



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

**“EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE
3 AÑOS DEL CIBV DR. ENRIQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE
OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO
LECTIVO 2014 - 2015”**

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciada en
Docencia de Educación Parvularia

AUTORA:

Hinojosa Champutiz Viviana

DIRECTOR:

MSc. Jesús León

Ibarra, 2016

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En mi calidad de Director de Trabajo de Grado de la especialidad Docencia en Educación Parvularia, nombrado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte.

Certifico que he analizado el Trabajo de Grado cuyo título es: **“EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CIBV DR. ENRIQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015”**, presentado por la Sra. Hinojosa Champutíz Viviana del Carmen, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Dicho Trabajo de Grado ha sido revisado en todas sus instancias y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal que se designe.



MSc. Jesús León.

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado a Dios, padre Todopoderoso por darme la vida y la fortaleza necesaria, para llevar a término este proyecto y culminar con éxito mi carrera profesional.

A mis padres, que son la fuente de mi inspiración porque gracias a su apoyo incondicional tengo la oportunidad de mejorar y superarme cada día.

A mi esposo e hijas, por su apoyo, paciencia y comprensión, ya que todo el esfuerzo reflejado es porque son la razón más importante de mi vida.

Viviana Hinojosa

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a: La Universidad Técnica Del Norte, en especial a los docentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, Carrera de Educación Parvularia, por haberme brindado sus conocimientos y experiencias que me encaminaron a la cristalización de un gran anhelo.

A todas aquellas personas, que de una u otra manera aportaron con un granito de arena a la realización de este trabajo de grado. Ya que, me brindaron su apoyo y aliento constante; en especial a mi Director de Trabajo de grado: MSc. Jesús León, quien con su conocimiento, contribuyó a que se culmine el presente trabajo de Investigación.

Al Sr. Coordinador, personal docente, niños del CIBV “Dr. Enrique Garcés, por brindarme la oportunidad de realizar mi trabajo investigativo en dicha institución.

Viviana Hinojosa

ÍNDICE GENERAL

Tabla de contenido	
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE CUADROS	xi
ÍNDICE GRÁFICOS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	xv
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes.	1
1.2. Planteamiento del problema.	2
1.3. Formulación del problema.	4
1.4. Delimitación.	4
1.4.1. Delimitación de las unidades de observación.	4
1.4.2. Delimitación espacial.	5
1.4.3. Delimitación temporal.	5
1.5. Objetivos.	5
1.5.1. Objetivo general.....	5
1.5.2. Objetivos específicos.	5
1.6. Justificación.	6
1.7. Factibilidad.....	7
CAPÍTULO II	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Fundamentación teórica.....	8
2.1.1. Fundamentación filosófica	8

2.1.2. Fundamentación psicológica.....	9
2.1.4. Fundamentación sociológica.....	10
2.1.5. Fundamentación legal.....	11
2.1.6. El juego	13
2.1.7. Antecedentes del juego.....	14
2.1.7.1. El juego como estrategia de aprendizaje	15
2.1.8. Importancia del juego en el aprendizaje.....	15
2.1.8.1. Las habilidades físicas	16
2.1.8.2. Las habilidades mentales.....	16
2.1.8.3. Las habilidades sociales	16
2.1.8.4. Las habilidades emocionales	17
2.1.8.5. La creatividad y la imaginación	17
2.1.9. Áreas que desarrolla el juego.....	17
2.1.9.1. Desarrollo psicomotor	17
2.1.9.2. Desarrollo sensorial	17
2.1.9.3. Desarrollo afectivo.	18
2.1.9.4. Desarrollo intelectual.....	18
2.1.9.5. Desarrollo social.....	19
2.1.9.6. Desarrollo del lenguaje	19
2.1.10. Características del juego.....	20
2.1.10.1. Es placentero.	20
2.1.10.2. Es libre, espontáneo y totalmente voluntario.....	20
2.1.10.3. Tiene un fin en sí mismo	20
2.1.10.4. Implica actividad: jugar.	20
2.1.10.5. Desarrolla en una realidad ficticia.	20
2.1.10.6. Tienen una limitación espacial y temporal	20
2.1.10.7. Es propia de la infancia.	21
2.1.10.8. Es innato.....	21
2.1.10.9. Muestra en qué etapa evolutiva	21
2.1.10.10. Favorece su proceso socializador.	21
2.1.11. Clasificación de los juegos:.....	21
2.1.11.1. Juegos de ejercitación	22

2.1.11.2. Juegos de simbolización.....	22
2.1.11.3. Juegos de construcción	24
2.1.11.4. Juegos reglado	24
2.1.11.5. Juegos cooperativos.....	24
2.1.11.6. Juegos competitivos	25
2.1.11.7. Juegos tradicionales	26
2.1.12. La creatividad.....	26
2.1.13. Antecedentes de la creatividad	27
2.1.13.1. La creatividad y el ambiente	29
2.1.13.2. Creatividad e inteligencia.....	30
2.1.13.3. Creatividad y diversidad	31
2.1.14. Estimular la creatividad en los niños.....	32
2.1.14.1.El papel del maestro en el desarrollo de la creatividad	37
2.1.14.2.Estrategias para estimular la capacidad creativa en los niños.	38
2.1.15. Tipos de creatividad.....	41
2.1.15.1. La creatividad mimética	41
2.1.15.2. La creatividad bisociativa.....	41
2.1.15.3. La creatividad analógica	41
2.1.15.4. La creatividad narrativa	42
2.1.15.5.La manera en la que cuentas la historia también incide en su atractivo.	42
2.1.15.5.La creatividad intuitiva	42
2.1.16. Niveles de creatividad.....	42
2.1.16.1Creatividad expresiva	42
2.1.16.2. Creatividad productiva.	42
2.1.16.3. Creatividad inventiva	43
2.1.16.4. Creatividad para la innovación	43
2.1.16.5. Creatividad emergente	43
2.1.17. Las aptitudes creativas	43
2.1.17.1. Sensibilidad perceptiva.....	44

2.1.17.2. Detección y delimitación de problemas.....	44
2.1.17.4. Planificación de soluciones para los problemas.....	46
2.1.18. Factores que condicionan la creatividad:	50
2.1.18.1. Fluidez	50
2.1.18.2. Flexibilidad.....	50
2.1.18.3. Originalidad.....	51
2.1.18.4. Elaboración	51
2.1.18.5. Redefinición	51
2.1.18.6. Análisis	51
2.1.18.7. Síntesis	51
2.1.18.8. Sensibilidad ante los problemas	52
2.1.18.9. Facultad de evaluación	52
2.2. Posicionamiento teórico personal	52
2.3. Glosario de términos.	54
2.4. Interrogantes de la investigación.....	57
2.5. Matriz categorial.....	58
CAPÍTULO III	60
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	60
3.1. Tipos de investigación.....	60
3.1.1. Investigación de campo	60
3.1.2. Investigación documental.....	60
3.1.3. Investigación descriptiva	60
3.1.4. Investigación propositiva	60
3.2. Métodos	61
3.2.1. Método analítico.....	61
3.2.2. Método sintético	61
3.2.3. Método inductivo	61
3.2.4. Método deductivo.....	61
3.2.5. Método estadístico.	62
3.3. Técnicas e instrumentos.	62
3.3.1. La observación.....	62
3.3.2. La encuesta.....	62

3.3.3. Ficha de observación.....	62
CAPÍTULO IV	64
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	64
4.1. Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a los docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo.....	65
4.2. Análisis descriptivo e individual de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo.....	75
CAPITULO V	85
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	85
5.1. Conclusiones.	85
5.2. Recomendaciones.	86
5.3. Respuestas a las interrogantes de investigación.	87
CAPÍTULO VI.....	88
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	88
6.1. Título de la propuesta	88
6.2. Justificación e importancia.....	88
6.3. Fundamentación	89
6.4. Objetivos	91
6.4.1. Objetivo general.....	91
6.4.2. Objetivos específicos	91
6.5. Ubicación sectorial y física.....	92
6.6. Desarrollo de la propuesta	93
6.7. Impactos	113
6.7.1. Impacto educativo	113
6.7.2. Impacto social	113
6.7.3. Impacto recreativo	113
6.8. Difusión	114
6.9. Bibliografía	115
Anexo N° 1 Árbol de problemas	118
Anexo N° 2 Matriz de coherencia	119

Anexo N° 3 Matriz categorial	120
Anexo N° 4 Encuesta aplicada a los docentes	121
Anexo N° 5 Ficha de observación.....	123
Anexo N° 6 Fotografías.....	124

ÍNDICE CUADROS

Cuadro N°1	Determinación de la población	61
Cuadro N°2	Influencia del juego en la creatividad de los niños.....	63
Cuadro N°3	Adecuación del aula	64
Cuadro N°4	Aplicación del juego en actividades dentro del aula	65
Cuadro N°5	Utiliza juegos para desarrollar la creatividad en los niños...	66
Cuadro N°6	El juego es muy importante para la creatividad en los niños.	67
Cuadro N°7	Mediante el juego ayuda a crear historias a los niños	68
Cuadro N°8	Estrategias de juego para el desarrollo de la creatividad.	69
Cuadro N°9	Material adecuado que permita a los niños ser creativos.....	70
Cuadro N°10	Ha recibido cursos de capacitación.....	71
Cuadro N°11	Guía sobre el desarrollo de la creatividad en los niños ...	72
Cuadro N°12	Demuestra interés al crear una historia.	73
Cuadro N°13	Demuestra originalidad en sus trabajos.	74
Cuadro N°14	Realiza sus ideas con seguridad.....	75
Cuadro N°15	Se divierte cuando juega	76
Cuadro N°16	Juega con sus compañeros	77
Cuadro N°17	Juega imitando personajes de un cuento	78
Cuadro N°18	Es creativo cuando juega.	79
Cuadro N°19	Disfruta jugar al aire libre.....	80
Cuadro N°20	El niño habla claramente.....	81
Cuadro N°21	Participa en juegos creativos.....	82

ÍNDICE GRÁFICOS

Gráfico N°1	Influencia del juego en la creatividad de los niños	63
Gráfico N°2	Adecuación del aula.....	64
Gráfico N°3	Aplicación del juego en actividades dentro del aula.....	65
Gráfico N°4	Utiliza juegos para desarrollar la creatividad en los niños... ..	66
Gráfico N°5	El juego es muy importante para la creatividad en los niños ...	67
Gráfico N°6	Mediante el juego ayuda a crear historias a los niños.....	68
Gráfico N°7	Estrategias de juego para el desarrollo de la creatividad.	69
Gráfico N°8	Material adecuado que permita a los niños ser creativos.	70
Gráfico N°9	Ha recibido cursos de capacitación.....	71
Gráfico N°10	Guía sobre el desarrollo de la creatividad en los niños....	72
Gráfico N°11	Demuestra interés al crear una historia.	73
Gráfico N°12	Demuestra originalidad en sus trabajos.....	74
Gráfico N°13	Realiza sus ideas con seguridad.	75
Gráfico N°14	Se divierte cuando juega	76
Gráfico N°15	Juega con sus compañeros.....	77
Cuadro N°16	Juega imitando personajes de un cuento	78
Cuadro N°17	Es creativo cuando juega.	79
Cuadro N°18	Disfruta jugar al aire libre	80
Cuadro N°19	El niño habla claramente	81
Cuadro N°20	Participa en juegos creativos.....	82

RESUMEN

La presente investigación titulada "El juego para estimular la creatividad en los niños (as) de 3 años del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo provincia de Imbabura durante el año lectivo 2014-2015", parte del problema escasa utilización del juego para desarrollar la creatividad en los niños de 3 años. Su objetivo principal es: Determinar cómo influye el juego en la estimulación de la creatividad en los niños (as) de tres años CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo en el año 2014-2015. Este proyecto busca fundamentar la importancia del juego en el desarrollo de los niños de 3 años. Para estimular la creatividad es el docente quien debe plantear, organizar, y elaborar estrategias en relación al juego para un aprendizaje significativo que permitan un mejor desempeño dentro y fuera del aula, sin hacer a un lado el respeto a las diferencias individuales y ritmo de aprendizaje de cada niño, sin duda alguna, cada niño es diferente, en cuanto cada uno de ellos recepta y modifica la información de una manera única e individualizada. En este caso es importante que los docentes a través de la metodología del juego, logren captar la atención, concentración, seguridad, confianza para alcanzar mayores logros intelectuales y mejorar sus destrezas y habilidades al permitir que el niño enriquezca sus conocimientos de forma divertida, y creativa sin ningún tipo de complejo. El marco teórico se basó en las fundamentaciones pedagógica, psicológica, filosófica, sociológica, legal. Por su importancia para el diseño se utilizó varios tipos de investigación entre ellas tenemos: descriptiva, de campo, bibliográfica, y propositiva, de igual forma las técnicas de recolección de datos como: la encuesta dirigida a los docentes y la ficha de observación realizada a los niños, así como también la recolección de datos estadísticos y gráficos, que permitió verificar como los docentes aplican la metodología del juego para fomentar la creatividad en los niños, al igual que los niños demuestren la creatividad al dibujar, si disfrutaron o no del juego libre, es así que toda esta información sirvió para detallar las conclusiones y recomendaciones. Finalmente, como resultado de esta investigación se elaboró una guía de estrategias didácticas que considera el juego para estimular la creatividad en los niños para que puedan desenvolverse en el ámbito educativo y social con autonomía y seguridad.

ABSTRACT

This research titled "the game to encourage creativity in children (as) 3 years of Cibv Dr. Enrique Garcés city Otavalo Imbabura province during the school year 2014-2015 "little problem of the use of the game to develop creativity in children 3 years Its main objective is to determine how the game affects the stimulating creativity in children (as) three years CIBV Dr. Enrique Garcés of the city of Otavalo in 2014-2015. This project is intended to support the importance of play in developing children 3 years the education unit Dr. Enrique Garcés due to stimulate creativity that is the teacher who must raise, organize, and strategize in relation to the game for meaningful learning that allow better performance inside and outside the classroom, without putting aside respect for individual differences and learning pace of each child without any doubt, each of them is different, as each reception and modifies information in a unique and individualized. In this case it is important for teachers through the methodology of the game; achieve capture attention, concentration, security and confidence to achieve greater intellectual achievement in children and to improve their skills and abilities by allowing the child to enrich their knowledge so fun, and creative without any complex in children. The theoretical framework was based on the pedagogical, psychological, philosophical, sociological, legal foundations. Because of its importance to design various types of research among them it is used: descriptive, field, literature, and purposeful, similarly collection techniques data as the survey of teachers and observation sheet made to children / as well as the collection of statistical data and graphed, which allowed verifying how the teachers do not apply the methodology of the game to encourage creativity in children / as, like children do not demonstrate creativity by drawing, not enjoy free play, so that all this information was used to detail the findings and recommendations that strengthen themselves integral development of children by encouraging creativity in the educational and social fields. Finally, as a result of this investigation a guide to teaching strategies of the game was developed to stimulate creativity in children / as and thus stimulate their creativity so that they can develop in the educational and social environment with autonomy and security.

INTRODUCCIÓN

Sin duda alguna, se puede decir que el juego hoy en día es una de las herramientas primordiales dentro de la educación para generar aprendizajes, mediante este el niño desarrolla habilidades y destrezas únicas las cuales dan origen a una socialización más fructífera dentro del campo educativo y social. El juego en sí, desarrolla la creatividad en los infantes y demuestra aprendizajes significativos y vivenciales los cuales aportan a su inteligencia para fomentar su propia iniciativa y sobre lo que piensa y siente en su entorno del diario vivir y lo demuestra con la creación de sus trabajos realizados y la manera de relacionarse con el entorno, este aprendizaje debe ir siempre con la acertada dirección del docente para que sea un beneficio mutuo.

En efecto, el desarrollo de destrezas en los niños proporciona satisfacción en el aprendizaje, siendo este un factor primordial para lograr cualquier objetivo educativo, por ello es esencial y necesario que los docentes conozcan estrategias metodológicas para que el juego sea utilizado en la estimulación de la creatividad, razonamiento y desarrollo psicomotriz en los infantes, ya que en la mayoría se dificulta debido a la falta de motivación, provocando en los niños fatiga, cansancio y en definitiva rechazo a la creación, por lo que no se logran aprendizajes significativos.

Sin embargo, las estrategias activas del juego se han extraído de las ideas y experiencias de los niños, las mismas que motivan y permiten convertir las debilidades en fortalezas, al lograr aumentar el potencial de crear y exponer sus ideas, trabajos para satisfacer una amplia variedad de aprendizajes eficaces, así como también la ventaja de proporcionar a los docentes, padres de familia y estudiantes la oportunidad de pensamientos que mejoren los ámbitos dentro de la vida diaria. No obstante, el mejorar todo tipo de creatividad será en la medida

que el docente vuelva a motivar a los estudiantes con la correcta aplicación de estrategias metodológicas de juego para lograr un buen trabajo, los cuales de una u otra manera ayudarán a desarrollar destrezas como: imaginar, describir, dibujar, organizar, sistematizar, inventar, y crear sus propias ideas para así fortalecer el gusto, e interés de aprender.

Este trabajo investigativo consta de los siguientes capítulos:

Capítulo I: Detalla los antecedentes, el planteamiento del problema, la formulación del tema, delimitación espacial y temporal, la justificación, los objetivos, un general y tres específicos, justificación, factibilidad.

Capítulo II: Aporta esta las fundamentaciones: Filosófica, Sociológica, Pedagógica, Psicológica y Legal. Además el desarrollo de las variables: el juego y la creatividad., al igual que detalla la matriz categorial.

Capítulo III: Fundamenta la metodología de la investigación donde se señala, el tipo de investigación, los métodos y técnicas que se emplearon, la población y muestra.

Capítulo IV: Describe el análisis y la interpretación de los datos registrados.

Capítulo V: Contiene las conclusiones, recomendaciones y respuestas a las interrogantes de la investigación.

Capítulo VI: Desarrolla la propuesta de solución del problema que es una guía didáctica para estimular la creatividad, mediante el juego así como también la justificación e importancia, fundamentación, los objetivos general y específicos, ubicación sectorial y física, desarrollo de la propuesta, impactos educativo y social, difusión, bibliografía y anexos

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1. Antecedentes.

Al ser el juego una de las primeras bases para la socialización e integración en los seres humanos, para generar experiencias y a su vez aprendizajes significativos, se ha observado que en muchas instituciones se ha optado aún por tener una educación tradicional, por ende esta situación afecta a los infantes en la creatividad, al igual que genera deficiencia en las destrezas y habilidades que son parte de la vida diaria.

Es así que, en la actualidad en el CIBV Dr. Enrique Garcés, existe escasa intervención de juegos para los niños en las aulas y en las áreas adecuadas las mismas que dificultan la creatividad, impidiéndoles acrecentar su imaginación, por este motivo el proyecto está encaminado en investigar las causas de este problema que no es nuevo, sino que se arrastra desde épocas anteriores.

La presente propuesta de investigación tiene la finalidad de contribuir a esta problemática, ya que como una institución educativa fiscal no practica, ni desarrolla modalidades e innovaciones educativas para que el juego sea una estrategia de ayuda en el aprendizaje creativo de los infantes de esta institución. Entre la gran cantidad de actividades que debe cumplir un docente en su trabajo cotidiano está el satisfacer las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes y atenderlos cuando presenten dificultades al momento de aprender, es así que dentro de los diversos problemas que se presentan en el aula se pudo constatar que no cuentan con material didáctico adecuado en el centro infantil, lo cual

dificulta la enseñanza-aprendizaje. Con el pasar del tiempo nos dimos cuenta que hasta ahora la educación no ha salido del método tradicional, depende mucho de la falta de información por parte de las docentes acerca de la importancia del juego para estimular la creatividad, y esto causa un gran problema, por falta de estrategias didácticas para generar aprendizajes significativos.

Por esta razón deben conocer los docentes más acerca del término juego, para poder ampliar nuevos conocimientos y llegar con estrategias lúdicas a los niños.

1.2. Planteamiento del problema.

El juego se ha definido como proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio; atributos que son propios del aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con situaciones de la vida para dominarlas o adaptarse a ellas. De igual forma, se constituye en el recurso que favorece el tránsito entre los primeros años de vida y la experiencia adulta, el juego parece ser un rasgo natural a la vida; solo hace falta observar las acciones de los animales pequeños que los prepara la vida adulta. Si bien se da por aceptado el papel concluyente del juego para el desarrollo de los infantes, todos conocen que esta actividad nunca abandona a los seres humanos, pues constituye una parte esencial de su existencia.

Es así que el juego es una fuente de relación con los demás, en donde se desarrollan las facultades físicas y psíquicas del niño, que sirve para conocer las propias aptitudes y sus límites. Descubriendo así sus propias cualidades, su relación con el medio y sus limitaciones en diferentes campos. Durante mucho tiempo se consideró que al juego como un don que sólo la tenían algunas personalidades del arte, gracias a la preocupación de muchas personas sobre esa capacidad, ha permitido el

avance de todas las áreas en que se desenvuelve el ser humano, se puede decir que la creatividad es una herramienta a la que todos tienen acceso y que podrá ser mejor si se la trabaja diariamente para alcanzar niveles más elevados en cada uno de los estudiantes. Sin embargo, la insuficiente estimulación de la creatividad e imaginación hace que los niños tengan poco desarrollo creativo e imaginación, por motivo que los maestros realizan las clases de forma rutinaria y cansada para ellos, utilizando materiales didácticos tradicionales y escasos para desarrollar la creatividad.

