo experto.

Entrevista dirigida a las Autoridades de la Unidad Educativa “cerit”

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
— U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.	5	5	5	
— P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza).				
— I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario.				

Encuesta dirigida a las Docentes del Subnivel Preparatoria

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
— U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.	5			
— P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza).		5		
— I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario.			5	

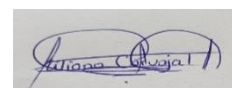
Ficha de Observación dirigida a los estudiantes del Subnivel Preparatoria

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
— U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.	5			
— P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza).		5		
— I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario.			5	

Nombre del Evaluador: MSc. Lilian Carvaján Armendariz. **Fecha:** 15-03-2022.

Cédula: 0504270166

Firma:



Validación tercer experto.

Entrevista dirigida a las Autoridades de la Unidad Educativa “cerit”

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> — U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo. — P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza). — I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario. 	5	5	5	

Encuesta dirigida a las Docentes del Subnivel Preparatoria

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> — U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo. — P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza). — I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario. 	5	5	5	

Ficha de Observación dirigida a los estudiantes del Subnivel Preparatoria “A”

Indique los siguientes parámetros siguiendo un valor del 1 al 5 (1=Nada; 2=Algo; 3= Suficiente; 4=Bastante; 5= Totalmente) bajo parámetros de:	U	P	I	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> — U (UNIVOCIDAD): Claridad de la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo. — P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza). — I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (Valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario. 	5	5	5	

Nombre del Evaluador: MSc. Lolita Mena Bonilla.

Fecha: 15-03-2022.

Cédula: 0501966832

Firma:

Anexo 4. -Cronograma de la Propuesta

Tabla 23. Cronograma de la Propuesta

Cronograma					
Talleres	Tema	Objetivo	Dirigido	Responsable	Fecha
Taller N°1.	Aposento	Desarrollar la imaginación, estimular el desarrollo físico ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto.	Niños y niñas	Docente	Martes 04 de abril del 2022.
Taller N°2.	Con Ojos Nuevos	Promover el desarrollo de las habilidades del pensamiento, primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.	Niños y niñas	Docente	Jueves 07 de abril del 2022.

Taller N°3.	Dibujando En Grupo	Potenciar que generen ideas personales sobre cualquier situación de la que hablemos en clase, respetando las ideas de cada uno. Facilitar el trabajo en equipo.	Niños y niñas	Docente	Martes 11 de abril del 2022.
Taller N°4.	Diccionario	Promover la libertad de expresión ayuda a los niños a transformar el miedo en confianza y con cada creación que hacen se sientan más realizados.	Niños y niñas	Docente	Jueves 15 de abril del 2022.
Taller N°5.	Director De Cine	Estimular el desarrollo cognitivo, y así de esta manera exploran de manera práctica sus capacidades cuando juegan y se divierten con juegos imaginarios.	Niños y niñas	Docente	Martes 18 de abril del 2022.

Taller N°6.	El País De Los Inventos Al Revés	Mejoran sus habilidades lingüísticas estimular para que tenga sus propias ideas sobre las cosas, aun cuando no las compartamos.	Niños y niñas	Docente	Jueves 22 de abril del 2022.
Taller N°7.	Extraterrestres	Potenciar la creatividad, promoviendo el uso de la imaginación, incitando la espontaneidad, la intuición, la fantasía, la capacidad de análisis, conocer nuevas perspectivas, y las experiencias positivas	Niños y niñas	Docente	Martes 25 abril del 2022.

Elaborador por: Leslie Herrera

Anexo 5.- Cuadro Comparativo: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas antes y después de la aplicación de la Propuesta.

Tabla 24. Cuadro Comparativo de la Ficha de Observación Aplicada

Indicadores	Pre-test						Post-test					
	Iniciado		En Proceso		Adquirido		Iniciado		En Proceso		Adquirido	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
Utiliza la expresión Gráfica plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.	1	13,79 %	5	68,97 %	2	17,24 %	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en "lugar del otro", de poder contar historias con el otro y de jugar a ser el otro.	3	17,24 %	5	75,86 %	1	6,90%	0	0,00%	0	0,00 %	9	100,00%
Resuelve problemas o retos con autonomía.	2	13,79 %	5	68,97 %	2	17,24 %	0	0,00%	2	6,90%	7	100-00%
Realiza experimentos con materiales de su entorno con creatividad.	0	0,00%	6	86,21 %	3	13,79 %	0	0,00%	0	0,00%	29	100,00%
Desarrolla su pensamiento abstracto mediante la manipulación de material concreto.	2	27,59 %	6	55,17 %	1	17%24	0	0,00%	2	6,90%	27	100.00%
Expresar las ideas y emociones que suscita la observación	1	6,90v %	6	75,86 %	2	17,24 %	0	0,00%	0	0,00%	29	100,00%
Se siente motivado/a al explorar su entorno.	2	13,79 %	5	62,07 %	2	24,14 %	0	0,00%	0	0,00 %	29	100,00%
Se relaciona con facilidad con sus compañeros/as.	0	0,00%	7	82,76 %	2	17,24 %	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%

Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.	0	0,00%	6	75,86 %	2	24,14 %	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Abstrae e interioriza conceptos con facilidad.	2	10,34 %	6	86,21 %	1	3,45%	0	0,00%	0	00,00 %	9	100,00%
Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas cotidianas.	2	12,79 %	5	75,86 %	2	10,34 %	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Responde con facilidad a estímulos de su entorno	2	17,24 %	5	65,52 %	2	17,24 %	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Descubre experiencias de aprendizaje a través de la exploración.	1	6,90%	6	75,86 %	2	17,24 %	0	0,00%	0	0,00%	9	100,00%
Conceptualiza y expresa lo aprendido por medio de sus ideas	2	27,59 %	6	68,97 %	1	3,45%	0	0,00%	0	0,00%	9	93,10%

Fuente: Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera

Anexo 6.- Evidencias Fotográficas.



Gráfico 22. Aplicando el Taller 1.- Aposento.

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera



Gráfico 23. Aplicando el Taller 2.- Con Ojos Nuevos.

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera



Gráfico 24. Aplicando el Taller 3.- Dibujando En Grupo.

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera



Gráfico 25. Aplicando el Taller 4.- Diccionario.

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera



Gráfico 26. Aplicando el Taller 5.- Director De Cine.

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera



Gráfico 27. Aplicando el Taller 6.- El País De Los Inventos Al Revés.

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera



Gráfico 28. Aplicando el Taller 7.- Extraterrestres.

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera





Gráfico 29. Docentes realizando los talleres

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera



Gráfico 30. Docentes realizando los talleres

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera

Gráfico 31. Docentes realizando los talleres

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera



Gráfico 32. Docentes realizando los talleres

Fuente: Estudiantes del Subnivel Preparatoria de la “Unidad Educativa “cerit”

Elaborador por: Leslie Herrera

Anexo 7.- Validación de la Propuesta de Expertos y Usuarios.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Leslie Anahi Herrera Yugcha

Título: “Juego, creo y me divierto” Talleres para el desarrollo de la creatividad mediante juegos.

Objetivo: Desarrollar talleres direccionados al desarrollo de la creatividad por medio de juegos de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Verónica Alexandra Herrera Garzón
Número de cédula o identidad:	0503338964
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Magister en Educación Inicial
Número de Registro Senescyt:	1020-2021-2290762
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Docente del Nivel Inicial 1 de la Unidad Educativa Jean Piaget
Teléfonos:	0987135788
Correo electrónico:	veronica.0204@yahoo.com

Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material didáctico es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la pertinencia y actualidad requeridas.	X		
f) Es adecuado el título de la investigación.	X		

g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.)	X		
h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X		
i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	X		
j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	X		
k) El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización.	X		
l) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	X		

Por favor emita un comentario

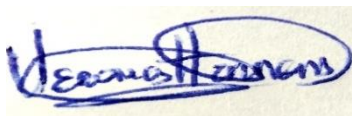
<p>1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?</p>
<p>La estructura de la propuesta está muy bien elaborada y entendible, se encuentra perfectamente sustentado y con metodología acorde al nivel de educación al que va dirigido.</p>
<p>2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?</p>
<p>El contenido es entendible para personal docente de preparatoria y además para la comunidad educativa, utiliza una estructura muy clara para su aplicación.</p>
<p>3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?</p>
<p>Si, la propuesta es válida y significativa ya que el potenciar la creatividad es importante en los primeros años de vida y es ahí donde se debe aplicar para mejorar el desarrollo de destrezas de los estudiantes.</p>
<p>4. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?</p>
<p>El contenido y escritura es comprensible y práctico; además que es un material de fácil manejo, perfectamente estructurado y tiene talleres de uso práctico y que se pueden realizar en las aulas.</p>

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	X
Internacional	

6. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor

La propuesta es llamativa para trabajar en el aula se recomienda que se comparta esta investigación con otras instituciones para que ayude a muchos docentes del Subnivel de Preparatoria.



Firma del evaluador

C.I. 0503338964

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Leslie Anahi Herrera Yugcha

Título: “Juego, creo y me divierto” Talleres para el desarrollo de la creatividad mediante juegos.