Debido a esto, para plantear el desarrollo de la creatividad es fundamental conocer, cuál es su naturaleza, cuáles son los elementos que la constituyen, identificar las características que hacen que un trabajo se lo considere como creativo, qué métodos, técnicas o estrategias se presentan o se requieren para estimular el desarrollo del pensamiento creativo, qué tipo de contenidos escolares favorecen a que la creatividad aumente. Pese a esto a los docentes se les dificulta el trabajo de esta temática, por desconocimiento de nuevas metodologías didácticas para impartir y estimular el adecuado desarrollo psicomotriz de los niños dentro y fuera del aula, para poder lograr este objetivo es importante que estas actividades se brinden en un marco afectivo donde los niños puedan sentirse seguros y los ayuden a encontrar nuevas formas de descubrir el mundo.

Lamentablemente la falta de aplicación del juego por parte de los docentes en las actividades metodológicas dirigida a los niños limita el aprendizaje creativo, debido a que no le dan la adecuada importancia que se merece, para lograr el desarrollo integral del niño, por la falta de conocimiento y actualización de este recurso didáctico, esto conlleva a que las clases tengan un ambiente de desmotivación, y de cierto modo se pierda el control de la misma. La presencia de este problema se fundamenta en base a la aplicación de la ficha de

observación realizada a los niños y las respuestas de las encuestas realizadas a las maestras. Por esta razón, la tarea que tiene que desempeñar el niño de estas edades es jugar, con sus compañeros, con los maestros y con su familia. Un aspecto importante que se considera es que los padres y maestros tienen que jugar con el niño y divertirse con él, al final librarse de esa sensación de vergüenza y volver a ser niños otra vez, esto ayudará al desarrollo de su creatividad, principalmente en el campo de la educación que está enfocado a buscar la interrelación del niño con la sociedad y fomentar la ambientación escolar para que de esta manera los niños puedan expresar sentimientos y emociones sin dificultad. Ante la presencia de este problema, es importante estudiar la incidencia del juego en el desarrollo creativo de los niños como una fuente de información que despierte el interés en los docentes en cada institución educativa que trabajan en los primeros años de educación preparatoria, ya que en este nivel se imparten los primeros pasos del proceso de aprendizaje, como es el caso de las docentes encargadas en el primer año de educación básica del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés.

1.3. Formulación del problema.

¿De qué manera influye el juego en la estimulación de la creatividad en los niños de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2014-2015?

1.4. Delimitación.

1.4.1. Delimitación de las unidades de observación.

Para el desarrollo de la investigación fue necesario trabajar con los docentes y los niños de 3 años.

1.4.2. Delimitación espacial.

La investigación se llevó a cabo en el Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés del cantón Otavalo.

1.4.3. Delimitación temporal.

La investigación se realizó en el año lectivo 2014-2015.

1.5. Objetivos.

1.5.1. Objetivo general.

- Determinar la incidencia que tiene el juego para estimular la creatividad en los niños de tres años del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés, de la ciudad de Otavalo, en el año 2014 - 2015.

1.5.2. Objetivos específicos.

- Diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicación de juegos que utilizan las docentes para estimular la creatividad en los niños de tres años del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés, de la ciudad de Otavalo, en el año 2014 - 2015.
- Estructurar el fundamento teórico–científico que posibilite sustentar los aspectos más destacados en relación al juego para estimular la creatividad en los niños y las estrategias didácticas que se pueden vincular en la enseñanza aprendizaje para brindar ayuda oportuna a los niños de tres años en el Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés, de la ciudad de Otavalo, en el año 2014 - 2015.

- Proponer una alternativa de solución a la problemática identificada mediante la elaboración de una guía de estrategias didácticas para estimular la creatividad a través del juego en los niños de tres años, que contribuya al trabajo pedagógico docente de quienes atienden este nivel de desarrollo y responder de manera efectiva a las necesidades de aprendizaje.

1.6. Justificación.

Este proyecto contribuye a solucionar problemas de la inadecuada utilización del juego para estimular la creatividad en los niños, por consiguiente, la motivación desde el hogar juega un papel fundamental y es muy indispensable para trabajar en equipo con los docentes de la institución para el desarrollo integral infantil, ya que, con el conocimiento de estas estrategias podrán favorecer el crecimiento equilibrado del niño, la estimulación de la creatividad es también tarea del hogar, esta es otra razón que justifica no solo la presentación del tema, sino la ejecución de la propuesta que se ofrece en la búsqueda continua de nuevas formas del uso del juego para estimular la creatividad y la facultad de pensar de los niños. Para ello, es necesario que exista un clima de autonomía y respeto que se puede lograr con el juego, esto a su vez ayuda a que el niño sea independiente y creativo.

El trabajo de investigación fue realizado con el afán de conocer como el juego influye en el proceso de estimulación de la creatividad de los niños, y de qué manera los docentes pueden motivar a través de estrategias metodológicas que permita que su imaginación fluya, para un mejor proceso de sus potencialidades y alcance de sus aprendizajes, en el desarrollo psicológico, educativo, y social.

Por consiguiente la investigación buscó analizar los problemas que puede ocasionar la falta del juego en la estimulación de la creatividad

por parte de los docentes, busca la información adecuada para el desarrollo de todo el proceso de investigación, El interés que despierta el tema es contribuir de alguna manera a los docentes para que tengan una formación en el manejo del juego como un gran recurso para estimular la creatividad de los niños especialmente en este nivel de aprendizaje. El proyecto es importante porque permitió diseñar y proporcionar una guía de estrategias didácticas de estimulación para los niños y niñas de tres años de edad del CIBV “Dr. Enrique Garcés”, que les permita desplegar en el aula una labor que permite fomentar la creatividad a través del juego.

1.7. Factibilidad.

Esta investigación fue factible, ya que cuenta con los fundamentos necesarios que permiten desarrollar este tipo de trabajo, habiéndose identificado claramente el problema a solucionar, al igual que existió la colaboración de las autoridades y de los docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés, perteneciente a la provincia de Imbabura. Todos estos aspectos garantizan la efectividad de las acciones, la valoración crítica de los resultados y el desarrollo adecuado del proceso investigativo al ser llevado a la práctica.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. Fundamentación teórica.

Con la intención de sustentar adecuadamente la presente investigación, se realizó un análisis documental que contiene información sobre los ámbitos a investigar, seleccionando aquellas propuestas teóricas más importantes que fundamentan la concepción del problema y la elaboración del marco teórico.

2.1.1. Fundamentación filosófica

Según (Veneranda Blanco, 2012) en su sitio web Groos, manifiesta que:

“El juego es el pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza si no es al final de la niñez, y sirve precisamente para jugar y prepararse para la vida”.

Según manifiesta el autor, el juego es un aprendizaje paulatino que conlleva en los niños a un conocimiento orientado al crecimiento y fortalecimiento de sus habilidades y destrezas para mejorar sus actitudes positivas frente al medio que les rodea para alcanzar un mejor desempeño en su participación diaria e integración social. El fácil acceso de escenarios de aprendizaje en los centros infantiles, basados en el juego, parten de la idea de que el educador debe estar atento a

las necesidades y exigencias de los niños sobrepasando el campo teórico, para tratar de llegar a la práctica como técnica didáctica que logren una educación integral que incluyan actividades diferentes, fuera del aula de clases, atractivas y significativas para el niño.

2.1.2. Fundamentación psicológica.

Según (Sequera Isammar, 2012) en su página web Piaget (1956), afirma 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. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Según el autor, su enfoque se dirige a favorecer capacidades sensoriomotrices y habilidades para la expresión verbal y escrita, la imaginación, la representación mental, la solución de problemas y la flexibilidad mental. Desde el punto constructivista Piaget considera el desarrollo cognitivo como base para comprender y actuar en el mundo aprendiendo a adaptarse a los cambios constantes en el entorno. Sin embargo, es el juego y la participación activa del niño quien generará la creatividad en cada acto de educativo o social que aplique en la vida diaria

Según, (Gutiérrez Ruiz Samuel, 2010) en su tesis doctoral, Gervilla (1986) define a la creatividad como:

“La capacidad de engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad. La creatividad impulsa a salirse de los cauces trillados, a romper convenciones, las ideas estereotipadas, los modos generalizados de pensar y actuar”. (pag.31)

De acuerdo a lo que menciona el autor la creatividad lleva al niño a un conocimiento amplio, en donde imagina, sueña sin limitaciones para lograr nuevos y cimentados aprendizajes mediante la práctica para desarrollarse en un mundo de integración educativa y social.

2.1.3. Fundamentación pedagógica.

Según (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001), en su revista educación, Zapata (1990) acota 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”.(p. 114)

Según el autor, el juego es la esencia máxima en donde el niño se desarrolla integralmente, demuestra sus potencialidades y el afán de conocer, experimentar a través de vivencias propias para generar aprendizajes significativos, los mismos que facilitan la construcción de nuevos aprendizajes.

2.1.4. Fundamentación sociológica

Según (Sequera Isammar, 2012) en su documento web Vygotsky, (2002); manifiesta que:

“Los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan

su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral”.

En síntesis, el docente también se convierte en un ente activo en el aula de clase, es quien debe estimular el razonamiento mediante estrategias metodológicas que incluyan al juego, como parte del aprendizaje, preguntando en voz alta, realizando debates. Entonces el papel del docente no sería solo de observador, y el proceso de aprendizaje sería colaborativo.

2.1.5. Fundamentación legal.

Los niños, niñas y adolescentes, constituyen un sector importante de la población ecuatoriana. La Constitución vigente, aprobada mediante referéndum del 28 de septiembre del 2008, consagra los derechos para este grupo dentro del capítulo tercero que nos habla de las personas y grupos de atención prioritaria. Sección quinta es así que en los siguientes artículos establece que:

Niñas, niños y adolescentes.

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (Constitución de la República del Ecuador, 2015, pág. 23)

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. (Constitución de la República del Ecuador, 2015, pág. 24)

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas. (Constitución de la República del Ecuador, 2015, pág. 24)

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, pág. 23)

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, pág. 23)

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, pág. 23), La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, pág. 23)

2.1.6. El Juego

Definición

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. (Torres Minerva Carmen, 2001, pág. 126)

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. (Torres Minerva Carmen, 2001, pág. 126)

2.1.7. Antecedentes del juego.

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual. Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores. En ese sentido, “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego”.

En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos. En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiera típicas modalidades.

Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado. Había gremios, los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez,

pero los niños preferían el trompo y el escondite. (Torres Minerva Carmen, 2001, pág. 127)

2.1.7.1. El juego como estrategia de aprendizaje.- ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos. (Torres Minerva Carmen, 2001, pág. 127)

2.1.8. Importancia del juego en el aprendizaje.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización, en la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. (Torres Minerva Carmen, 2001, pág. 128)

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional. (Torres Minerva Carmen, 2001, pág. 128)

En la primera etapa –sobre todo en primero y segundo grados – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos. El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil por ende es importante en diversos aspectos. (Torres Minerva Carmen, 2001, pág. 129)

2.1.8.1. Las habilidades físicas (motoras gruesas): se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego. (Zaragoza, pág. 1)

2.1.8.2. Las habilidades mentales: se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos. (Zaragoza, pág. 1)

2.1.8.3. Las habilidades sociales: también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. (Zaragoza, pág. 1)

2.1.8.4. Las habilidades emocionales: por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego. (Zaragoza, pág. 1)

2.1.8.5. La creatividad y la imaginación: cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo. (Zaragoza, pág. 2)

2.1.9. Áreas que desarrolla el juego.

2.1.9.1. Desarrollo psicomotor

- Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos. (Zaragoza, pág. 3)
- Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal. (Zaragoza, pág. 3)

2.1.9.2. Desarrollo Sensorial

- El niño a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc.
- Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares. (Zaragoza, pág. 3)

- Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido. (Zaragoza, pág. 3)
- Favorece la coordinación visomotora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota). (Zaragoza, pág. 3)

2.1.9.3. Desarrollo Afectivo.

- El niño a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...)
- Ensayo modos de resolver estas situaciones.
- Otras ocasiones utiliza el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada. (Zaragoza, pág. 3)

2.1.9.4. Desarrollo Intelectual

- El niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz papel, cuchara-plato, etc).
- Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.
- Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa. (Zaragoza, pág. 3)

2.1.9.5. Desarrollo Social

- A partir de cierta edad el niño juega con otros.
- Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento.
- Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos.
- Aprende a través de la socialización a compartir y competir.
- Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).
- Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales. (Zaragoza, pág. 3)

2.1.9.6. Desarrollo del lenguaje

- Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje.
- Dado que el lenguaje se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño/a con los otros, las interacciones que establecemos con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño/a vocabulario, estructuras lingüísticas y formas cada vez más avanzadas de lenguaje. (Zaragoza, pág. 4)

2.1.10. Características del Juego

En varias investigaciones vemos como atribuyen una serie de características al juego que le dan entidad propia.

Estas pueden ser muy diversas por su gran importancia que tiene en estas edades, pero se pueden decir que las más significativas de todos ellos serían:

2.1.10.1. Es placentero: destinado a producir placer y satisfacción a quién la realiza. El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma.

2.1.10.2. Es libre, espontáneo y totalmente voluntario: se juega porque se quiere. El juego debe ser elegido, nunca impuesto, ya que en este caso pierde su entidad como tal.

2.1.10.3. Tiene un fin en sí mismo: se juega por el placer de jugar, sin esperar nada en concreto. Lo importante es el proceso, no el resultado final. (Rodríguez Jácome María José, 2013, pág. 11)

2.1.10.4. Implica actividad: jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador.

2.1.10.5. Desarrolla en una realidad ficticia: durante el juego los niños/as pueden ser lo que ellos quieran, pueden superar los límites de la realidad.

2.1.10.6. Tienen una limitación espacial y temporal: el tiempo vendrá determinado por lo que el jugador desea y el espacio vendrá determinado por la zona donde se practica el juego. (Rodríguez Jácome María José, 2013, pág. 11)

2.1.10.7. Es propia de la infancia: a pesar de ello los adultos, escogen el juego para ocupar sus ratos de ocio.

2.1.10.8. Es innato: se da en todas las culturas y los niños/as no necesitan una explicación previa de cómo jugar.

2.1.10.9. Muestra en qué etapa evolutiva: se encuentra el niño o la niña: mientras van creciendo y desarrollándose, los juegos también varían según la edad.

2.1.10.10. Favorece su proceso socializador: el juego les enseña a relacionarse y cooperar con los demás.

Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo. (Rodríguez Jácome María José, 2013, pág. 11)

Se puede concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura, siendo sobre todo un fin en sí mismo, elegido libremente.

Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él. (Rodríguez Jácome María José, 2013, pág. 12)

2.1.11. Clasificación de los juegos:

Asociados a edades determinadas, facilita una organización útil para establecer su aplicación en el ámbito escolar. Para Piaget, los juegos se pueden clasificar a partir del proceso evolutivo de los niños, según lo cual existen: (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 36)

2.1.11.1. Juegos de ejercitación:

Durante el estadio sensorio-motor (de 0 a 2 años), los juegos se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas; se trata de juegos de ejercitación que consisten en repetir por simple placer actividades adquiridas. En este momento tanto las personas adultas como los juguetes deben estimular dichas acciones, movimientos y favorecer la curiosidad y la sorpresa.

Este repertorio de juegos de ejercitación les van a permitir alcanzar la autonomía de desplazamiento.

Los objetos de los que dispone un niño o una niña son los que le ofrecen las personas adultas de una cultura y unas posibilidades económicas determinadas. Están seleccionados entre otros muchos posibles y la riqueza de interacciones que se puedan realizar con ellos, y sobre las que intervienen los adultos, incidirá en el desarrollo de sus capacidades. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 36)

2.1.11.2. Juegos de simbolización: Los juegos de simbolización se inician, alrededor de los 2 años de edad hasta los 6-7 años, y corresponden al estadio pre operacional (2 a 6-7 años). En este estadio, el niño o niña mantiene el juego de ejercicio con manifestaciones mucho más complejas. Se pueden diferenciar a su vez dos fases en el desarrollo de este juego:

- En un primer momento el niño imita y representa acciones de la vida cotidiana como si fueran reales (comer, beber, dormir...) (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 36)
- En una fase posterior proyecta estas acciones sobre objetos u otras personas. Es aquí cuando utiliza los objetos de forma simbólica,

imagina objetos cotidianos en útiles para sus juegos: un palo se transforma en cuchara, un peluche que se ha portado mal y se le riñe,... Los objetos, no son propiamente símbolos, porque no tienen un significado determinado, si no cambiantes según las necesidades del juego. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 36)

Resulta interesante destacar que no todo puede ser todo y que en las diferentes representaciones utilizadas, las características propias de los objetos tengan una estrecha relación entre sí y con el uso social del contexto infantil. Esta clase de juegos es considerada como la que mejor representa el juego infantil y también la que cumple con mayores posibilidades educativas de socialización. La observación de las actividades que realizan los niños y las niñas en este tipo de juegos aporta una enorme información respecto:

- Al conocimiento social que poseen, siempre enmarcado por sus propias experiencias.
- A los roles de género asumidos: Se entiende como el comportamiento esperado de las personas que está asociado a lo que deben hacer en función de su género. Estos roles son discriminatorios e implican faltas de respeto a la dignidad de las personas.
- A las habilidades sociales que ponen en juego para representar los papeles correspondientes.
- A la creatividad y sensibilidad que muestren para utilizar objetos de forma alternativa. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 36)
- Al vocabulario utilizado. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 36)

2.1.11.3. Juegos de Construcción: El juego de construcción aparece aproximadamente, a partir del primer año de vida y se mantiene durante el estadio sensorio-motor en su manifestación más simple. Posteriormente, éste juego aumenta notablemente su complejidad, durante el estadio preoperacional. Alrededor de los 3 años empiezan a colocar piezas, a señalar con ellas límites, e identificar espacios diferenciados. Son los clásicos juegos de construcción con piezas geométricas que se pueden ir complicando con otras que se insertan para hacer barcos, castillos, granjas en donde se juega de forma simbólica.

2.1.11.4. Juegos reglados: Durante el estadio preoperacional, aparecen manifestaciones de reglas en los juegos infantiles a los 4 ó 5 años, pero no será hasta el estadio de las operaciones concretas (7 -12 años), en que dichas reglas se conviertan en base específica de los juegos. Así, gracias al desarrollo social que mostraba el niño o niña durante el juego simbólico, éste se implicará en los juegos de reglas aceptando las normas, a medida que aprende a compartir y apareciendo así el compañero de juego. En el juego reglado los niños y niñas tienen que: Mantener las reglas del juego durante todo el tiempo según lo acordado inicialmente. Asimilar que las decisiones y acuerdos del grupo están por encima de las individuales. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 37)

2.1.11.5. Juegos cooperativos: Implican en su desarrollo a todos los niños y niñas, su realización depende de lo que hagan quienes participan. Los niños y niñas aprenden más por las experiencias y ejemplos de hábitos y modales que observan en las personas adultas de su entorno, así como por la experiencia respetuosa y afectuosa a través de actividades cooperativas, que por todo lo que se les dice. Es por ello que en los últimos tiempos está en auge un movimiento de sensibilización importante respecto a la cooperación, a la conciencia de pertenencia al

grupo y en general, todo lo que tiene que ver con la educación para vivir en paz. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 37)

Las características que deben reunir los juegos para ser cooperativos en el periodo infantil incluyen la superación de desafíos u obstáculos todos juntos:

- Crear un clima basado en la comunicación.

- Facilitar la integración de todos en el grupo

- Aumentar la autoestima Iniciar conductas grupales

- Desvincular la actividad de los resultados.

- Permitir que todos participen en el éxito o fracaso de la actividad, asumiendo parte de responsabilidad.

- Iniciar y favorecer conductas de reflexión para actuar y compartir.
- Desarrollar habilidades sociales de diálogo y consenso.

- Relación entre habilidades y resultados. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 42)

2.1.11.6. Juegos Competitivos: Son los juegos en donde es necesario aprender a jugar compitiendo, lo que implica aprender a ganar y a perder. Se distinguen dos importantes tipos de competición en el juego, aquellos que depende de alguna destreza y/o estrategia de los jugadores y jugadoras, y aquellos que dependen del azar. Los juegos competitivos de azar no suelen jugarse con niños y niñas antes de los 4 o 5 años, cuando juegan con los dados al parchís. El juego de dados puede valer para el aprendizaje de los números y de las cantidades que indican. Estos juegos pueden tener una orientación no competitiva, como anotar en diversos

grupos los números obtenidos. Y otra competitiva comprobando quién obtiene mayor o menor número en cada tirada. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 42)

2.1.11.7. Juegos Tradicionales: Los juegos tradicionales son aquellos que se han transmitido a través de las generaciones y que suelen presentar características propias de la zona o región a la cual pertenecen. También pueden presentar variaciones en los nombres o normas.

El juego tradicional, actualmente se desarrolla a través de la transmisión generacional de padres y abuelos, ya que las condiciones del juego actual no favorece su aprendizaje en su contexto natural, como es la calle.

Este aspecto fortalece el papel de los abuelos dentro de la dinámica familiar. Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas a desarrollar algunas capacidades, como son, entre otras: Los inician en la aceptación de normas comunes compartidas.

Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje Permiten descubrir el entorno donde viven. Fomentan la transmisión de usos lingüísticos, generando un vocabulario específico. (Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, pág. 44)

2.1.12. La creatividad

Definición

La palabra creatividad proviene de la traducción del término americano "creativity". Muchos autores cuando hablan de creatividad utilizan el término imaginación. Debido a su significado etimológico: "imago" (creación gráfica espacial). Además la palabra imaginación evoca a

personas que se salen de lo común; es decir, evoca a conceptos no estructurados, irracionales. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 4)

Pero la palabra imaginación no define perfectamente la palabra creatividad por lo que algunos autores prefieren no utilizar este aparente sinónimo. Teniendo en cuenta esto, definiríamos el término creatividad como una actitud que todos los individuos poseemos, unos más o menos desarrollada, para producir ideas y soluciones nuevas. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 4)

Por tanto, la creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas no convencionales. No obstante es necesario tener en cuenta que el término creatividad ha suscitado el interés de numerosos investigadores, no consiguiendo una definición exacta, lo que confirma la amplitud y profundidad del complejo mundo de la creatividad. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 4)

2.1.13. Antecedentes de la creatividad

Las formas en que las sociedades han percibido el concepto de la creatividad han cambiado a través de la historia, así como el término en sí mismo. El antiguo concepto griego de arte (en griego "techne"-la raíz de la "técnica" y "tecnología"), con la excepción de la poesía, que se trate no la libertad de acción, sino la sujeción a normas.

En Roma, este concepto griego fue en parte agitado, y los artistas visuales fueron vistos como compartir, con los poetas, la imaginación y la inspiración. (Yukiko, 2011)

Aunque ni los griegos ni los romanos tenían una palabra que

corresponde directamente a la palabra "creatividad", su arte, arquitectura, música, inventos y descubrimientos proporcionan numerosos ejemplos de lo que hoy sería descrita como obras de creación. (Yukiko, 2011)

El científico griego de Siracusa, Arquímedes experimentó el momento creativo en su experiencia de Eureka, encontrar la respuesta a un problema que había estado luchando por mucho tiempo. En ese momento, el concepto de "genio" probablemente más se acercó a la descripción de los talentos creativos que hizo posible estas obras. (Yukiko, 2011)

Un cambio fundamental se produjo en el período cristiano: "creación" vino a designar el acto de Dios de la "creación de la nada". "Creatio" por lo que cobró un significado diferente de "facere" ("hacer") y dejó de aplicarse a las funciones humanas. El antiguo punto de vista de que el arte no es un dominio de la creatividad persistido en este período. El cambio se produjo en los tiempos modernos, los hombres del renacimiento tenían un sentido de su propia independencia, la libertad y creatividad, y trató de dar voz a este sentido.

El primero en realidad, aplicar la palabra "creatividad" fue el poeta polaco Maciej Kazimierz Sarbiewski, que aplica exclusivamente a la poesía. Durante más de un siglo y medio, la idea de la creatividad humana se reunió con la resistencia, debido al hecho de que el término "creación" estaba reservado para la creación "de la nada". Baltasar Gracián (1601-58) sólo se atrevería a escribir: "El arte es la realización de la naturaleza, como si se tratara de un Creador segundo" (Yukiko, 2011)

En el siglo 18 y la época de la Ilustración, el concepto de la creatividad aparecía con mayor frecuencia en la teoría del arte, y se vincula con el concepto de la imaginación. La visión occidental de la creatividad puede ser contrastada con la opinión del Este. Para los hindúes, confucionistas,

taoístas y budistas, la creación fue en la mayoría de una especie de descubrimiento o de la mímica, y la idea de la creación "de la nada" no tenía cabida en estas filosofías y religiones. En el oeste, por el siglo XIX, el arte no sólo había llegado a ser considerada como la creatividad, pero por sí solo era considerada como tal. (Yukiko, 2011)

Cuando más tarde, a la vuelta del siglo XX, empezó a haber debate sobre la creatividad en las ciencias (por ejemplo, Jan Łukasiewicz, 1878-1956) y en la naturaleza (por ejemplo, Henri Bergson), fue generalmente se toma como la transferencia, a las ciencias, de los conceptos que fueron adecuados para el arte. (Yukiko, 2011)

A finales del siglo XIX y XX, los principales matemáticos y científicos como Hermann von Helmholtz (1896) y Henri Poincaré (1908) comenzó a reflexionar y discutir públicamente sus procesos creativos, y estas ideas se basa en las cuentas iniciales de la creatividad proceso por los teóricos pioneros como Graham Wallas (1926) y Max Wertheimer (1945). Sin embargo, el punto de partida formal para el estudio científico de la creatividad, desde el punto de vista de la literatura psicológica ortodoxa, se considera en general que ha sido en 1950 JP Guilford y su discurso ante la Asociación Americana de Psicología, que ayudó a popularizar el tema y centrar la atención en un Enfoque científico para la conceptualización de la creatividad y su medición psicométrica. (Yukiko, 2011)

2.1.13.1. La creatividad y el ambiente: Aunque ninguno de los modelos de proceso creativo de los grandes teóricos lo incluye, algunos autores (Robert Epstein entre ellos) nos recuerdan que la creatividad para florecer requiere un ambiente social y cultural propicio: debe haber libertad. Cuanto mayor sea la cota de libertad y progreso de una sociedad, mayor será la creatividad que sus miembros desplegarán. Como dice Fernando Trias de Bes: (Llorenç Guilera, 2011, pág. 52)

“La creatividad es la máxima expresión de libertad de un ser humano”.

2.1.13.2. Creatividad e inteligencia: Hasta 1950 la creatividad se consideraba un atributo más de la inteligencia general. Ese año, Joy Paul Guilford, en su discurso presidencial en la Asociación Psicológica Americana (APA), inicia el estudio científico de la creatividad al reconocerla como una entidad diferente de la inteligencia general. De hecho, algunos paleontólogos y antropólogos han sugerido que el hombre fue creativo antes que racional. Así parecen demostrarlo las pinturas de arte rupestre y así parece corroborarlo la Psicología Evolutiva al afirmar que las funciones actuales del hemisferio cerebral derecho precedieron a las que desarrolló más tarde el hemisferio izquierdo. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 52)

Es cierto que para ser creador será imprescindible tener un buen nivel de conocimientos en el campo donde queremos actuar, cosa que implica disponer, como mínimo, de una cierta inteligencia de tipo intuitivo o del tipo particular que sea dentro de las definiciones de inteligencias múltiples que hace Howard Gardner (1994). Pero tener inteligencia no garantiza la capacidad creativa. Es condición necesaria pero no suficiente. Puesto que la creatividad depende no tan sólo de las aptitudes sino también de las actitudes, es tristemente frecuente encontrarnos con personas que carecen de creatividad a causa de una actitud (a menudo inconsciente) de renuncia a aplicar las capacidades que poseen en la búsqueda de soluciones nuevas. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 52)

Los sujetos con cociente intelectual más alto no siempre son los más creativos. Jacob Getzels & Philip Jackson (1962) hicieron, en los años 60, un estudio comparativo entre niños con elevado cociente intelectual (IQ) pero discreto resultado en un test de creatividad, y niños con elevada puntuación en el test de creatividad pero modesto IQ. Estos y otros

muchos trabajos de investigación llegan a la conclusión de que existe una correlación muy baja entre la inteligencia racional (coeficiente intelectual IQ) y la creatividad. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 52)

Si se utilizan los constructos de inteligencias múltiples de Gardner, las correlaciones con creatividad aumentan sensiblemente. Las inteligencias que aparecen más ligadas a la creatividad son, de mayor a menor incidencia, la visual-espacial, la corporal-cenestésica y la lingüística. El indicador principal que distingue a la persona creativa es su fluidez mental, su capacidad de generar gran número de alternativas (válidas o no) frente a cualquier situación.

El indicador principal que distingue a la persona inteligente es su capacidad de escoger en cada situación la mejor alternativa disponible (aunque no la haya inventado él). La conjunción de gran capacidad creativa y gran inteligencia nos da, cuando se produce, los mejores talentos de nuestra sociedad. Trabajando en equipo es más fácil obtener la suma adecuada de creatividad e inteligencia. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 52)

2.1.13.3. Creatividad y diversidad

El trabajo en equipo, es siempre una ayuda importante para obtener un mayor nivel de creatividad.

Especialmente si construimos equipos multidisciplinarios con personas con distintos perfiles, tener trabajando juntas a personas que miran diferente, que piensan diferente, que tienen diferentes formaciones (backgrounds) y que tienen distintas habilidades (skills), hace que se sumen las múltiples motivaciones (cuando uno flaquea, otro empuja), que la autocrítica sea rápida y más potente, que se sumen las distintas competencias (siempre tenemos a alguien que sabe de eso que

necesitamos ahora), que se sumen recursos y herramientas, que se obtenga una inteligencia y una creatividad colectiva muy superior a la suma de las inteligencias y creatividades individuales. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 53)

En el trabajo colaborativo cada miembro del equipo es responsable del éxito del grupo, cada miembro del equipo participa y goza del éxito del grupo. Todos ofrecen lo que saben. Nadie se otorga méritos que no le corresponden. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 53)

La comunicación es informal, intensa y frecuente. Pueden tener un líder nominado, pero cualquiera puede asumir el liderazgo de forma eventual cuando las particularidades del proyecto así lo aconsejen. Los peligros de fracaso en el trabajo en equipo radican en la falta de coordinación, los problemas en comunicación, la falta de inteligencia emocional de alguno de los miembros y los posibles egotismos. Nada que no se pueda solucionar con una buena capacidad de liderazgo (Llorenc Guilera, 2011, pág. 54)

2.1.14. Estimar la creatividad en los niños

Entre las propuestas para estimular la creatividad en el niño se encuentran, principalmente, aspectos dirigidos a un tipo de educación creativa, no sólo la educación escolar, sino también la que recibe el niño dentro de su entorno, en su núcleo familiar y social. Se utiliza el término de educación creativa para un tipo de educación planificada no sólo para aprender, sino también para pensar.

Se trata de una educación que elimine los prejuicios en cuanto a roles adecuados e inadecuados; que esté encaminada a producir hombres y mujeres que sepan pensar, que sepan analizar y resolver los problemas a los que se enfrenten cotidianamente en la búsqueda de mejores formas

de vida. La educación creativa está basada en la intervención creativa del maestro; en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, que experimenta, explora y prueba ideas. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 25)

El maestro debe estar consciente de la utilidad y aplicabilidad de la información que adquiere el niño en relación con su medio, y de que no sólo es necesario estimular el área de la memoria, sino que la información sufre en el niño un procesamiento y que tiene una utilidad práctica.

En la educación creativa se busca el desarrollo de esta capacidad en los niños, esto es, la producción de sujetos de alto nivel de creatividad, sujetos que tiendan a divergir de los significados tradicionales y a realizar producciones originales, sujetos capaces de percibir los sucesos personales dentro de parámetros no convencionales, sujetos capaces de regirse por parámetros de reciprocidad, sujetos autónomos capaces de construir y explotar sus propios conocimientos en nuevos aprendizajes y nuevas soluciones.

Torrance (1963), deposita en la influencia ambiental prácticamente toda la responsabilidad del desarrollo o inhibición de la capacidad creativa, y por ende de su aprovechamiento en beneficio de la humanidad. Censura el apego que ha habido a través de la historia a la educación tradicional y pugna por el fortalecimiento de la educación creativa, como esperanza para lograr el aprovechamiento de las diferencias individuales en forma positiva (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 25).

Podrían citarse un gran número de autores que comparten este punto de vista y que aportan ideas y fundamentos para el desarrollo de la creatividad dentro del aula. Dado el amplio trabajo de Torrance en este campo, los aspectos que él de cómo recomendaciones para el desarrollo

de la creatividad representan un resumen de lo dicho por muchos otros.
(Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 25)

- Postula el aprendizaje creativo, conceptualizado dentro de un marco de orden e información.
- Recomienda fomentar las respuestas originales más que las correctas.
- Sugiere un ambiente comprensivo y estimulante.

- Propone un trato igualitario para niños y niñas.

- Recomienda un marco de disciplina y de trabajo. Las necesidades humanas se conciben implicadas en cada fase del proceso de pensamiento creativo y su naturaleza requiere un anclaje con la realidad.

Esto implica que el niño requiere para su crecimiento creativo tener un entorno estructurado y personalidades con autoridad a las que pueda recurrir. El niño creativo necesita un medio comprensivo y receptivo, además de estimulante.

Si bien se dice que estos niños tienen mayor tolerancia al caos (Barron, 1963) esto se refiere a una capacidad excepcional de los mismos para relacionar y sintetizar elementos alejados entre sí y hasta discordantes. La enseñanza creativa requiere de una actitud flexible por parte del maestro. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 26)

Torrance (1961) aporta cinco principios básicos para el desarrollo de la creatividad, que resultan de gran utilidad para los educadores:

- Tratar con respeto las preguntas del niño. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 26)

- Tratar con respeto las ideas imaginativas.
- Tomar en cuenta las ideas de los niños.
- Hacer que los niños dispongan de periodos de ejercitación, libres de la amenaza de la evaluación.
- Tratar de buscar siempre en la evaluación del trabajo de los niños, la conexión causa-efecto. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 26)

Según este punto de vista, el maestro debe estar dispuesto a que una cosa conduzca a la otra, a salirse del modelo o patrón trazado y a no ver a los niños a través de un prisma tradicional, es decir, por medio de actitudes estereotipadas.

Debe relacionarse con los educandos como verdaderas personas: “a no ser que dispongamos de maestros creativos, los alumnos que se atrevan a crear, imaginar y cuestionar, seguirán siendo marginados por maestros hostiles” Para aprender creativamente se interroga, se infiere, se experimenta, se manipula o se juega con ideas o con materiales. Se aprende y se piensa creativamente en el proceso de intuir las dificultades, los problemas y las lagunas en la información, así como al hacer conjeturas o formular hipótesis sobre estas deficiencias, probar estas conjeturas y posiblemente al revisarlas y someterlas de nuevo a prueba; finalmente, al comunicar los resultados. La actividad creadora permanente que obliga a la aplicación de los conocimientos previamente adquiridos, constituye la mejor preparación para un comportamiento creativo. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 27)

En el trabajo diario el niño aprende a hacer uso de sus sentidos, a observar y a escuchar. De esta manera aprende también a descubrir los problemas que le rodean, a manejar materiales de diferentes maneras, a abstraer, a sintetizar y a organizar lo que ven sus ojos. La mayoría de las

veces es de mayor relevancia el proceso creativo que el producto resultante de éste. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 27)

Varios teóricos del desarrollo postulan que los sentidos son la fuente primaria más importante para el aprendizaje del niño; propone la posibilidad de una participación activa del individuo con su medio a través de acciones como tocar, ver, oír, oler, saborear, etc. En la época actual la producción, la educación y la experiencia en masa tienden a suprimir en gran medida las posibilidades de establecer relaciones sensoriales en el individuo. La educación debería poder asumir la responsabilidad de atender el desarrollo de la sensibilidad creadora en los niños. Poseer sensibilidad auditiva y desarrollarla significa escuchar con atención. Desarrollar sensibilidad visual implica captar diferencias y detalles, no sólo reconocer. Lo mismo puede decirse para el tacto y el resto de las experiencias sensoriales. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 28)

El potencial creativo puede manifestarse en cualquier momento y en cualquier actividad desarrollada por un individuo. Sin embargo, parece que al hablar de creatividad en general, se piensa en actividad artística; quizás esto obedezca a lo idóneo de esta actividad para su expresión y la falta de capacidad del adulto para detectar la creatividad en otras manifestaciones del niño.

El hecho de que la creatividad infantil se ponga de manifiesto tan a menudo por medio de las artes, no quiere decir que al crecer esos niños se convertirán en artistas, ni que han de poseer un talento artístico excepcional.

Puede significar que por medio de las artes expresen cualidades del pensamiento que algún día puedan convertirlos en seres creativos, como: médicos, científicos, estadistas, etc., y que pueden y deben ser estimuladas en todos y cada uno de sus aconteceres cotidianos.

Se puede hablar de creatividad siempre que los individuos o los grupos logren dar salida espontánea al potencial propio, reflexionar sobre el mismo, medirlo y modificarlo en cotejo con la realidad, con el orden dado.

El objeto más importante del “profesor de creatividad”, consiste en provocar la iniciación espontánea del juego, del aprendizaje y de las reglas del funcionamiento de ambos. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 28)

2.1.14.1. El papel del maestro en el desarrollo de la creatividad

- Ha de ser creativo.
- Debe dominar la técnica y por lo menos un medio artístico. De expresión y comunicación, sin resultar extraños los restantes.
- Debe ser capaz de tener un trato pedagógico con los niños y de comprender las expresiones infantiles.
- Ha de estar en condiciones de distinguir el comportamiento grupal específico de los niños, y de interpretar pedagógicamente los procesos de grupo. (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 28)
- Debe estar preparado para conocer su propio comportamiento y su incidencia sobre el proceso del grupo.
- Es imprescindible que esté dispuesto a dejarse ayudar por el equipo de profesores, reconoce su comportamiento y a observar las estructuras que se dan en el seno del grupo (Vázquez Valdivia Jessica, 2011, pág. 28).

2.1.14.2. Estrategias para estimular la capacidad creativa en los niños.

Las estrategias metodológicas que mejora la capacidad creativa en la educación es aprender el proceso de atribución de significados, es construir una representación mental de un objeto o contenido, es decir, el sujeto construye significados y el conocimiento mediante un verdadero proceso de elaboración, en el que selecciona, organiza informaciones estableciendo relaciones entre ellas. (Ortega Solangel, 2012, pág. 33)

En este proceso el conocimiento previo pertinente con que el sujeto inicia el aprendizaje ocupa un lugar privilegiado ya que es la base para lograr aprendizajes significativos.

Es necesario comprender que el aprendizaje es el elemento clave en la educación y éste es un proceso activo y permanentemente que parte del sujeto, relacionado con sus experiencias previas, sus pasado histórico, su contexto socio-cultural, sus vivencias, emociones, es decir, no es posible aceptar que el aprendizaje es un fenómeno externo, sino sobre todo un proceso interno donde el mismo alumno de un modo activo y a partir de sus interacciones facilita su autoconstrucción de aprendizajes significativos. (Ortega Solangel, 2012, pág. 33)

El docente debe propiciar las siguientes acciones:

- **Crear un ambiente de confianza y alegría.** Si el educando se siente coaccionado, menospreciado o no es tomado en cuenta por su profesor, no pondrá interés en lo que éste le proponga hacer, aún cuando la actividad pueda parecer maravillosa.

La confianza entre el docente y sus alumnos, así como un clima de familiaridad y acogida entre los mismo niños, es requisito indispensable para el éxito de cualquier actividad. (Ortega Solangel, 2012, pág. 33)

- **Enlazarse con sus experiencias y saberes previos de los niños.** Cualquier actividad puede resultar interesante a los educandos si se les propone hacer cosas semejantes a las que ellos realizan a diario en su vida familiar y comunitaria.

La experiencia cotidiana con relación al trabajo suyo, de sus padres o de sus vecinos, a las tareas domésticas. (Ortega Solangel, 2012, pág. 33)

Actividades que le dan la oportunidad, no de hacer cosas de la misma manera de siempre, sino de aprender distintas formas de hacerlas, sobre la base de lo ya conocido por ellos, es una necesidad en las nuevas prácticas educativas. (Ortega Solangel, 2012, pág. 33)

- **Proponerles problemas.** Los niños deben sentirse desafiados a hacer algo que no saben hacer, es decir, encontrar la respuesta a un problema que reta su imaginación y sus propias habilidades. Esta es una condición básica para que pueda participar con verdadero entusiasmo, no con pasiva resignación, con desgano de proponer cualquier actividad a los niños bajo la forma de preguntas interesantes para resolver los problemas, cuya solución debe buscarse entre todos.
- **Posibilitar aprendizajes útiles.** Cuando la actividad propicia aprendizajes que los educandos puedan usar en su vida diaria perciben la utilidad de la escuela. No se trata de sacrificar ningún aprendizaje fundamental en favor de criterios utilitaristas e inmediatistas.

Por lo contrario, se trata de que estos aprendizajes, considerados esenciales, se pueden alcanzar en el proceso de adquirir competencias

que habiliten a los niños para resolver problemas concretos de la vida diaria.