Objetivo: Desarrollar talleres direccionados al desarrollo de la creatividad por medio de juegos de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Liliana Elizabeth Carvajal Armendáriz
Número de cédula o identidad:	0504270166.
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Magister en Educación Inicial
Número de Registro Senescyt:	1020-2021-2290769
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada Docente inicial 2
Teléfonos:	0998623395
Correo electrónico:	Lilielissa18@hotmail.com

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material didáctico es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la pertinencia y actualidad requeridas.	X		
f) Es adecuado el título de la investigación.	X		

g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.)	X		
h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X		
i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	X		
j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	X		
k) El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización.	X		
l) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	X		

Por favor emita un comentario

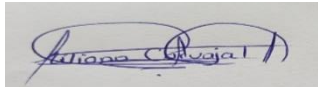
TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
La propuesta tiene una estructura investigativa solvente lo cual ha permitido encaminar la aplicación de los talleres propuestos bajo una ruta metodológica adecuada.
NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?
La redacción de la propuesta es clara, lo cual hace que sea de fácil su comprensión y aplicación.
SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
Considero que si ya que esta propuesta esta dirigida al desarrollo de la creatividad por medio de juegos, y los talleres se realizan con material que podemos adquirir de manera fácil.
¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?
El contenido de la propuesta es, creativo y novedoso y la ventaja competitiva radica en que se puede relacionar con todos los ámbitos de desarrollo y aprendizaje trabajados en el Subnivel Preparatoria.

4. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	X
Internacional	

5. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor

Es de mucha ayuda tener una base donde se pueda encontrar talleres fáciles de hacer y eso se recalca en esta investigación ya que el contenido es claro y entendible en todos los aspectos. A la vez motivo a que socialice la propuesta con otras instituciones educativas para que de esta forma se potenciar las habilidades creadoras de los niños y niñas.



Firma del evaluador

C.I. 0504270166.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Leslie Anahi Herrera Yugcha

Título: “Juego, creo y me divierto” Talleres para el desarrollo de la creatividad mediante juegos.

Objetivo: Desarrollar talleres direccionados al desarrollo de la creatividad por medio de juegos de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Lolita Elizabeth Mena Bonilla
Número de cédula o identidad:	0501966832
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Magister en Educación Inicial
Número de Registro Senescyt:	1020-2021-2290771
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Unidad Educativa La Inmaculada
Teléfonos:	0984201417
Correo electrónico:	elimenabonilla27@gmail.com

1. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material didáctico es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la pertinencia y actualidad requeridas.	X		
f) Es adecuado el título de la investigación.	X		

<p>g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.)</p>	<p>X</p>		
<p>h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.</p>	<p>X</p>		
<p>i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.</p>	<p>X</p>		
<p>j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.</p>	<p>X</p>		
<p>k) El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización.</p>	<p>X</p>		
<p>l) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.</p>	<p>X</p>		
<p>m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.</p>	<p>X</p>		

Por favor emita un comentario.

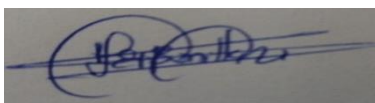
TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
La propuesta se relaciona con el tema del proyecto lo que manifiesta en dar una solución al problema propuesto.
NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?
Sí, la propuesta tiene una estructura adecuada es de fácil comprensión y considero que es una herramienta muy factible para el proceso de enseñanza aprendizaje.
SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
Las actividades de la propuesta permiten a las docentes de Educación inicial tener una guía para fomentar de esta manera el aprendizaje significativo
¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?
Es un excelente trabajo que podría ser propuesto en diferentes instituciones educativas.

2. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	X
Internacional	

3. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor

Felicitaciones por el trabajo realizado que es producto de un proceso de investigación y que servirá como un aporte fundamental en el sistema educativo no solo en Educación Inicial sino también en diferentes niveles de formación Educativa. Recomiendo difundir este trabajo, así como también los resultados obtenidos mediante publicaciones o ponencias.

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is stylized and appears to be 'Jorge...' followed by some illegible characters.

Firma del evaluador

C.I. 0504270166

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE USUARIOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Leslie Anahi Herrera Yugcha

Título: “Juego, creo y me divierto” Talleres para el desarrollo de la creatividad mediante juegos.

Objetivo: Desarrollar talleres direccionados al desarrollo de la creatividad por medio de juegos de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Verónica Maricela Chifla Chuncho
Número de cédula o identidad:	1020-2021.-2290767
Título de tercer Nivel:	Magister en Educación Inicial
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Centro de Educación Inicial Lucerito
Teléfonos:	Celular: 0986412115
Correo electrónico:	veryto280@gmail.com

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		
e) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor.	X		
f) Los objetivos planteados por el autor se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
g) La propuesta es concreta con reflexiones e ideas bien estructuradas.	X		

Por favor emita un comentario

1. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

La propuesta está planteada de forma de fácil comprensión para poder ser aplicada con la comunidad educativa dando así prioridad al desarrollo de la creatividad.

2. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	X
Regional	X
Nacional	
Internacional	

3. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor.

Felicitaciones a la autora por haber planteado un de mucho interés para el desarrollo de la creatividad planteando talleres fáciles de realizar, las actividades de los talleres son estratégicos y muy llamativos donde permite que los niños desarrollen la creatividad a través del juego. Recomiendo difundir el trabajo a las demás instituciones educativas para se fortalezca la creatividad.



Firma del evaluador

C.I. 0986412115

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE USUARIOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Leslie Anahi Herrera Yugcha

Título: “Juego, creo y me divierto” Talleres para el desarrollo de la creatividad mediante juegos.

Objetivo: Desarrollar talleres direccionados al desarrollo de la creatividad por medio de juegos de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	María José Cárdenas Benites
Número de cédula o identidad:	0503598336
Título de tercer Nivel:	Lic. En ciencias de la Educación, Mención Parvularia. Registro:
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Docente-Tutora de la Unidad Educativa cerit
Teléfonos:	0987682486
Correo electrónico:	majoc1990@hotmail.com

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		
e) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor.	X		
f) Los objetivos planteados por el autor se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
g) La propuesta es concreta con reflexiones e ideas bien estructuradas.	X		

Por favor emita un comentario

1. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

El contenido, de la propuesta está muy bien planteado los conceptos son claros tiene una estructura sólida y la aplicación de la propuesta en el desarrollo de la creatividad es óptimo en los niños y niñas del Subnivel Preparatoria.

2. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	X
Nacional	
Internacional	

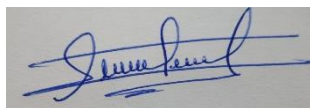
3. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor.

Conclusión

Se ha planteado una propuesta innovadora, con estrategias claras y aplicables para el aula de clases, para ayudar a los niños a potenciar su creatividad de una manera divertida y de esta manera tengan experiencias de aprendizaje que favorezcan un desarrollo más sólido e integral en el proceso educativo.

Recomendación

El desarrollo de la propuesta aplicable, por lo cual recomiendo que se difunda con docentes parvularias de otras instituciones en beneficio de los niños y niñas.



Firma del evaluador

C.I. 0503598336

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE USUARIOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Leslie Anahi Herrera Yugcha

Título: “Juego, creo y me divierto” Talleres para el desarrollo de la creatividad mediante juegos.

Objetivo: Desarrollar talleres direccionados al desarrollo de la creatividad por medio de juegos de los niños y niñas del Subnivel Preparatoria y mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Adriana Gonzalina Rengifo Tapia
Número de cédula o identidad:	0503620106
Título de tercer Nivel:	Licenciada en Ciencias de la Educación-Mención Educación Parvularia
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Docente Unidad Educativa Jean Piaget
Teléfonos:	0987080403
Correo electrónico:	adriana.rengifo33@gmail.com

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		
e) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor.	X		
f) Los objetivos planteados por el autor se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
g) La propuesta es concreta con reflexiones e ideas bien estructuradas.	X		

Por favor emita un comentario

1. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

La propuesta que se presenta está diseñada de una manera que se puede entender y aplicar dentro de cualquier unidad educativa ya que está expuesta de forma clara.

2. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	X
Regional	X
Nacional	
Internacional	

3. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor.

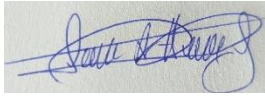
En la actualidad es importante desarrollar de manera completa las destrezas de los niños y niñas y que bueno que se lo pueda realizar con talleres que tengan la facilidad de aplicarlos dentro del aula.

Felicitaciones a la investigadora por la propuesta planteada, seguro obtendremos resultados positivos con su aplicación, recomiendo compartir el trabajo realizado.



Firma del evaluador

C.I. 0503620106

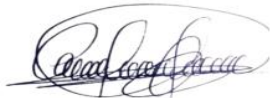


Elaborado por:

Lic. Leslie Anahi Herrera Yugcha

Estudiante de la Maestría en Educación Inicial

CI. 0504237058



Revisado por:

Mg.C. María Fernanda Constante Barragán.

Tutor del trabajo de titulación

Cédula: 0502767957



Aprobado por:

Mg.C. Lorena Aracely Cañizares Vasconez

Coordinadora de la Maestría en Educación Inicial

C.I. 0502762263