- **Hacerles trabajar en grupos.** Los niños, como todo ser humano son esencialmente sociales. Ninguna actividad que desarrollen de modo puramente individual pueda motivarlo de manera consistente. Lo significativo para ellos, es interactuar con sus compañeros. Naturalmente, si el docente no alienta un clima de integración y confianza entre ellos, quizá a muchos no les provoque relacionarse entre sí. Pero, eso ocurrirá por deficiencia nuestra, no porque así sean los niños. (Ortega Solangel, 2012, pág. 33)

Es por ello, que se recomienda combinar permanentemente el trabajo individualizado, con el trabajo en pares, el grupo pequeño y grupo grande. (Ortega Solangel, 2012, pág. 33)

- **Estimularles a trabajar con autonomía.** Los participantes pueden perder el interés en una actividad que al principio les resultó altamente significativa solo porque no los dejamos aduar con libertad.

Si buscamos corregirlos a cada instante, dirigir su trabajo, censurar sus errores, adelantarles las respuestas y proporcionarles “modelos correctos”, para que imiten y reproduzca; los niños no participarán con gusto. Hay que estimularlos a pensar por sí mismos, a resolver sus dificultades, a construir sus propias hipótesis, a hacer sus propias deducciones y a arriesgar su propia respuesta, aunque se equivoquen.

De allí que el papel del docente no es el de proporcionarles todo enteramente al participante, sino que el problematizar el aprendizaje haciéndolo interesante. (Ortega Solangel, 2012, pág. 33)

2.1.15. Tipos de creatividad

2.1.15.1. La creatividad mimética: La mimesis supone una imitación o remedo, es una de las maneras más primitivas de crear, y la base del proceso de aprendizaje, a veces se ignora el hecho de que la creatividad puede suponer tomar una idea y aplicarla a otra disciplina.

Steve Jobs creía fervientemente en la creatividad útil, es decir aquella donde te desplazas en torno a los límites para reformular ideas. (Universia, 2013)

2.1.15.2. La creatividad bisociativa: El término “bisociativo” fue creado por el novelista Arthur Koestler para explicar la conexión efímera que se produce entre nuestros pensamientos racionales con los intuitivos, generando lo que llama momentos Eureka, puedes intentar poner en práctica esta creatividad a través de un bombardeo de ideas para ver cuál retienes. (Universia, 2013)

Este tipo de creatividad se basa en la fluidez a partir de la diversidad de ideas, la flexibilidad que le damos a las ideas y la posibilidad de reubicarlas en otros ámbitos y el flujo de ideas que nacen cuando estás inspirado. (Universia, 2013)

2.1.15.3. La creatividad analógica: Los más grandes innovadores han utilizado analogías para resolver problemas complicados. Las analogías nos permiten pasar información de un dominio a otro para lidiar con problemas desconocidos.

Las analogías te permiten pensar fuera de los parámetros comunes y dar lugar a nuevas ideas. Puedes tomar lo conocido e intentar crear una analogía hacia lo desconocido, un proceso que en el mundo del arte se conoce como “desfamiliarización”.

2.1.15.4. La creatividad narrativa: Las historias suelen seguir un orden coherente, en general basado en la cronología. Suponen una mezcla compleja de personajes, acciones, tramas y gramática.

2.1.15.5. La manera en la que cuentas la historia también incide en su atractivo. Además es sencillo de construirlas y crear algo nuevo, por lo que puede ser sumamente útil para pensar de maneras diferentes.

2.1.15.5. La creatividad intuitiva: La intuición no es algo que podamos amoldar con tanta facilidad, sino que debes lograr vaciar tu mente. Existen numerosas formas de lograrlo (meditación, yoga, cánticos...), pero supone crear un estado de consciencia tal para que las ideas empiecen a fluir con naturalidad. (Universia, 2013)

Niveles de creatividad

Siguiendo las ideas de Irving A. Taylor podemos diferenciar entre cinco niveles de creatividad según el tipo de resultado que el acto creativo genere. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 61)

2.1.15.6. Creatividad expresiva. La libertad, espontaneidad e imaginación aplicada a la expresión de una idea o una emoción. Ejemplos: los dibujos de los niños en su primera etapa de expresión, gran parte de la creatividad artística, etc. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 61)

2.1.15.7. Creatividad productiva: La elaboración de un producto o servicio que permite la aplicación en el mundo real y cotidiano de nuevos conceptos o nuevas emociones.

El creador sabe medirse con éxito con la realidad y convertir sus visiones en algo útil para sus congéneres. Ejemplos: los diseñadores, los arquitectos, los directores de cine, etc. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 61)

2.1.15.8. Creatividad inventiva. A partir de sus aptitudes de flexibilidad mental y fluidez imaginativa, el autor genera inventos o descubrimientos basados en nuevas maneras de ver las cosas o en el establecimiento de nuevas relaciones.

A veces la creatividad procede de ver lo que todo el mundo tenía frente a sus ojos pero nadie veía. Otras veces la creatividad procede de ver lo mismo que todo el mundo ve pero relacionar lo que nadie relacionaba, pensar lo que nadie pensaba. En cualquier caso, ver las cosas de una manera nueva. Ejemplos: los inventores, los científicos, los descubridores, etc. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 61)

2.1.15.9. Creatividad para la innovación. Creatividad aplicada a conseguir la aceptación social de nuevas maneras de ver o utilizar las cosas existentes. Ejemplos: empresas innovadoras, modistos, artistas multimedia, etc. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 61)

2.1.15.10. Creatividad emergente. Se aplica a la producción de nuevos paradigmas de trabajo, nuevas escuelas o nuevos planteamientos tecnológicos. Requiere grandes aptitudes en la reestructuración de la realidad existente (pensamiento lateral). Ejemplos: los creadores de Apple, Facebook, Google, etc. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 62)

2.1.16. Las aptitudes creativas

La actitud creativa es condición necesaria pero no suficiente para la creatividad. Si no viene acompañada de las aptitudes adecuadas puede resultar estéril, las aptitudes creativas se pueden aprender y entrenar. Existen técnicas y métodos para ello.

A continuación, se expone la recopilación de aptitudes creativas que se han estimado como más fundamentales de las muchas que se

encuentran referenciadas en los distintos textos consultados. Se presentan en el orden en que son necesarias en el proceso creativo. Las explicaciones vinculadas a cada aptitud pretenden introducir cierta precisión en conceptos usados muy a menudo de una manera demasiado superficial y con fronteras comunes bastante difusas. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 36)

2.1.16.1. Sensibilidad perceptiva: Es la capacidad de captar a través de los sentidos el mundo que nos rodea y las distintas situaciones particulares, pero percibiendo detalles y matices que no todo el mundo ve.

Es la capacidad de atender convenientemente los estímulos y alertas sensoriales. Percibir la realidad de una manera distinta es la vía natural para llegar a la construcción de un nuevo concepto no existente y, en consecuencia, es uno de los pilares de la creatividad. Tan esencial es poder disponer de una gran sensibilidad perceptiva que Joy Paul Guilford (1950) expresó que “la creatividad es la inteligencia de los sentidos”. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 36)

2.1.16.2. Detección y delimitación de problemas: Después de detectar un fenómeno con la sensibilidad perceptiva, entra en juego la intuición. Ésta nos permitirá cribar los problemas insignificantes de los realmente importantes. Es una capacidad básica para todo buen profesional. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 36)

De acuerdo con Torrance (1962) y Csikszentmihalyi (1988), la capacidad de detectar y delimitar un problema importante donde la mayoría de personas sólo ve normalidad o problemas insignificantes es una habilidad fundamental de las personas creativas. Es una consecuencia directa de su mayor sensibilidad perceptiva y su capacidad de intuir alternativas. De la misma manera que un científico debe partir de

una hipótesis inicial para desarrollar, un creador debe partir de la detección de algo a solucionar o, como mínimo, mejorar.

2.1.16.3. Análisis de los problemas Una vez tenemos el problema bien identificado, el siguiente paso es analizarlo. De esta manera podremos comprender su amplitud y lo podremos solucionar. Para el análisis vamos a precisar unas aptitudes concretas que detallaremos en los sucesivos subapartados.

- **Capacidad intuitiva:** La intuición nos permite visualizar y comprender un conjunto a partir de un solo fragmento, nos da la capacidad espontánea de contrastar las situaciones nuevas con la experiencia acumulada y establecer en milésimas de segundo propuestas razonables de actuación. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 37)
- **Reconocimiento de pautas** Aunque es una capacidad que forma parte de la intuición, la destacamos atendiendo a la importancia que muchos autores le confieren. El cerebro humano es una máquina de reconocimiento de patrones. De manera a menudo inconsciente, tenemos almacenado un gran conjunto de patrones y pautas percibidos a lo largo de nuestras vivencias. Frente a una situación conflictiva nueva, nuestro hemisferio cerebral derecho (mente intuitiva) busca instantáneamente patrones de similitud con experiencias anteriores para establecer asociaciones que permitan determinar urgentemente maneras de afrontar la situación.
- Las diferencias personales en esta cualidad pueden ser importantes y es innegable que incrementar el almacén de pautas creativas estudiando y analizando las creaciones de otros autores, aporta una mayor riqueza y ventajas evidentes. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 37)

- **Perspicacia** También forma parte de la intuición. Proporciona la comprensión profunda de una situación y nos advierte de cuáles son los datos más relevantes en medio de la pluralidad de datos. Mientras que las personas perspicaces van directamente al grano y al núcleo de un problema, las personas que no son perspicaces se pierden en lo accesorio y en lo irrelevante.
- **Racionalización** Es el poder de la función analítica y lógica del cerebro humano, la capacidad de deducir e inducir. La capacidad de optimizar el uso de los recursos y simplificar los procesos.
- **Flexibilidad mental** Para eludir las dificultades, barreras, bloqueos y fijaciones mentales nos hace falta la capacidad de saber cambiar de enfoque y reestructurar los conceptos. La flexibilidad mental es requisito imprescindible para el pensamiento divergente.
- **Fluidez mental** Es la capacidad para producir en poco tiempo ideas y soluciones alternativas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Lo que Max Wertheimer (1945) denomina pensamiento productivo.

2.1.16.4. Planificación de soluciones para los problemas:

Acabamos de nombrar las principales aptitudes que nos servirán para analizar correctamente un problema. El siguiente paso va a planificar cómo resolverlo. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 38)

- **Autoconocimiento:** La conciencia objetiva de las fortalezas y carencias propias es un paso obligado para mejorar la capacidad creativa. Se trata de eludir las carencias para que no entorpezcan el proceso y potenciar las fortalezas para conseguir mayor eficacia. Debería ser la base sólida sobre la que asentar la autoestima. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 38)

- **Autonomía (independencia)** El creador debe formarse sus propios juicios y actuar con autonomía personal e independencia del ambiente. Debe tener la capacidad de comprender, formular y realizar sus tareas profesionales según propia iniciativa y sin ayudas externas.

La autonomía se basa en la capacidad de autoaprendizaje y crecimiento personal a partir del bagaje educacional y vivencial acumulado. Es una competencia básica puesto que ningún sistema educativo puede aspirar a proporcionar todos los conocimientos acumulados por la humanidad, ni tan siquiera ciñéndose a un dominio profesional muy específico. Menos aún si queremos atender a los cambios continuos que las ciencias, las tecnologías y la economía aportan. Hay que proporcionar a los graduados de cualquier carrera las competencias esenciales de su profesión junto a la competencia transversal de poder aprender por si solos y poder aprovechar los conocimientos aportados por cualquier otra rama del saber. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 39)

- **Dominio del campo de actividad:** Aunque podemos (y debemos) aplicar nuestra actitud creativa en todos los terrenos, debemos ser conscientes de que es difícil que obtengamos resultados igual de buenos en aquellos campos del saber que no dominamos.
- Así pues, la acumulación de estudios y experiencias del campo de actividad concreto es básica, incluso para Teresa M. Amabile (1998) es (junto a la motivación y las estrategias mentales) uno de los tres pilares básicos de la creatividad.
- **Inventiva:** Es la capacidad de descubrir utilidades y funcionalidades poco habituales de los objetos y de las herramientas disponibles, de crear nuevos métodos sobre la marcha. Se basa en la

imaginación productiva, en el ingenio. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 39)

Nos proporciona la resolución eficaz de los problemas con los recursos disponibles, superando fijaciones en las funciones habituales de los objetos y las herramientas. Requiere grandes capacidades en poder de abstracción, imaginación, análisis y síntesis.

Un ejemplo de inventiva lo encontramos en las velas de los barcos.

La primera vela nació de la observación de que el viento movía las hojas y otros objetos de la naturaleza, e incluso los arrastraba. Si se unía una tela a un barco, éste podía ser arrastrado por el viento. Esta unión es un buen ejemplo de que inventar no es tanto ver lo que todavía nadie ha visto, sino pensar lo que todavía nadie ha pensado sobre lo que todos vemos. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 39)

- **Capacidad de innovación** Es la habilidad para cuestionarse el “statu quo” de cualquier cosa y redefinir sus funciones y usos para que mejore, mediante los recursos disponibles. De este modo conseguimos un rol nuevo para un objeto antiguo. Presentamos nuevas maneras de visualizarlo y hacemos que crezca el interés de la comunidad hacia el mismo.

En palabras de Paul Matussek (1984), la innovación es “la capacidad de descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas, que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas y procesos nuevos”. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 39)

Si seguimos con el ejemplo del velero, la capacidad de innovación será la que nos hará pensar que el velero se puede utilizar con fines distintos de los que tenía. Por lo tanto, su nuevo rol puede ser utilizarlo para comerciar. Así es como se utilizó el velero en el comercio marítimo.

- **Originalidad:** Es la creación mental de nuevas realidades que descubren algo nuevo que se aparta de lo habitual pero que es apropiado y valioso para un colectivo más o menos extenso de personas. Para Frank Barron (1998), “la creatividad es una disposición hacia la originalidad”. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 40)

La búsqueda de la originalidad proviene de la necesidad psicológica de diferenciarse de los demás, de asumir que todos somos individuos distintos. Aun así, puede partir de una imitación de algo existente pero no se limita ni termina en ello. Busca la producción de respuestas atípicas, que se aparten de lo habitual y sean estadísticamente infrecuentes. Para ello considera los objetos y sus relaciones con las personas y el entorno bajo un nuevo ángulo hasta encontrar asociaciones novedosas, insólitas pero adecuadas y pertinentes para la resolución del problema planteado. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 40)

Si terminamos con el ejemplo del velero, entenderemos que será original aquél que tenga una fisonomía especial, distinta de los demás veleros. Por ejemplo que tenga velas rojas en vez de blancas.

La originalidad está íntimamente relacionada con el concepto de evolución: un nuevo descubrimiento, una nueva creación, un nuevo significado, es un nuevo paso en el trayecto evolutivo de la especie humana. Cada descubrimiento, creación o significado, serán la base para otras realidades en una espiral de progreso humano. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 40)

- **Capacidad de elaboración:** Todas las aptitudes mencionadas hasta ahora son los pasos previos a la resolución del problema, pero crear no es sólo imaginar. Para culminar el proceso creativo hace falta llevar el impulso conceptual creativo hasta la realización

de un producto o servicio. Pasar del concepto de partida al resultado final. El creador debe tener aptitudes para planificar, desarrollar y ejecutar proyectos que conviertan las formulaciones teóricas en soluciones y actuaciones decisivas. (Llorenc Guilera, 2011, pág. 41)

2.1.17. Factores que condicionan la creatividad:

2.1.17.1. Fluidez: Capacidad para evocar una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas... Según Guilford esta “consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria, y se encuentra dentro del concepto histórico de recordación de información aprendida”.

El mismo Guilford, distribuye este factor en clases:

- **Fluidez ideacional:** producción cualitativa de ideas. (Ramírez, 2008, pág. 6)
- **Fluidez figurativa:** las distintas formas que se pueden crear en un tiempo determinado.
- **Fluidez asociativa:** establecimiento de relaciones.
- **Fluidez de expresión:** facilidad en la construcción de frases.
- **Fluidez verbal:** facilidad de expresión. (Ramírez, 2008, pág. 6)
- **Fluidez de las inferencias:** presentada una hipótesis han de imaginarse las consecuencias en un determinado tiempo.

2.1.17.2. Flexibilidad: Capacidad de adaptación, de cambiar una idea por otra, de modificarla. Mira a los aspectos cualitativos de la producción.

Existen dos clases:

- **Flexibilidad Espontánea:** es aquella, que aun sin ponérselo, utiliza el individuo cuando varía la clase de respuestas a una pregunta de un test. (Ramírez, 2008, pág. 6)

- **Flexibilidad de adaptación:** cuando el sujeto realiza ciertos cambios de interpretación de la tarea, de planteamiento o estrategia, o de solución posible. (Ramírez, 2008, pág. 6)

2.1.17.3. Originalidad: Tiene un carácter de novedad. Mira a las soluciones nuevas, inhabituales que aparecen en una escasa proporción en una población determinada. Es el factor más determinante de la capacidad creadora.

2.1.17.4. Elaboración: Torrance lo define como el número de detalles necesarios para que lo dibujado se exprese por sí mismo.⁵ Guilford lo define como la “producción de implicaciones”.

La elaboración hace que la obra sea lo más perfecta posible.

2.1.17.5. Redefinición: La solución de un problema desde diversas perspectivas. Sería reacomodar ideas, conceptos, gente, cosas para transponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.

2.1.17.6. Análisis: Capacidad para desintegrar un todo en sus partes. Mediante este factor se estudian las partes de un conjunto. Permite descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto.

2.1.17.7. Síntesis: Mediante esto se pueden combinar varios elementos para conformar un todo. Es mucho más que un simple resumen, es una “síntesis mental”. Guilford acepta estos dos últimos factores como hipótesis, afirmando “las estructuras simbólicas frecuentemente deben romperse antes de que puedan construirse otras. Es pues, deseable explorar diversas formas de actividades de síntesis y análisis en el terreno de la percepción, y de la conceptualización, con el fin de determinar la existencia de esos factores”.

2.1.17.8. Sensibilidad ante los problemas: El sujeto creador es sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros. Tiene una aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee la persona, material o situación con los que trabaja. (Ramírez, 2008, pág. 7)

2.1.17.9. Facultad de evaluación: La valoración es imprescindible para el proceso creativo, conocido y valorado el producto puede ser considerado como válido el objeto alcanzado. Existen otros factores a tener en cuenta, aunque no hayan sido tratados con tanta profundidad, estos han sido tratados por autores como Moles que hablan de la aptitud creativa, la motivación y la memoria. Guilford no comenta nada sobre la autoevaluación y la motivación pero otros autores incluyen la intuición y la justificación. (Ramírez, 2008, pág. 8)

2.2. Posicionamiento teórico personal

El estudio de investigación permitió fundamentar el marco teórico, en el que se observa al juego como parte del aprendizaje diario del niño, por este motivo es fundamental que, los docentes dentro de las aulas apliquen estrategias didácticas que permita al niño involucrarse en el ambiente y hacer fluir su imaginación y creatividad al ser participe en eventos de estudio. Es así que el proyecto con sus estrategias didácticas plantea dar un giro en la educación de estos pequeños, al permitir que ellos sean libres y espontáneos, demostrando en todo momento y espacio la sociabilidad que les permite ser entes generadores de nuevas ideas, para un mejor aprendizaje.

Sin embargo, la teoría sociológica de Vigotsky permite hacer hincapié en que los maestros son los investigadores de la educación de los niños, al igual que planificar actividades en donde se generen aprendizajes

significativos, se fomente el juego para desarrollar la imaginación mediante el juego simbólico y así el niño se sienta integrado y acogido socialmente.

Por esta razón, el juego como estrategia didáctica en la educación tiene su rol que es viajar en el mundo de la creatividad e imaginación, siempre con respeto al ritmo de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes al igual que las diferencias individuales, las cuales les permitirán desarrollar con más eficiencia sus habilidades y destrezas para desenvolverse con más facilidad en el entorno.

2.3. Glosario

Actitud: Postura del cuerpo humano, especialmente cuando es determinada por los movimientos del ánimo, o expresa algo con eficacia.

Ambiguo: Que puede entenderse de varios modos o admitir distintas interpretaciones: comentario ambiguo.

Contexto: es un término que deriva del vocablo latino contextus y que se refiere a todo aquello que rodea, ya sea física o simbólicamente, a un acontecimiento.

Coadyuvar: Contribuir, asistir o ayudar a la consecución de algo.

Cognoscitiva: Que es capaz de conocer.

Consciencia: Conocimiento que el ser humano tiene su propia existencia, del estado en que se encuentra y de lo que hace.

Creatividad: Capacidad o facilidad para inventar o crear.

Disertar: Razonar, discurrir detenida y metódicamente sobre alguna materia, bien para exponerla, bien para refutar opiniones ajenas.

Didáctica: Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.

Destreza: Habilidad, arte o soltura que se tiene para realizar alguna tarea

Divergente: o que existe a través de la actividad intelectual forma parte del pensamiento. Este es un producto de la mente que surge a partir de la actividad racional del intelecto o de las abstracciones de la imaginación.

Estimulación: Avivar una actividad, operación o función.

Estrategias: es un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Espiralada: Proceso que aumenta de manera incontrolada y progresiva: espiral de insultos.

Fantasía: Es la facultad humana que permite reproducir, por medio de imágenes mentales, cosas pasadas o representar sucesos que no pertenecen al ámbito de la realidad.

Fluidez: Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras.

Hiperactividad: Conducta caracterizada por un exceso de actividad.

Hito: Acontecimiento muy importante y significativo en el desarrollo de un proceso o en la vida de una persona.

Heteroevaluación: consiste en la evaluación que realiza una persona sobre otra: su trabajo, su actuación, su rendimiento, etc.

Implícita: del latín implícito, es algo que está incluido en otra cosa sin que esta lo exprese o lo manifieste de manera directa.

Integral: Dicho de cada una de las partes de un todo: Que entra en su composición sin serle esencial, de manera que el todo puede subsistir, aunque incompleto, sin ella.

Inferencias: Es el acto o proceso de derivar conclusiones lógicas de las premisas que se sabe o se supone que es cierto. La conclusión también se denomina idiomática. Las leyes de la inferencia válida se estudian en el campo de la lógica.

Lógica: Parte de la filosofía que estudia las formas y principios generales que rigen el conocimiento y el pensamiento humano, considerado puramente en sí mismo, sin referencia a los objetos.

Lúdicas: acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

Meta-cognición: es la capacidad de autorregular los procesos de aprendizaje. Como tal, involucra un conjunto de operaciones intelectuales asociadas al conocimiento, control y regulación de los mecanismos cognitivos que intervienen en que una persona recabe, evalúe y produzca información, en definitiva: que aprenda.

Plasticidad: calidad de plástico: dicho de un estilo o una frase, que por su concisión, exactitud y fuerza expresiva da mucho realce a las ideas o imágenes mentales.

Repertorio: Índice de noticias, documentos, números de teléfono, etc., ordenados de manera de poder ser accedidos con facilidad.

Conjunto de marcas, posiblemente en relieve, que permiten encontrar fácilmente los contenidos ordenados de un libro.

Retrocesos: El término latino retrocesos se convirtió, en nuestra lengua en retroceso. Se trata del proceso y el resultado de retroceder (replegarse, recular, volver por el mismo camino que se recorrió).

Unicidad: Cualidad de la persona o cosa que es única o singular.

2.4. Interrogantes de la investigación.

- ¿Cómo diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicación de juegos que utilizan las docentes para estimular la creatividad en los niños?
- ¿Cómo estructurar el fundamento teórico–científico, sobre el juego para estimular la creatividad en los niños?
- ¿La guía de estrategias didácticas permitirá a los docentes estimular la creatividad en los niños y atender de manera efectiva las necesidades de aprendizaje?

2.5. Matriz categorial

CONCEPTOS	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores-facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa</p>	El Juego	Antecedentes del juego	El juego como estrategia de aprendizaje
		Importancia del juego	Las habilidades físicas (motoras gruesas) Las habilidades mentales Las habilidades sociales Las habilidades emocionales La creatividad y la imaginación
		Áreas que desarrolla el juego	Desarrollo psicomotor Desarrollo Sensorial Desarrollo Afectivo. Desarrollo Intelectual Desarrollo Social Desarrollo del lenguaje
		Características del juego	Placentero. Libre, espontáneo y totalmente voluntario Tiene un fin en sí mismo Implica actividad Limitación espacial y temporal Propio de la infancia Es innato Muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña. Favorece su proceso socializador
		Clasificación de los Juegos	Juegos de ejercitación: Juegos de simbolización Juegos de Construcción Juegos reglados Juegos cooperativos Juegos Competitivos Juegos Tradicionales
Es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, etc.) y luego originar o	La Creatividad	Antecedentes de la creatividad y cómo Estimular la creatividad	El papel del maestro en el desarrollo de la creatividad Estrategias para estimular la capacidad creativa en los niños.

		Tipos de Creatividad	<p>La creatividad mimética</p> <p>La creatividad bisociativa</p> <p>La creatividad analógica</p> <p>La creatividad narrativa</p> <p>La creatividad intuitiva</p> <p>Creatividad expresiva</p>
		La aptitud Creativa	<p>Creatividad para la innovación</p> <p>Creatividad emergente</p> <p>Sensibilidad perceptiva</p> <p>Detección y delimitación de problemas</p> <p>Análisis de los problemas</p> <p>Planificación de soluciones para los problemas</p> <p>Fluidez</p>
		Factores que condicionan la creatividad	<p>Análisis de los problemas</p> <p>Planificación de soluciones para los problemas</p> <p>Fluidez</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Originalidad</p> <p>Elaboración</p> <p>Redefinición</p> <p>Análisis.</p> <p>Síntesis</p> <p>Sensibilidad ante los problemas</p> <p>Facultad de evaluación</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. Tipos de investigación.

Para la presente investigación se utilizó los siguientes tipos de investigación:

3.1.1. Investigación de campo

El trabajo utilizó la investigación de campo, porque esta permitió estar en contacto directo con los niños a quienes se aplicó los instrumentos con el fin de hacer descripciones interpretaciones y evaluaciones críticas.

3.1.2. Investigación documental

El trabajo de investigación de tipo documental se apoyó en la información de documentos, fuentes bibliográficas, internet, y otros para saber el origen y solución del problema.

3.1.3. Investigación descriptiva

Se consideró que esta investigación es de carácter descriptiva, ya que dentro de ella se analizan los componentes y aspectos del problema determinado, en este caso las estrategias lúdicas y la creatividad en los niños de tres a cuatro años del CIBV Dr. Enrique Garcés.

3.1.4. Investigación propositiva

Se consideró que esta investigación es de carácter propositiva porque pretende orientar a una solución pertinente y viable al problema educativo.

En educación inicial para lo cual al final de la investigación se realizó una guía de estrategias lúdicas para estimular el desarrollo del

pensamiento creativo en los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo.

3.2. Métodos

3.2.1. Método analítico

En el trabajo de investigación se empleó el método analítico, porque con ello se estudió el problema de forma intensiva y así comprender el origen del mismo, como por ejemplo la falta de conocimiento de los docentes sobre el juego para estimular el desarrollarlo de la creatividad en los niños.

3.2.2. Método sintético

El método sintético se aplicó porque permitió analizar científicamente una serie de hechos y acontecimientos de carácter particular para llegar a generalidades que sirvió como referencia en la investigación, fue básico, ya que permitió redactar una serie de información de la investigación de campo para entenderla y analizarla correctamente. Procesada la información se comprobó la no existencia de conocimientos sobre el tema de investigación.

3.2.3. Método inductivo

Este método permitió obtener conclusiones de carácter general sobre la base de un proceso que parte de un estudio de hecho particular es decir, que de las experiencias individuales se llegarán a establecer los criterios técnicos que brindarán mejoras al nivel de conocimientos de los docentes en el uso del juego para estimular el desarrollo de la creatividad en los niños del CIBV “Dr. Enrique Garcés”.

3.2.4. Método deductivo

Se utilizó el método deductivo, porque se observó a los niños de manera general, luego particular para así poder hacer conclusiones particulares.

3.2.5. Método estadístico.

Este método estadístico permitió tener una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación

3.3. Técnicas e instrumentos.

3.3.1. La observación

Se utilizó la técnica de la observación, porque permitió registrar los hechos directamente a los sujetos en su vida cotidiana, los cuales presentan problemas de estimulación en la creatividad, mediante una ficha de observación directa con los niños.

3.3.2. La encuesta

Esta técnica se utilizó en la investigación a docentes, del centro educativo investigado, por medio de un cuestionario de quince preguntas cerradas, mediante una escala ordinal de selección, con el propósito de recopilar información con respecto al tema.

3.3.3. Ficha de observación

Esta técnica se utilizó con la finalidad de registrar los datos obtenidos de la problemática encontrada en el CIBV “Dr. Enrique Garcés”, de la ciudad de Otavalo, mismas que permitieron dar prioridad a los aspectos observados e interpretar los datos

3.3.4. El cuestionario.

El cuestionario se aplicó a los docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés”, de la ciudad de Otavalo, con el fin de recopilar información sobre el desarrollo de la creatividad en los niños.

3.4. Población o Universo

La población estuvo conformada por 12 docentes, 33 niños y 46 niñas del CIBV Dr. Enrique Garcés”, de la ciudad de Otavalo.

Cuadro N°1. Población

Población	Masculino	Femenino	Total
Docentes		12	12
Niños	33	46	79

Fuente: Población del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

3.5. Muestra

Se realizó la investigación con una población conformada con 79 niños de 3 años y 12 maestras del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, muestra que sobrepasa los 100 investigados, por esta razón no es necesario calcular la misma.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó la encuesta a los docentes y los test de observación a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés. Los resultados fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos circulares que, muestran las frecuencias y porcentajes que detallan los ítems formulados en el cuestionario, para realizar lecturas de los mismos se analizaron los resultados estadísticos de la investigación, de acuerdo con los objetivos planteados; se interpretaron los resultados con apoyo del marco teórico como referencia para la elaboración de los instrumentos de investigación comprobando y verificando los resultados, los que permitirán elaborar conclusiones y recomendaciones.

El cuestionario se diseñó para conocer la incidencia del juego para estimular la creatividad en los niños de 3 años en la institución investigada CIBV Dr. Enrique Garcés. Las respuestas de los docentes de la institución objeto de la investigación se organizaron de la siguiente manera.

- Formulación de la pregunta.
- Cuadro de tabulación.
- Gráfico.
- Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento del investigador.

4.1. Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a los docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo.

PREGUNTA N° 1

¿Conoce cómo influye el juego en la creatividad de los niños?

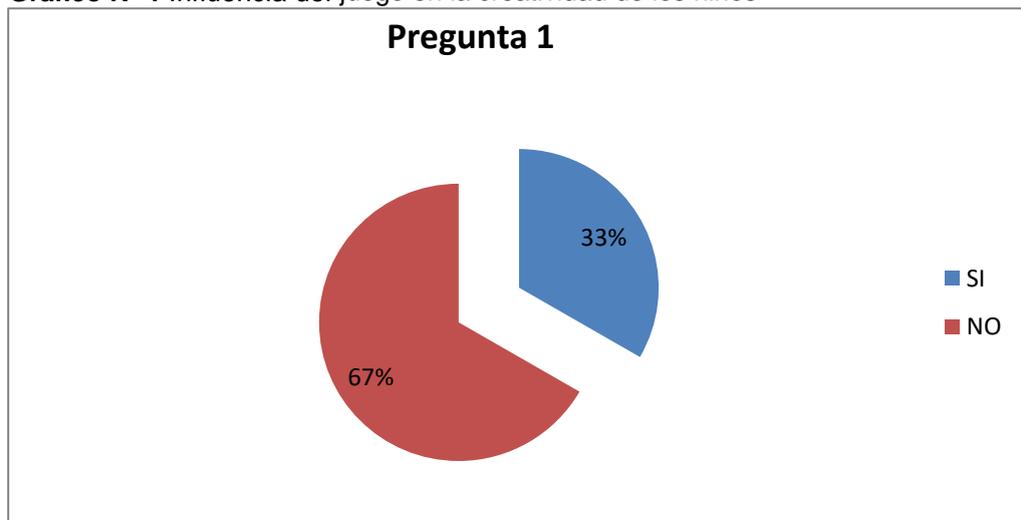
Cuadro N° 1 Influencia del juego en la creatividad de los niños

Nº	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	4	33%
2	NO	8	67%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 1 Influencia del juego en la creatividad de los niños



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas más de la mitad, desconocen cómo influye el juego en la creatividad de los niños mientras que, menos de la mitad de las docentes conocen su influencia, por lo tanto las docentes tienen dificultad al momento de impartir conocimientos que requieran de la creatividad de los niños.

PREGUNTA N° 2

¿El aula adecuada ayuda a desarrollar la creatividad en los niños?

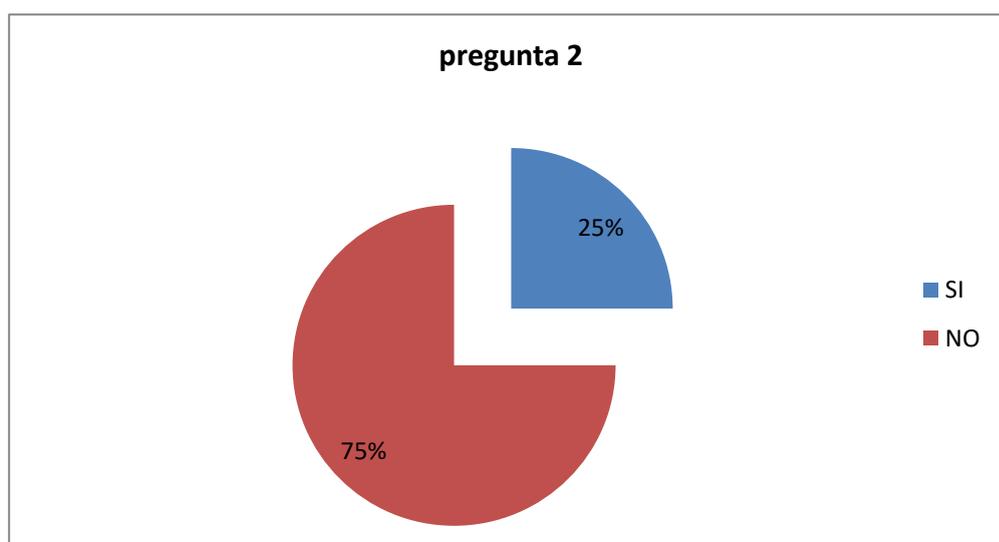
CuadroN°2 Adecuación del aula

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	3	25%
2	NO	9	75%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

GráficoN°2 Adecuación del aula



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas la mayoría piensan que no es necesario adecuar el aula para ayudar a desarrollar la creatividad en los niños y niñas, mientras que la minoría piensa que si es necesario por lo cual se concluye que los niños y niñas se encuentran limitados en su aprendizaje.

PREGUNTA N° 3

¿La aplicación del juego en las actividades dentro del aula ayuda a mejorar la creatividad en los niños?

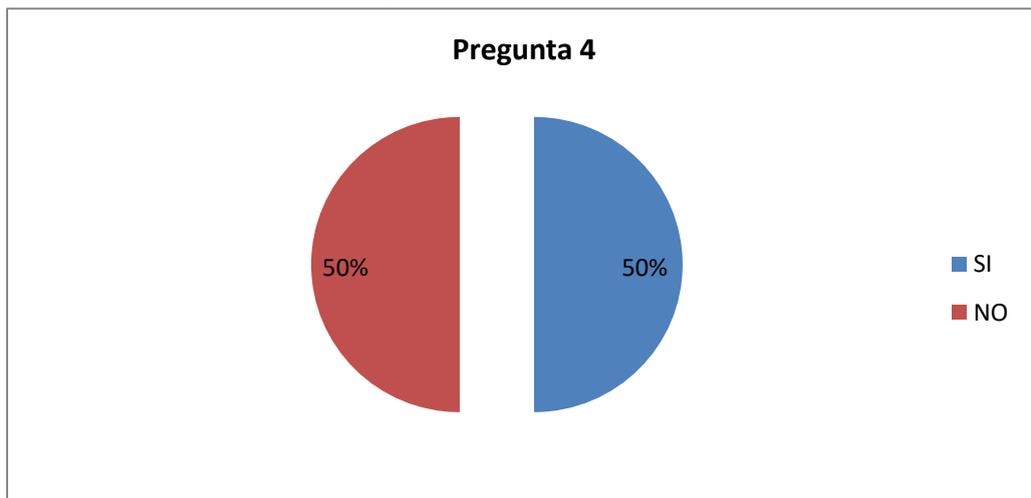
Cuadro N° 3 Aplicación del juego en actividades dentro del aula.

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	6	50%
2	NO	6	50%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 3 Aplicación del juego en actividades dentro del aula.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas, la mitad piensa que aplicar el juego dentro de las actividades de aula si ayuda al desarrollo de la creatividad en los niños, mientras que la otra mitad dice que no por lo tanto, Con estos resultados se concluye que los niños se encuentran aun en la pedagogía tradicional el cual afecta a su aprendizaje.

PREGUNTA N° 4

¿Utiliza juegos que apoyen a desarrollar la creatividad de los niños?

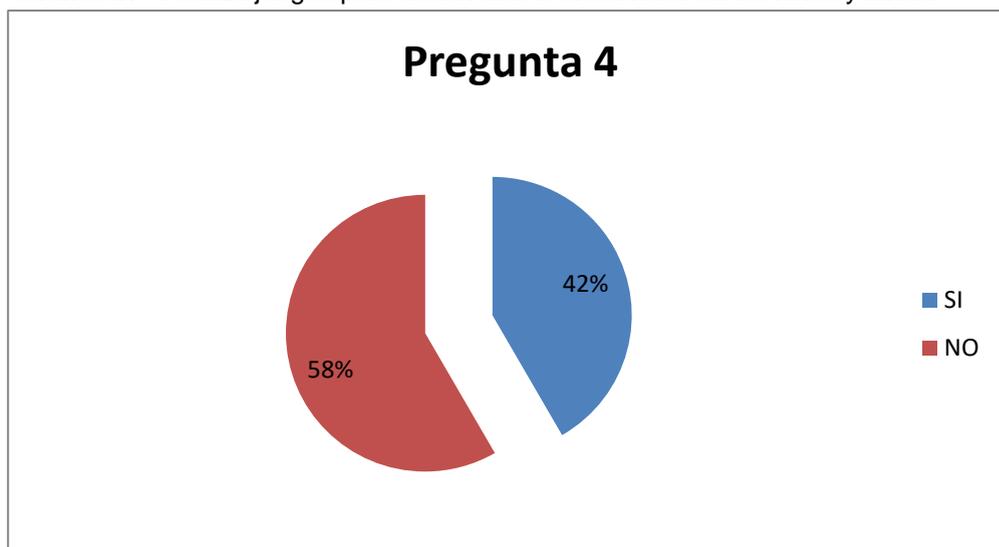
Cuadro N° 4 Utiliza juegos para desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	5	42%
2	NO	7	58%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 4 Utiliza juegos para desarrollar la creatividad en los niños y niñas.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas, más de la mitad afirman que no logran que los niños y niñas se diviertan cuando participan en los juegos, mientras que la minoría dicen que a veces. Con estos resultados se concluye que es necesario lograr que los niños y niñas disfruten al jugar.

PREGUNTA N° 5

¿Considera que el juego es muy importante para lograr desarrollar la creatividad en los niños?

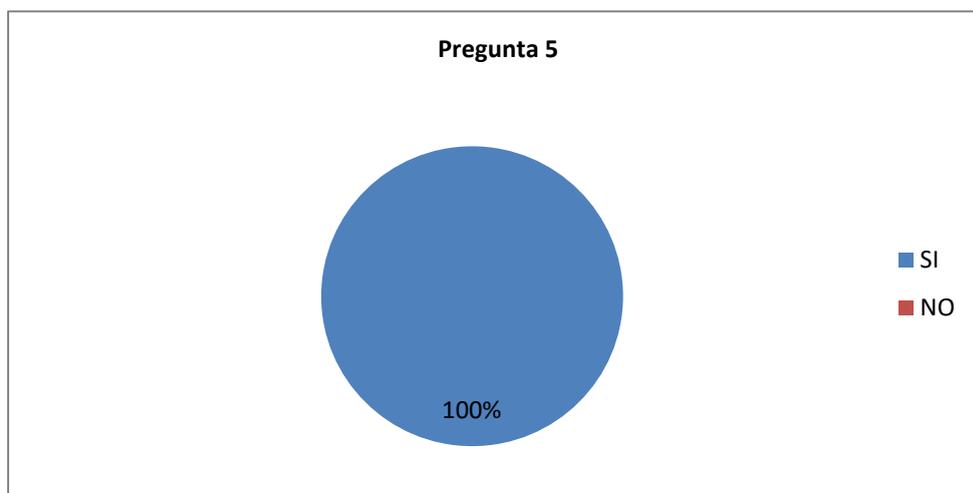
Cuadro N° 5 El juego es muy importante para desarrollar la creatividad en los niños

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	12	100%
2	NO	0	0%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N°5 El juego es muy importante para desarrollar la creatividad en los niños



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas, la totalidad afirman que si consideran que el juego es muy importante para lograr desarrollar la creatividad en los niños y niñas. Con estos resultados se concluye que el juego es importante para lograr momentos de esparcimiento y creatividad.

PREGUNTA N° 6

¿Mediante las experiencias del juego ayudan a los niños a crear historias?

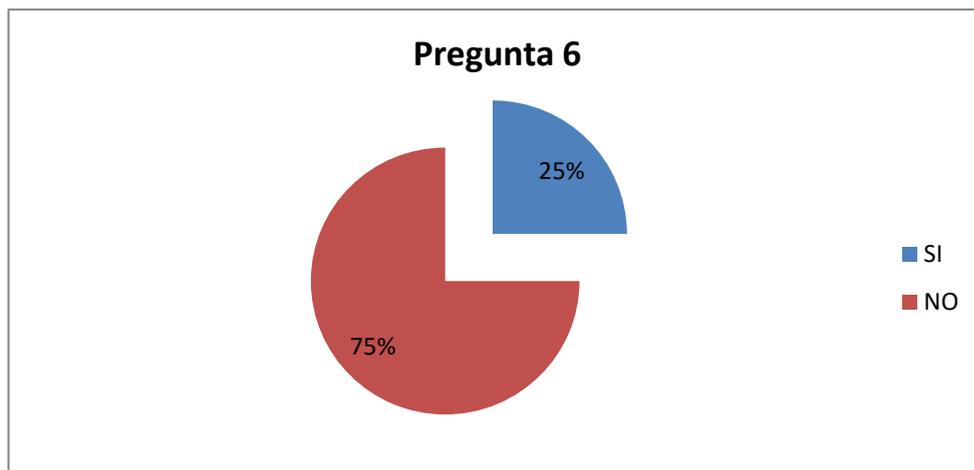
Cuadro N° 6 Mediante el juego ayuda a crear historias a los niños

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	3	25%
2	NO	9	75%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 6 Mediante el juego ayuda a crear historias a los niños.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas la mayoría no ayudan a que los niños sean creativos contando historias mediante el juego, mientras que la minoría dicen que si ayudan a que los niños sean creativos contando historias a través del juego. Con estos resultados se concluye que es totalmente indispensable utilizar el juego para que los niños creen historias.

PREGUNTA N° 7

¿Conoce estrategias de juego para apoyar en el desarrollo de la creatividad en los niños?

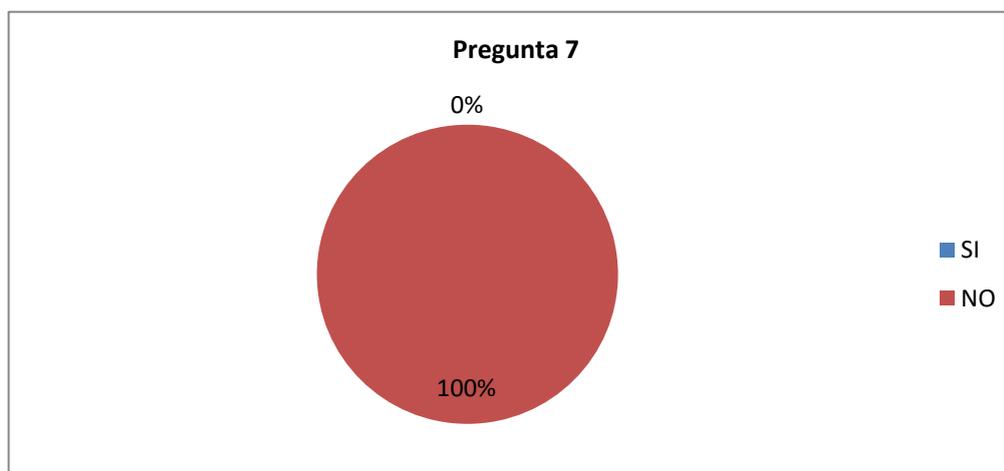
Cuadro N° 7 Conocimiento de estrategias de juego para apoyar en el desarrollo de la creatividad

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	12	100%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 7 Conocimiento de estrategias de juego para apoyar en el desarrollo de la creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas la totalidad manifiestan que no conocen estrategias de juego para apoyar en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas. Con estos resultados se concluye que es totalmente necesario la utilización del juego para desarrollar la creatividad pero por falta de capacitación a las docentes no se lo realiza.

PREGUNTA N° 8

¿Utiliza material adecuado para la realización de juegos que permitan a los niños ser creativos?

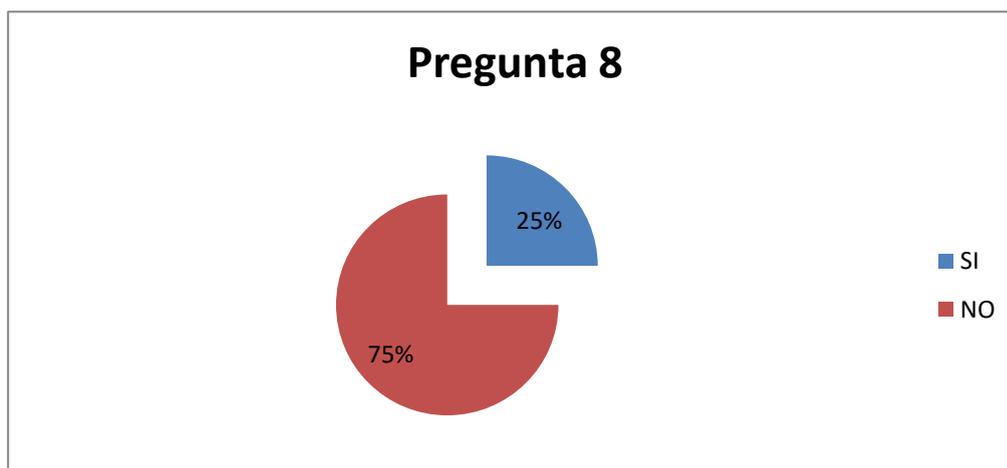
Cuadro N° 8 Material adecuado que permita a los niños ser creativos.

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	3	25%
2	NO	9	75%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 8 Material adecuado que permita a los niños ser creativos.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas la mayoría afirman que no utilizan material adecuado en la realización de los juegos que permitan a los niños y niñas ser creativos, mientras que la minoría dicen que a veces. Con estos resultados se concluye que es muy importante proporcionar material adecuado para la realización de los juegos para fortalecer la creatividad en los niños.

PREGUNTA N° 9

¿Ha recibido cursos de capacitación sobre el desarrollo de la creatividad en los niños?

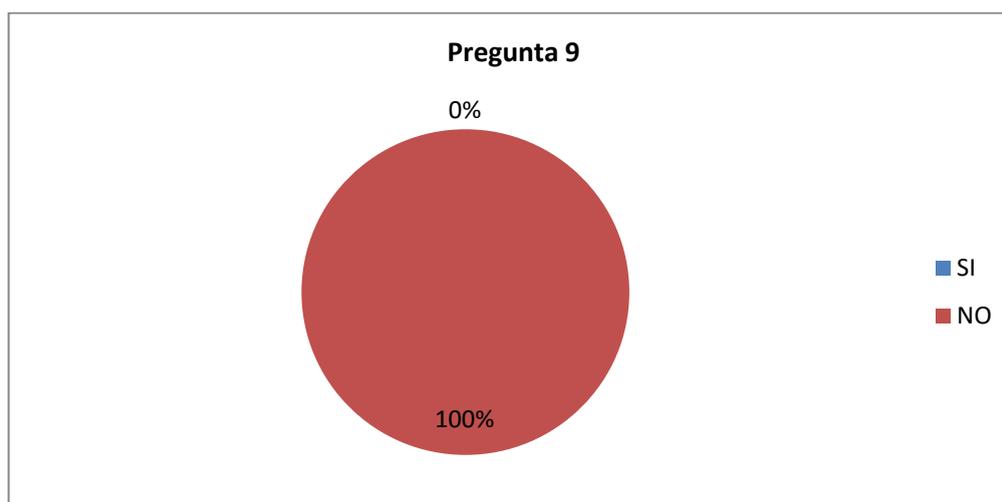
Cuadro N° 9 Ha recibido cursos de capacitación.

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	12	100%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 9 Ha recibido cursos de capacitación.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas la totalidad afirma que no han recibido cursos de capacitación sobre el desarrollo de la creatividad en los niños, con estos resultados se concluye que es totalmente indispensable capacitar a las docentes sobre cómo desarrollar la creatividad en los niños.

PREGUNTA N° 10

¿Cuenta con una guía de apoyo sobre el desarrollo de la creatividad en los niños?

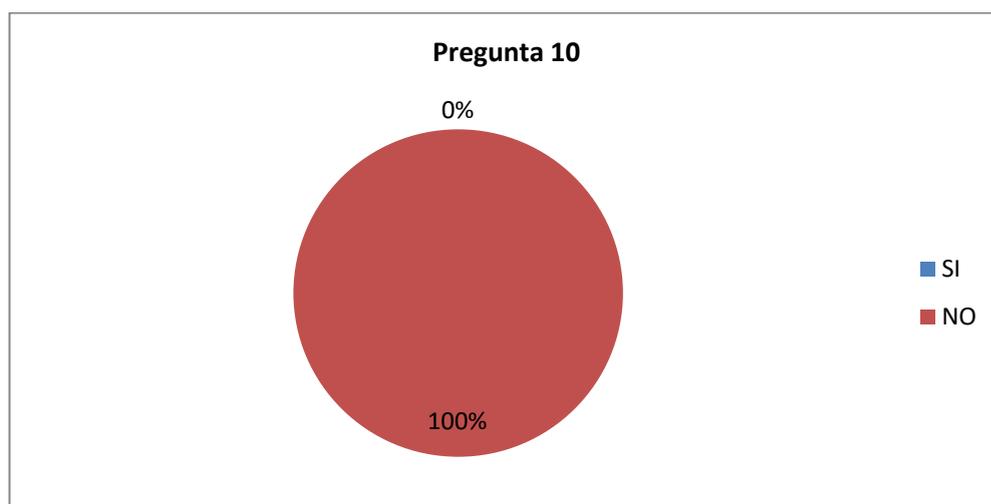
Cuadro N° 9 Guía de apoyo sobre el desarrollo de la creatividad en los niños.

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	%
1	SI	0	0%
2	NO	12	100%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 9 Guía de apoyo sobre el desarrollo de la creatividad en los niños.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas la totalidad afirma que no cuentan con una guía sobre el desarrollo de la creatividad en los niños. Con estos resultados se concluye que es indispensable proveer a las docentes de una guía sobre cómo desarrollar la creatividad en los niños.

4.2. Análisis descriptivo e individual de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo.

OBSERVACIÓN N° 1

¿El niño demuestra interés al crear una historia?.

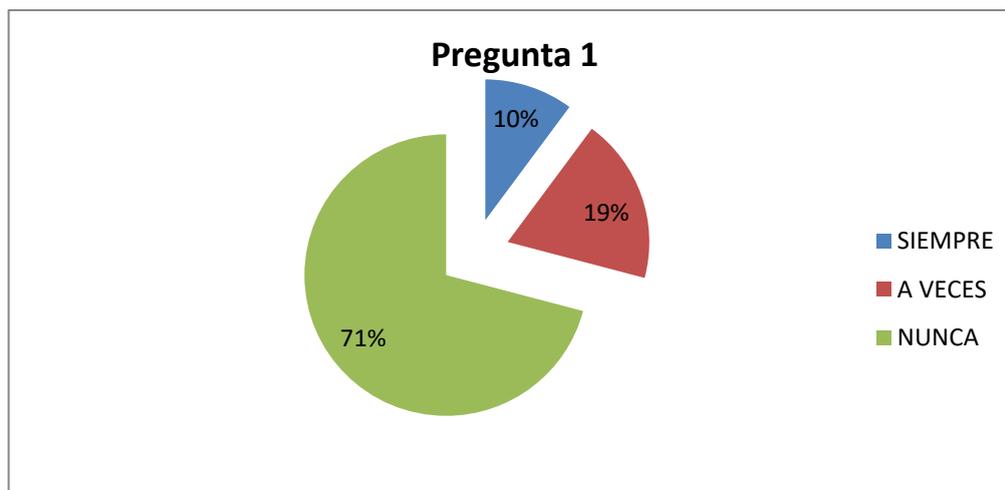
Cuadro N° 1 Demuestra interés al crear una historia.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	10%
A VECES	15	19%
NUNCA	56	71%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 1 Demuestra interés al crear una historia.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados, la mayoría nunca demuestran interés al crear una historia, mientras que pocos a veces y casi nada siempre demuestra interés al crear una historia. Con estos resultados se concluye que es necesario incentivar a los niños y niñas el interés por crear una historia.

OBSERVACIÓN N° 2

¿El niño en sus trabajos creativos demuestra originalidad?

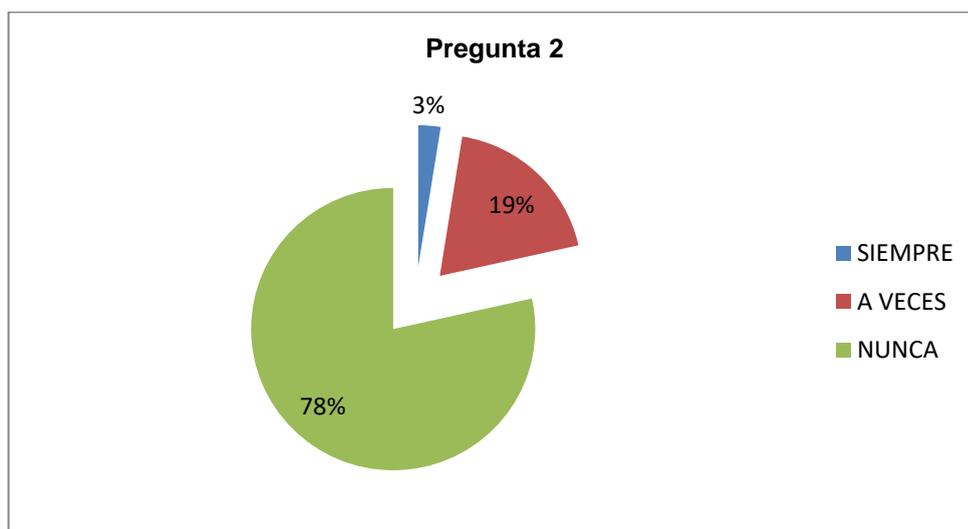
Cuadro N° 2 Demuestra originalidad en sus trabajos.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	3%
A VECES	15	19%
NUNCA	62	78%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 2 En sus trabajos creativos demuestra originalidad.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados la mayoría nunca demuestran originalidad en sus trabajos creativos, mientras que pocos a veces y casi nada siempre demuestran originalidad en sus trabajos creativos. Con estos resultados se concluye la importancia de la realización de juegos creativos para lograr que los niños demuestren su originalidad en sus trabajos.

OBSERVACIÓN Nº 3

¿El niño realiza sus ideas con seguridad?

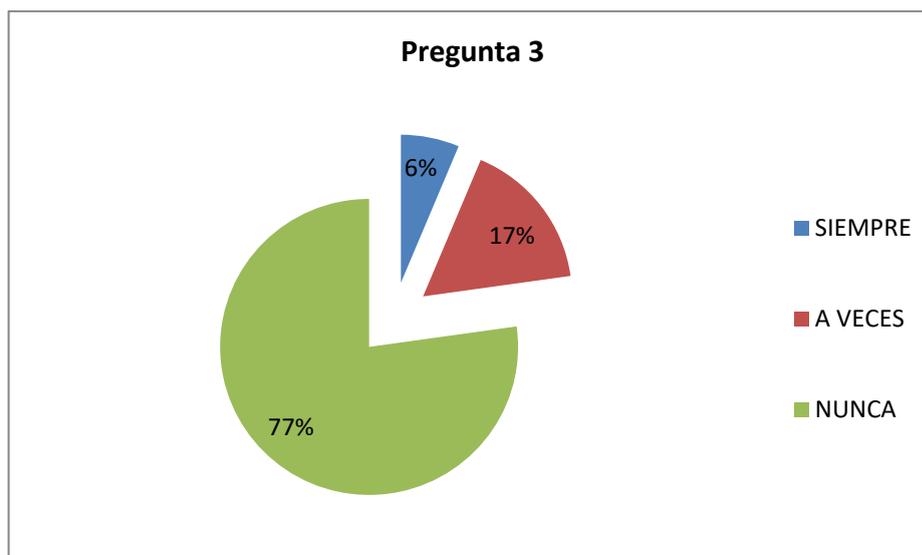
Cuadro Nº 3 realiza sus ideas con seguridad.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	6%
A VECES	13	17%
NUNCA	61	77%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico Nº 3 Seguridad de sus ideas.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados, la mayoría nunca realiza sus ideas con seguridad, mientras que pocos a veces y casi nada siempre realizan sus ideas con seguridad. Con estos resultados se concluye que es indispensable que los niños y niñas realicen sus ideas con seguridad.

OBSERVACIÓN N° 4

¿El niño se divierte cuando juega?

Cuadro N°4 Se divierte cuando juega.

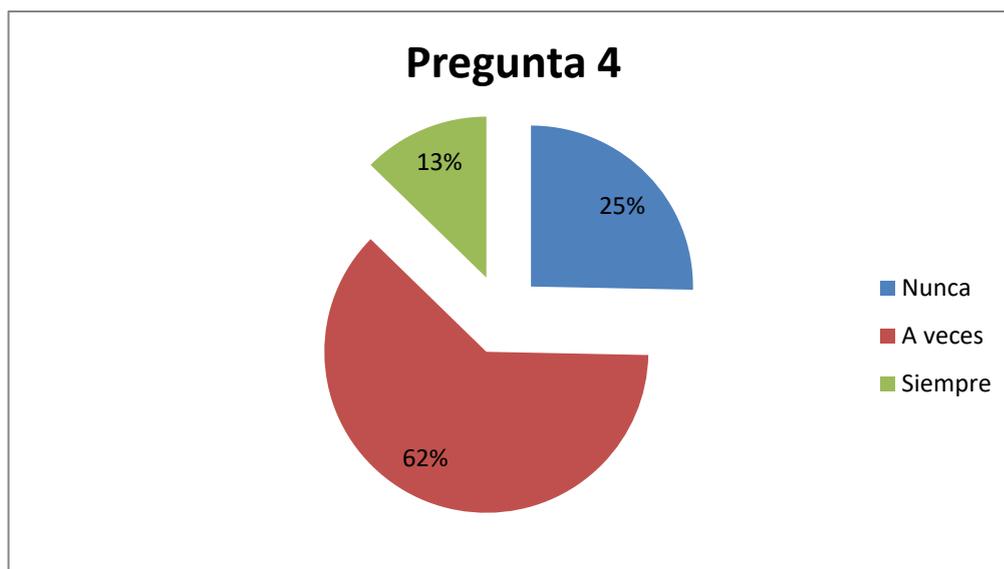
RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	10	13%
A VECES	49	62%
NUNCA	20	25%
TOTAL	79	100%

Fuent

e: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N°4 Se divierte cuando juega.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados más de la mitad a veces se divierte cuando juega, mientras que menos de la mitad nunca y pocos siempre se divierten cuando juegan. Con estos resultados se concluye que es importante que los niños se diviertan jugando.

OBSERVACIÓN N° 5

¿El niño juega con sus compañeros?

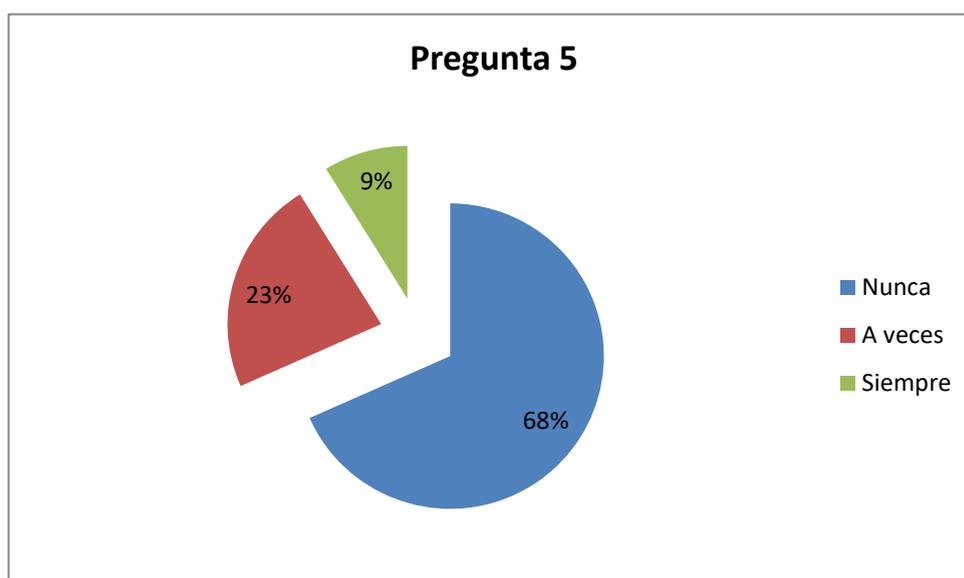
Cuadro N°5 juega con sus compañeros.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	9%
A VECES	18	23%
NUNCA	54	68%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N°5 Juega con sus compañeros.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados más de la mitad nunca juegan con sus compañeros, mientras que menos de la mitad a veces y pocos siempre juegan con sus compañeros. Con estos resultados se concluye que es importante que los niños y niñas jueguen con sus compañeros para poder socializar entre ellos.

OBSERVACIÓN N° 6

¿El niño juega imitando personajes de un cuento?

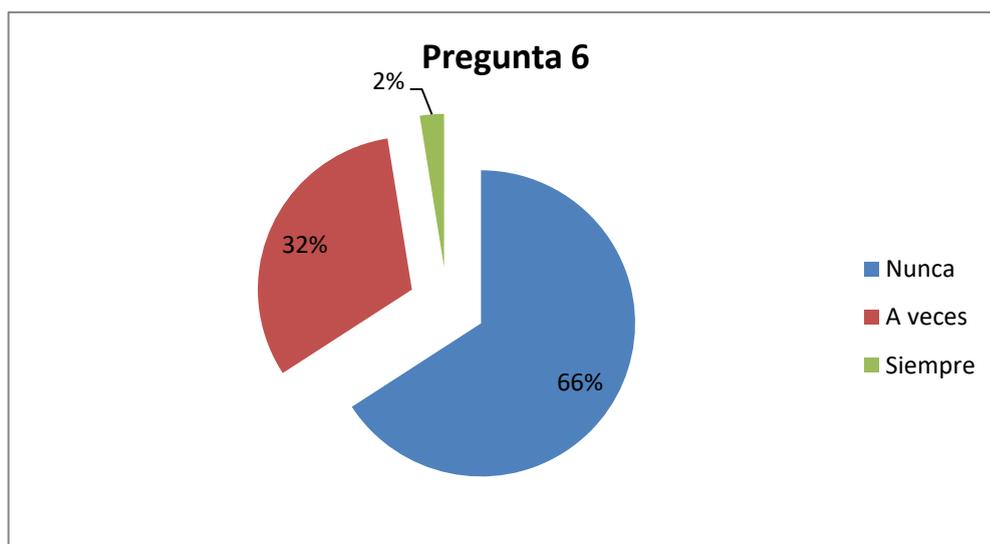
Cuadro N°6 Juega imitando personajes de un cuento.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	2%
A VECES	25	32%
NUNCA	52	66%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutz

Gráfico N° 6 Juega imitando personajes de un cuento.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados más de la mitad nunca juega imitando personajes de un cuento, mientras que pocos a veces y casi nada siempre juegan imitando personajes de un cuento. Con estos resultados se concluye que es necesario que las docentes apliquen el juego para lograr que los niños imiten personajes para un mejor desempeño.

OBSERVACIÓN N° 7

¿El niño es creativo cuando juega?

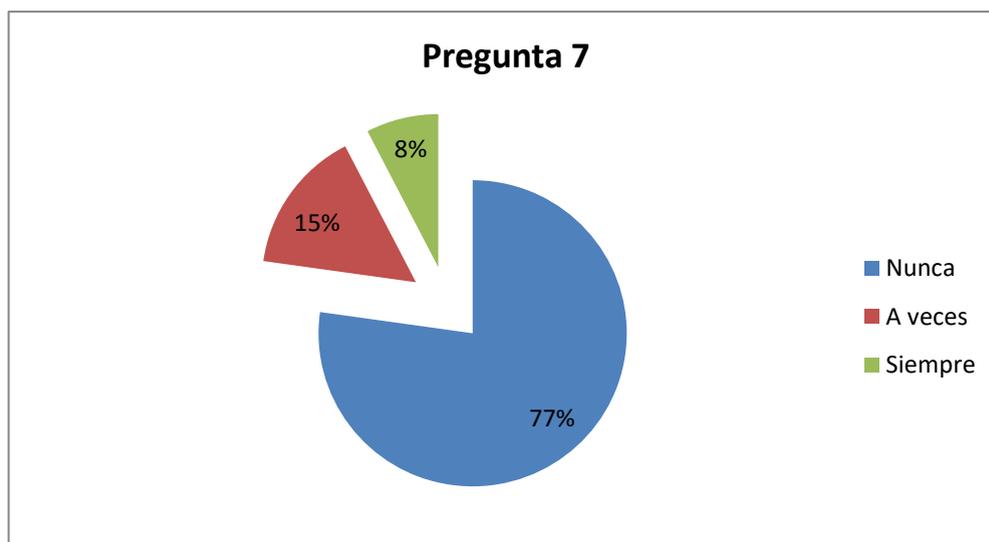
Cuadro N° 7 Es creativo cuando juega.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	8%
A VECES	12	15%
NUNCA	61	77%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 7 Es creativo cuando juega.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados la mayoría son creativos cuando juegan, mientras que menos de la mitad a veces y pocos siempre son creativos cuando juegan. Con estos resultados se concluye que es necesario que las docentes implementen el juego en los niños para que sean creativos.

OBSERVACIÓN N° 8

¿El niño disfruta jugar al aire libre?

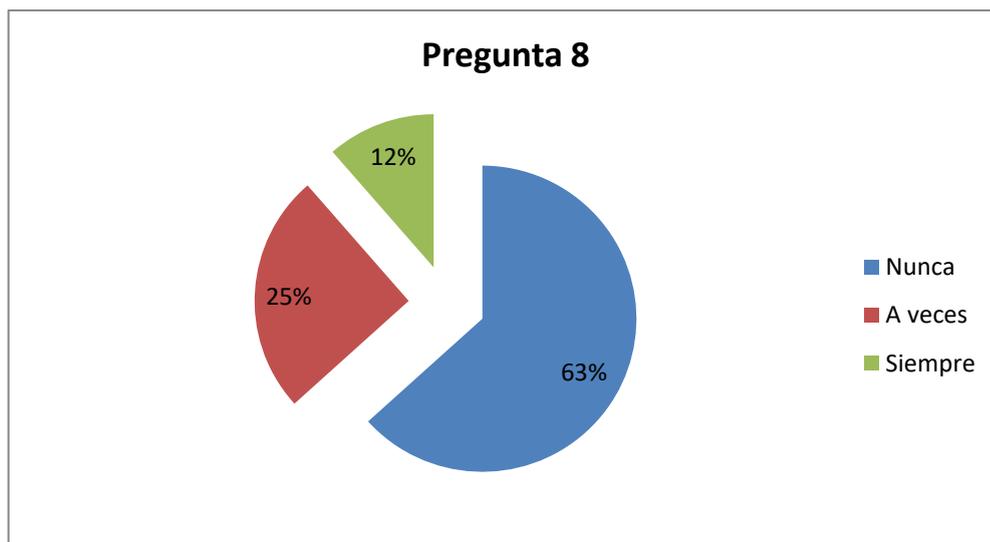
Cuadro N° 8 Disfruta jugar al aire libre.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	9	12%
A VECES	20	25%
NUNCA	50	63%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico N° 8 Disfruta jugar al aire libre.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados más de la mitad, nunca disfruta jugar al aire libre. Mientras que la minoría a veces disfruta jugar al aire libre y pocos siempre disfrutan jugar al aire libre. Con estos resultados se concluye que es importante que el niño disfrute jugar al aire libre es decir que tenga contacto con la naturaleza.

OBSERVACIÓN Nº 9

¿El niño demuestra creatividad cuando dibuja?

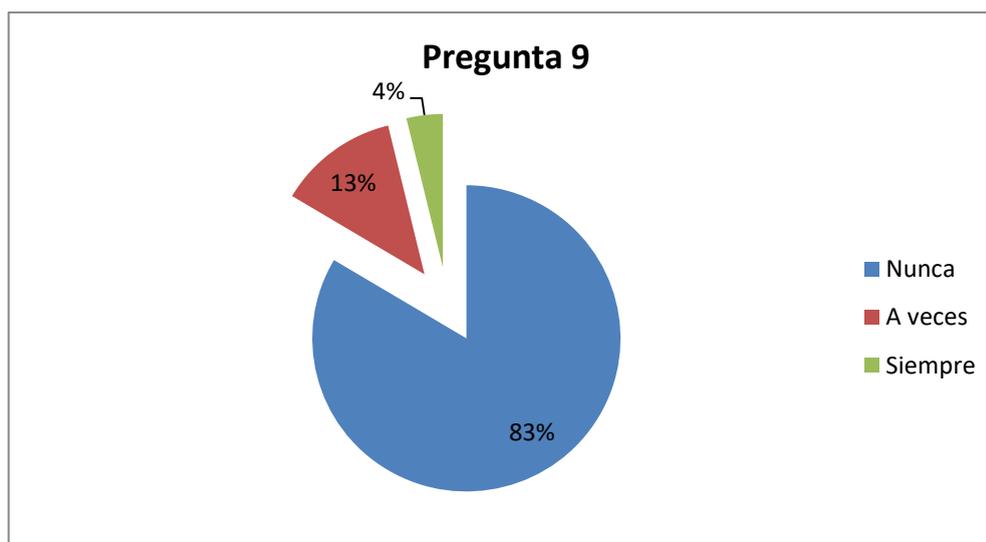
Cuadro Nº 9 Demuestra creatividad cuando dibuja.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	4%
A VECES	10	13%
NUNCA	66	83%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

Gráfico Nº 9 Demuestra creatividad cuando dibuja.



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados la mayoría nunca demuestran creatividad cuando dibuja, mientras que pocos a veces y casi nada nunca. Con estos resultados se concluye que es necesario hacer que dibuje lo que se imagina para ayudar a ser más creativo.

OBSERVACIÓN N° 10

¿El niño participa en juegos creativos?

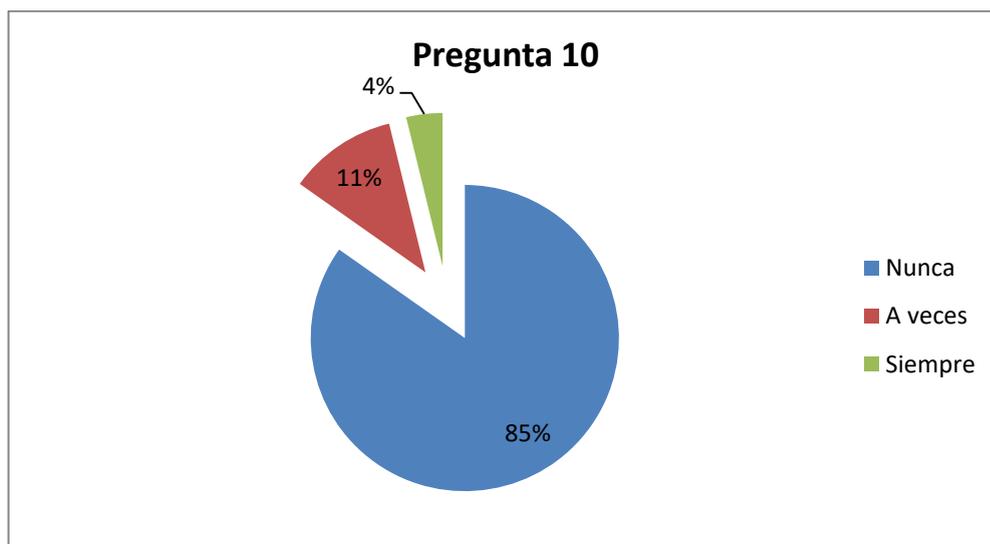
Cuadro N° 10 Participa en juegos creativos

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	4%
A VECES	9	11%
NUNCA	67	85%
TOTAL	79	100%

Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutz

Gráfico N° 10 Participa en juegos creativos



Fuente: ficha de observación aplicada a los niños del CIBV Dr. Enrique Garcés.

Elaborado por: Viviana del Carmen Hinojosa Champutz

INTERPRETACIÓN

De los niños observados la mayoría nunca participan en los juegos creativos, mientras que pocos a veces y casi nada siempre participan en los juegos creativos. Con estos resultados se concluye que es importante realizar actividades lúdicas para crear en los niños juegos creativos.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

- Se ha logrado establecer el nivel de conocimiento y aplicación de estrategias de juego que los docentes utilizan para estimular la creatividad en los niños de tres años, a la vez los problemas que presentan en el aprendizaje por falta de capacitación.
- Se ha establecido el marco teórico que permite conocer y manejar los fundamentos teóricos científicos, que sustentan los aspectos más destacados en torno a la creatividad las estrategias didácticas, y materiales que se pueden vincular en la labor pedagógica didáctica para brindar atención oportuna.
- Es fundamental dotar a los docentes de una herramienta didáctica que les permita, realizar su labor pedagógica y mejorar la atención a los niños de tres años, de manera efectiva ante las necesidades de aprendizaje.

5.2. Recomendaciones.

- Las autoridades del Cibv deberían realizar gestiones, que permita a los docentes capacitarse en diversos temas, pero en especial los relacionados al juego y la creatividad para aplicar una metodología adecuada y mejorar el aprendizaje de los niños.
- Como docentes de este nivel de aprendizaje es importante conocer y manejar los fundamentos teóricos que sustentan los aspectos más destacados en torno al juego y la creatividad en los niños de tres años así, como también las estrategias didácticas y los materiales que se pueden vincular en la labor pedagógica.
- Es importante que los docentes que laboran en este centro infantil utilicen la guía didáctica para apoyar en el aprendizaje de los niños y vean como un recurso valioso que contribuye a la aplicación efectiva para un adecuado aprendizaje.

5.3. Respuestas a las interrogantes de investigación.

¿Cómo diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicación de juegos que utilizan las docentes para estimular la creatividad en los niños?

Al ser el conocimiento la parte esencial en el docente, es importante aplicar una adecuada metodología, que permita al niño adentrarse al mundo de la imaginación y ser cada vez más creativos, por ese motivo es indispensables que los docentes estén al día en situaciones de aprendizaje que garanticen el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños.

¿Cómo estructurar el fundamento teórico–científico, sobre la creatividad y las estrategias que permiten la labor pedagógico-didáctico a los docentes?

Es importante fundamentar el marco teórico basándose en artículos científicos, así como también en diversos autores que han observado la realidad y de esta manera apoyar en el aprendizaje y la creatividad de los niños.

¿La guía de estrategias didácticas permitirá a los docentes estimular la creatividad en los niños y atender de manera efectiva las necesidades de aprendizaje?

Es necesario que los docentes utilicen la guía de estrategias como una herramienta didáctica, para que les permita conocer otras formas de enseñanza y de esta manera apoyar con un aprendizaje adecuado y oportuno en los niños

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la propuesta

“GUÍA DE ESTRATEGÍAS DIDÁCTICAS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL CIVB DR. ENRIQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO”

6.2. Justificación e importancia.

Es fundamental destacar la importancia de juego como estrategia en la educación, el cual permite generar aprendizajes significativos y duraderos en los infantes, mediante la creatividad el niño imagina y centra sus ideas en lo nuevo, en lo llamativo para dar forma y sentido a diversas situaciones, solucionar problemas, ser autónomo, crítico, en diversas situaciones que le conlleva a mejorar su vida social y emocional, a través de las estrategias didácticas, se pretende mejorar y enriquecer la creatividad en los niños y así superar las deficiencias encontradas garantizando un aprendizaje adecuado. En la actualidad la educación es un tema central, en donde el objetivo que se pretende alcanzar es mejorar la calidad de educación formando estudiantes líderes, capaces de crear ideas, imágenes, productos, los cuales sean en beneficio de la sociedad y por ende de ellos mismo. Nuestra sociedad educativa necesita de manera inmediata estrategias didácticas para que los niños se sientan a gusto, motivados en las aulas, que les de alegría ir a la escuela, esto lo podremos lograr a través del juego que es una actividad que les agrada realizar. Sin embargo esta situación real debe despertar en quienes brindamos educación y el compromiso de buscar, contribuir al aprendizaje para formar estudiantes con criterio formado, libres de pensamiento, y útiles para la sociedad.

La presente guía de estrategias didácticas, presenta las bases alternativas, del juego como herramienta fundamental en la educación inicial, que con dinamismo y talento de las educadoras logrará que los niños disfruten de las horas de clases. Es una propuesta para ponerla en práctica; porque contribuirá en el desarrollo integral de los niños, y su relación con el entorno. Las actividades didácticas detalladas son flexibles a cambios según las diferencias individuales y ritmo de aprendizaje de los estudiantes, con el fin de que en el futuro mejoren las condiciones educativas de niños, y las clases sean dinámicas y divertidas mismas que estimularán el desarrollo de la creatividad, por lo que es importante también aportar a los educadores con este documento de apoyo para enriquecer y optimizar constantemente su práctica educativa.

6.3. Fundamentación

6.3.1. Fundamentación social

Según (Sequera Isammar, 2012) en su página web Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo afirma 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. Está basada en los estudios de Darwin que 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, es el pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Según el autor, el juego es una de las dimensiones enriquecedoras en los niños que permite la modificación del pensamiento, la formación de habilidades y destrezas tomando como base el juego para fortalecer actividades que permita la solución de problemas y el desempeño de diversas situaciones que le servirán en la vida adulta y social.

6.3.2. Fundamentación pedagógica.

Según (Infante Alberto, 2010), en su sitio web Torrance (1976) define a la creatividad como:

"Proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados".

De acuerdo a lo que menciona el autor la creatividad, es en donde el ser humano plasma sus ideas y logra realizar lo que su mente ha logrado centrar, es un conocimiento amplio, en donde imagina, sueña sin limitaciones para lograr nuevos aprendizajes mediante la práctica, de esta manera se inserta en el mundo social y brinda alternativas para solucionar diversas situaciones.

6.3.3. Fundamentación psicológica

Según (Sequera Isammar, 2012) en su página web Vigotsky establece que:

"El juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles

que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Según el autor, el juego simbólico representa en los niños la capacidad de imaginar y a su vez esta se predispone a aportar en la solución de problemas, es la manera en donde el niño representa diversos roles los cuales ayuda en la formación de potencialidades, destrezas y a su vez genera aprendizajes significativos y experienciales que le ayuda en su crecer en el entorno social.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

- Brindar a los maestros una guía didáctica como un recurso pedagógico que les permita mejorar el aprendizaje de los niños de 3 años del CIBV Dr. Enrique Garcés a través de la cual puedan aplicar estrategias para mejorar el desarrollo de la creatividad por medio del juego.

6.4.2. Objetivos específicos

- Fortalecer los conocimientos de los docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés mediante información teórica-científica sobre estrategias didácticas que permitan estimular la creatividad de los niños de tres años mediante el juego.
- Diseñar estrategias didácticas que permitan a los docentes estimular la creatividad de los niños de tres años del CIBV Dr. Enrique Garcés, de la ciudad de Otavalo.

- Socializar la guía que contiene estrategias didácticas para estimular la creatividad a través del juego a los docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo.

6.5. Ubicación sectorial y física

El CIBV Dr. Enrique Garcés es una institución de educación inicial, se encuentra ubicada en la calles Abdón Calderón y Modesto Jaramillo de la Parroquia El Jordán, cantón Otavalo, provincia de Imbabura, cuenta con 12 docentes, 36 niños y 43 niñas. Los docentes tienen título de normalistas, licenciadas en educación básica y licenciadas en docencia Parvularia, este conforma el universo poblacional donde se inserta el proyecto.

6.6. Desarrollo de la Propuesta

Esta propuesta parte de la fundamentación teórica en donde, se estructuró una guía con estrategias didácticas que permiten el desarrollo de la creatividad de en los niños de 3 años de edad. Esta guía permitió mediante su aplicación en las aulas la posibilidad de tener niños creativos lo que va acorde a la realidad actual y a la medida de las exigencias que la educación tiene cada día para ir formando en los niños destrezas y habilidades que le permita resolver retos que se le presenten en la vida. Entre las estrategias didácticas que facilitan el desarrollo de la creatividad mediante el juego se puede presentar: actividades con ejercicios para la estimular la motricidad gruesa, motricidad fina, esquema corporal, al igual que en el área cognitiva donde, eleva la creatividad e imaginación con técnicas que inciden en su aprendizaje significativo.

Sin embargo, el significado social de estas experiencias, constituyen la base de las relaciones con las otras personas a lo largo de la vida, incluyendo la tendencia a fomentar valores. Por lo tanto, los Centros de Educación Inicial debe ser el espacio para enseñar a los niños la práctica de valores, desarrollando estrategias y habilidades emocionales básicas que les protejan de factores de riesgo. Por consiguiente la situación de juego puede considerarse como una potencia generadora de desarrollo, que a medida en que el niño vaya paulatinamente desarrollando ira adquiriendo grados mayores de conciencia, de las reglas de conducta y de comportamientos dentro del ámbito educativo y social, es decir favorecer a un cambio positivo al desarrollo construyendo niños sanos y seguros, por esta razón la propuesta está encaminada a los docentes y las competencias de aprendizaje básicas necesarias para aplicar el juego en el aula como estrategia activa y participativa para el desarrollo psicosocial de los niños.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

**GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ESTIMULAR LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS”**

AUTORA: Viviana Hinojosa

DIRECTOR: MSc. Jesús León V.

Ibarra, 2016



ÍNDICE

Portada.....	92
Índice.....	93
Presentación.....	94
Objetivos.....	95
Estrategia N°1 El Títere sin nombre.....	97
Estrategia N°2 Quien soy?.....	98
Estrategia N°3 Mis pertenencias	99
Estrategia N°4 Manitos limpias	100
Estrategia N°5 Zapatitos de colores.....	101
Estrategia N°6 dentro - fuera	103
Estrategia N°8 Mi color.	104
Estrategia N°10 Manito de colores.....	105
Estrategia N°11 Grande - pequeño.....	106
Estrategia N°12 La granja de mi tío	107
Estrategia N°14 El panadero.....	109
Estrategia N°16 Imitando a mis amigos	110
Estrategia N°17 Los cantantes	111
Estrategia N°19 El libro de la selva.....	112
Estrategia N°27 Pelota de colores.....	113

PRESENTACIÓN

Esta guía de estrategias didácticas permite desarrollar el pensamiento creativo en los niños de Educación Inicial, fomentando la construcción del conocimiento y la formación de valores por parte del educando.

El objetivo de esta propuesta es promover un aprendizaje eficaz que permita mediante las técnicas activas, juegos, canciones, talleres con múltiples recursos, para explicar repasar, reforzar, complementar y evaluar los contenidos fundamentales de esta área del conocimiento.

Además, busca aplicar el conocimiento a la vida cotidiana, de modo que los niños puedan interactuar satisfactoriamente en su vida diaria, así se pretende que los educandos se desenvuelvan con éxito en la resolución de nuevos desafíos, utilicen sus conocimientos para resolver problemas de su vida diaria y puedan tomar decisiones



OBJETIVOS

Objetivo general

- Brindar a los maestros una guía didáctica como un recurso pedagógico que les permita mejorar el aprendizaje de los niños de 3 años del CIBV Dr. Enrique Garcés a través de la cual puedan aplicar estrategias para mejorar el desarrollo de la creatividad por medio del juego.

Objetivos específicos

- Fortalecer los conocimientos de los docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés mediante información teórica-científica sobre estrategias didácticas que permitan estimular la creatividad de los niños de tres años mediante el juego.
- Diseñar estrategias didácticas que permitan a los docentes estimular la creatividad de los niños de tres años del CIBV Dr. Enrique Garcés, de la ciudad de Otavalo.
- Socializar la guía que contiene estrategias didácticas para estimular la creatividad a través del juego a los docentes del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo.



NIVEL INICIAL 1

GRUPO DE ESTRATEGIAS PARA TRABAJAR

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- Desarrollo Personal y Social

ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- Vinculación Emocional y Social

OBJETIVO DEL SUBNIVEL

- Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

ESTRATEGIA N° 1

Tema: EL TÍTERE SIN NOMBRE



<https://goo.gl/m41z4>

Objetivo de aprendizaje: desarrollar su identidad a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano.

Destreza: Identificar características propias de su identidad como contestar cuál es su nombre y apellido cuando le preguntan.

Actividades metodológicas:

- Presentar un títere divertido a los niños.
- Contar el cuento el títere sin nombre
- Poner un nombre al títere
- Repetir varias veces el nombre del títere.
- Preguntar el nombre a cada uno de los estudiantes.
- Pronunciar el nombre de la profesora

Materiales:

Títere, cuento.

Evaluación:

Destreza	Identifica características propias de su identidad como contestar cuál es su nombre y apellido cuando le preguntan		
Estudiante	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio



<https://goo.gl/ltH0Wq>

ESTRATEGIA Nº 2

Tema: QUIÉN SOY?



<https://goo.gl/hBGdSx>

Objetivo de aprendizaje: desarrollar su identidad a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano.

Destreza: reconocerse como niño o niña identificando sus características físicas

Actividades metodológicas:

- Pasar al frente a un niño y una niña
- Indicar a los estudiantes quien es niño y niña
- Nombrar las características físicas de cada uno
- Preguntar a los estudiantes quien es niño o niña
- Dibujar en dos papelotes las siluetas del niño y niña
- Pedir que reconozcan cual es niño niña
- Ubicar a los estudiantes frente al papelote que correspondan

Materiales:

Niños, papelotes, marcador.

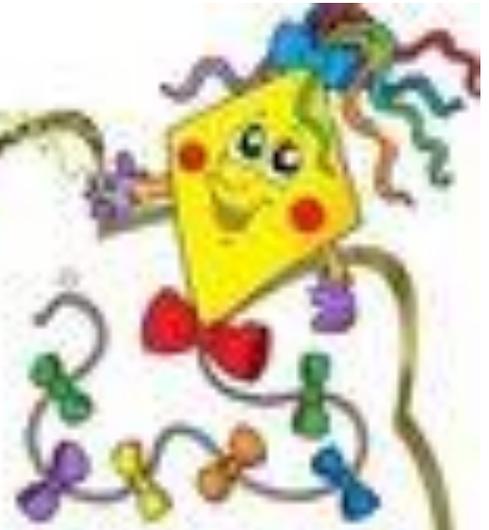
Evaluación:

Destreza	Reconoce como niño o niña identificando sus características físicas.		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ltH0Wq>

ESTRATEGIA N° 3

Tema: MIS PERTENENCIAS.



<https://goo.gl/5kroYL>

Objetivo de aprendizaje: desarrollar su identidad a partir del reconocimiento de ciertas características propias y de vínculos de pertenencia con personas y objetos de su entorno cercano.

Destreza: Demostrar nociones de propiedad hacia las personas y los objetos con los que genera relación de pertenencia utilizando palabras y acciones.

Actividades metodológicas:

- Indicar varios objetos (juguetes, sacos, mochilas, etc.) propios y ajenos a los niños
- Pedir que reconozcan cual les pertenece
- Pedir que cojan un objeto que no les pertenece
- Buscar en el grupo al niño que le corresponde el objeto
- Pedir al niño que corresponde el objeto que alce la mano y diga mío
- Entregar el objeto al niño que corresponde.

Materiales:

Objetos diferentes (juguetes, sacos, mochilas, etc.)

Evaluación:

Destreza	Demuestra nociones de propiedad hacia las personas y los objetos con los que genera relación de pertenencia utilizando palabras y acciones.		
Estudiante	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio

<https://goo.gl/ItHOWq>



ESTRATEGIA Nº 4

Tema: MANITOS LIMPIAS



<https://goo.gl/vqrNeB>

Objetivo de aprendizaje: Incrementar el nivel de independencia en la ejecución de acciones cotidianas desarrollando progresivamente su autonomía.

Destreza: Lavarse las manos y la cara con la supervisión de un adulto y los dientes con apoyo de un adulto incrementando los niveles de autonomía en la realización de acciones de aseo.

Actividades metodológicas:

- Indicar láminas visuales sobre la importancia del aseo
- Cantar una canción sobre el aseo (Pimpón es un muñeco)
- Imitar el lavado de manos y cara siguiendo la secuencia de la canción.
- Llevar a los niños hacia una lavacara de agua.
- Lavar a los niños las manos y la cara.

Materiales:

Papel crepe blanco, papel brillante amarillo, goma,

Evaluación:

Destreza	Lavarse las manos y la cara con la supervisión de un adulto y los dientes con apoyo de un adulto incrementando los niveles de autonomía en la realización de acciones de aseo.		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ltH0Wq>

ESTRATEGIA Nº 5

Tema: ZAPATITO DE COLORES



<https://goo.gl/SYvk58>

Objetivo de aprendizaje: incrementar el nivel de independencia en la ejecución de actividades cotidianas, desarrollando progresivamente su autonomía.

Destreza: Manifiesta acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse como sacarse los zapatos, la chaqueta subirse y bajarse los pantalones intentando vestirse solo

Actividades metodológicas:

- Ubicar en el centro el pie de cada niño
- Entonar la canción zapatito de colores
- Señalar cada uno de los zapatos de los niños al entonar la canción
- Pedir al niño donde termine la canción que se saque el zapato
- Reunir en un lugar los zapatos de los niños.
- Pedir que busquen el que les pertenece
- Indicar que se pongan el zapato que les corresponde

Materiales:

Zapatos, espacio, canción.

Evaluación:

Destreza	Manifiesta acciones de creciente autonomía en relación a las prácticas de vestirse y desvestirse como sacarse los zapatos		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ltH0Wq>



NIVEL INICIAL 1

GRUPO DE ESTRATEGIAS PARA TRABAJAR

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- Descubrimiento del medio Natural y Cultural

ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- Descubrimiento del medio Natural y Cultural

OBJETIVO DEL SUBNIVEL

- Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan ampliar la comprensión de los elementos y las relaciones de su mundo natural y cultural.

<https://goo.gl/ltH0Wq>

ESTRATEGIA Nº 6

Tema: DENTRO - FUERA



<https://goo.gl/OhLhhc>

Objetivo de aprendizaje: adquirir nociones básicas témporo espaciales y de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que le permitan solucionar problemas sencillos

Destreza: Reconocer las nociones dentro/fuera en su relación con los objetos

Actividades metodológicas:

- Dibujar un círculo en el piso
- Pedir a los niños que se ubiquen dentro del círculo
- Nombrar la consigna que dio la maestra
- Formar bolas arrugando papel periódico
- Ubicar las bolas de papel según la consigna que dé la maestra

Materiales:

Tiza, papel periódico, espacio

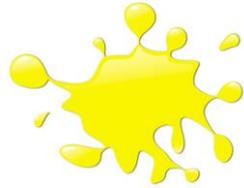
Evaluación:

Destreza	Reconoce las nociones dentro/fuera en su relación con los objetos		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ItH0Wq>

ESTRATEGIA N° 7

Tema: MI COLOR



<https://goo.gl/QJVM5M>

Objetivo de aprendizaje: identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.

Destreza: discrimina objetos de su entorno por su forma tamaño y color

Actividades metodológicas:

- Observar objetos de color amarillo en el aula
- Coger un objeto de color amarillo
- Nombrar el color del objeto
- Poner el objeto dentro de una caja
- Sacar el objeto de la caja
- Entregar a otro compañero el objeto
- Pedir al compañero que nombre el color del objeto
- Repetir la actividad con los demás compañeros

Materiales:

Objetos de color amarillo, aula

Evaluación:

Destreza	Discrimina objetos de su entorno por su forma tamaño y color (amarillo)		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ltH0Wq>

ESTRATEGIA N° 8

Tema: MANITOS DE COLORES



<https://goo.gl/0JduxO>

Objetivo de aprendizaje: identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.

Destreza: reconocer tres colores (amarillo, azul, y rojo) en objetos de su entorno.

Actividades metodológicas:

- Observar objetos de diferentes colores (amarillo, azul, rojo) en el entorno
- Coger un objeto del color que pida la maestra
- Realizar un círculo en el piso con los objetos de diversos colores
- Nombrar el color de los objeto
- Manchar la mano con pintura de diferentes colores (amarillo, azul, rojo)
- Plasmar la mano de pintura en el papelote

Materiales:

Objetos de color amarillo, azul, y rojo), pintura amarillo, azul, y rojo), papelote

Evaluación:

Destreza	Reconoce tres colores (amarillo, azul, y rojo) en objetos de su entorno.		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

ESTRATEGIA Nº 9

Tema: GRANDE - PEQUEÑO



<https://goo.gl/Qblqz9>

Objetivo de aprendizaje: identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.

Destreza: discriminar objetos de su entorno por su forma tamaño y color

Actividades metodológicas:

- Indicar a los niños un sol grande y un pequeño
- Nombrar el tamaño de los objetos
- Arrugar papel y formar bolitas grandes y pequeñas
- Pegar bolas de papel en el sol grande
- Identificar cual es el sol pequeño.

Materiales:

Cartón, papel brillante amarillo, goma

Evaluación:

Destreza	Discriminar objetos de su entorno por su forma tamaño y color		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ltHOWq>

ESTRATEGIA Nº 10

Tema: LA GRANJA DE MI TÍO



<https://goo.gl/IH8IGg>

Objetivo de aprendizaje: identificar las características físicas de los objetos de su entorno mediante la discriminación sensorial para desarrollar su capacidad perceptiva.

Destreza: diferenciar algunos sonidos como los de los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas

Actividades metodológicas:

- Indicar a los niños varios animales que pertenecen a la granja
- coger el animal de la granja que mas le agrada
- Entonar la canción la granja de mi tío
- Nombrar los personajes del canción
- Recodar los nombres de los personajes de la canción
- Imitar el sonido de los animales de la granja (vaca, perro, gato, etc.)

Materiales:

Juguetes de la granja (vaca, perro, gato, etc.), canción.

Evaluación:

Destreza	Diferenciar algunos sonidos como los de los elementos de la naturaleza, de objetos cotidianos y onomatopeyas		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			



NIVEL INICIAL 1

GRUPO DE ESTRATEGIAS PARA TRABAJAR

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- Expresión y Comunicación

ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

- Manifestación del Lenguaje Verbal y No verbal
- Exploración del Cuerpo y Motricidad

OBJETIVO DEL SUBNIVEL

- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.
- Explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz gruesa y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal.

<https://goo.gl/ltH0Wq>

ESTRATEGIA Nº 11

Tema: EL PANADERO



<https://goo.gl/sTuHYZ>

Objetivo de aprendizaje: emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades deseo e ideas estimulando el desarrollo del juego simbólico

Destreza: Representar a animales y personas mediante el juego simbólico

Actividades metodológicas:

- Organizar una panadería en el aula
- Vestirse de panaderos
- Ponerse gorritos de panaderos
- Cantar la canción del panadero
- Observar los ingredientes para hacer pan
- Amasar un poco de harina
- Formar bolitas con la harina
- Imitar las acciones que realiza el panadero (vender, amasar, etc.)

Materiales:

Harina, teatrino de panadería, trajes de panadero

Evaluación:

Destreza	Representa a animales y personas mediante el juego simbólico		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ftH0Wq>

ESTRATEGIA Nº 12

Tema: IMITANDO A MIS AMIGOS



<https://goo.gl/czn15o>

Objetivo de aprendizaje: emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades deseo e ideas estimulando el desarrollo del juego simbólico

Destreza: Representar a animales y personas mediante el juego simbólico

Actividades metodológicas:

- Observar láminas de varios personajes (la costurera, lavandera, cocinera, etc.)
- Observar a las actividades que realiza (la costurera, lavandera, cocinera)
- Entonar la canción el puente de Aviñón
- Imitar las actividades que realizan (la costurera, lavandera, cocinera)
- Nombrar lo que realiza cada personaje.

Materiales:

Láminas visuales de los oficios, crayón

Evaluación:

Destreza	Representar a animales y personas mediante el juego simbólico		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ltH0Wq>

ESTRATEGIA N° 13

Tema: LOS CANTANTES



<https://goo.gl/wFSr50>

Objetivo de aprendizaje: comprender el significado de palabras, frases y oraciones, que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás

Destreza: repetir y completar canciones, poesías, y rimas sencillas

Actividades metodológicas:

- Mirar un video de un cantante
- Escoger una canción
- Entonar la canción el tren chiquitito
- Elaborar un micrófono
- Imitar como hace un cantante
- Cantar frente a los compañeros

Materiales:

Canción, micrófono

Evaluación:

Destreza	Repetir y completar canciones, poesías, y rimas sencillas		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

ESTRATEGIA Nº 14

Tema: EL LIBRO DE LA SELVA



<https://goo.gl/4mRXfT>

Objetivo de aprendizaje: disfrutar de imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos

Destreza: describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.

Actividades metodológicas:

- Observar el cuento del libro de la selva mediante láminas visuales
- Escuchar con atención cada escena del cuento
- Nombrar los personajes del cuento
- Escoger una lámina del cuento que mas le gustó
- Describir lo que sucede en la escena del cuento

Materiales:

Láminas visuales, cuento

Evaluación:

Destreza	Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ltHOWq>

ESTRATEGIA Nº 15

Tema: PELOTAS DE COLORES



<https://goo.gl/Lgybsk>

Objetivo de aprendizaje: explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.

Destreza: caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro

Actividades metodológicas:

- Observar el cesto de pelotas de colores que estará en un rincón
- Jugar al rey manda
- Coger la pelota de color que diga la maestra
- Nombrar el color de la pelota escogida
- Trasladar la pelota hacia donde la maestra

Materiales:

Cesto, pelota de colores.

Evaluación:

Destreza	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro		
	Muy Satisfactorio	Satisfactorio	Poco Satisfactorio
Estudiante			

<https://goo.gl/ItHOWq>

6.7. Impactos

6.7.1. Impacto educativo

Al considerar a la educación como el proceso encargado de formar a niños en su adaptación a la vida social y el estímulo de sus emociones para que se sientan orgullosos de quiénes son, cómo son y cómo deben comportarse dentro y fuera del hogar, y con la aplicación de las estrategias didácticas propuestas se conseguirá que los infantes se desarrollen en el centro infantil, y en la sociedad, en consecuencia se estará aportando considerablemente en el eficiente desempeño de la enseñanza dentro del aula, mejorando la calidad educativa que estará acorde a las necesidades de los infantes

6.7.2. Impacto social

Se ha propuesto estas estrategias didácticas con miras a que en los niños se promueva la adaptación a la vida social a través de la conducción de las emociones, las docentes trabajarán y despertarán en estos pequeños infantes el deseo de desarrollarse en sociedad desechando miedos, despejando sus pequeñas inquietudes y en sus hogares serán quienes estén pendientes de las cosas aprendidas, discutidas y debatidas a su manera, controlarán estos aspectos; cabe recordar que el niño en edad preescolar repite e imita todo lo que escucha y observa.

Dentro de los hogares cuando se observa un cambio de comportamiento de los pequeños, los padres y hermanos apoyan a que los mismos realicen las cosas solos evitando sobreprotegerlos, les apoyan en las actividades que ellos realicen, con esta actitud indirectamente les habrá educado a su manera, contribuyendo a mejorar la forma de vida en sociedad.

6.7.3. Impacto recreativo

Lo novedoso en investigación se refleja en la orientación para la organización de las actividades lúdicas dentro del aula, preparándolos en favorecer aprendizajes de niños tomando en cuenta el espacio, materiales y las experiencias de aprendizaje, acciones que apoyan en el desarrollo integral del niño y de esta manera alcanzar logros significativos en el desarrollo de la personalidad.

Será aprovechado por las docentes de las instituciones estimulando el comportamiento de los niños positivamente y por ende las actividades en el aula tendrán una secuencia sin interrupciones.

6.8. Difusión

La guía de estrategias didácticas se puso en consideración de las docentes de la institución investigada, la misma que será socializada posteriormente con los padres de familia, ya que ellas son las encargadas de poner en práctica las estrategias propuestas en la presente guía, para alcanzar una buena estimulación del desarrollo del pensamiento creativo, dejando a un lado la sobreprotección, factor que ha constituido en los últimos años un obstáculo en la formación de las personas en general.

6.9. Bibliografía

- Constitución de la República del Ecuador. (21 de Diciembre de 2015). *Constitución de la República del Ecuador*. Recuperado el 10 de Junio de 2016, de http://www.seguridad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/02/constitucion_21_de_diciembre_2015.pdf
- Gutiérrez Ruiz Samuel. (2010). *Práctica educativa y creatividad en educación infantil*. Recuperado el 10 de junio de 2016, de http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf?sequence=6
- Infante Alberto. (28 de abril de 2010). *Flash creativo*. Recuperado el 27 de julio de 2016, de <http://infanbecreative.blogspot.com/2010/04/definicion-de-creatividad-segun.html>
- Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos. (s.f.). Recuperado el 12 de junio de 2016, de http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (31 de marzo de 2011). Recuperado el 11 de junio de 2016, de <http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/Anexo-b.-LOEI.pdf>
- Llorenc Guilera. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Recuperado el 12 de julio de 2016, de <http://www.esdi.es/content/pdf/anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (septiembre de 2001). *Revista educación*. Recuperado el 10 de junio de 2016, de El juego en los niños enfoque teórico: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Ortega Solangel. (2012). *Estrategias metodológicas para el fomento de la creatividad*. Recuperado el 12 de julio de 2016, de <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t37904.pdf>
- Ramírez. (2008). *La creatividad y la intervención en la educación infantil*. Recuperado el 12 de junio de 2016, de <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>
- Rodríguez Jácome María José. (2013). *El Juego en la etapa de Educación*. Recuperado el 12 de junio de 2016, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
- Sequera Isammar. (10 de junio de 2012). *El juego en la educación inicial*. Recuperado el 10 de junio de 2016, de <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- Torres Minerva Carmen. (12 de Diciembre de 2001). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Recuperado el 11 de junio de 2016, de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf
- Universia. (14 de octubre de 2013). Recuperado el 12 de julio de 2016, de <http://noticias.universia.es/tiempo-libre/noticia/2013/10/14/1055661/conoce-5-tipos-creatividad.html>
- Vázquez Valdivia Jessica. (2011). *La creatividad y la intervención en la educación infantil*. Recuperado el 12 de julio de 2016
- Veneranda Blanco. (14 de Noviembre de 2012). *Teorías del juego*. Recuperado el 10 de junio de 2016, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Yukiko. (06 de julio de 2011). *Yukiko*. Recuperado el 12 de julio de 2016, de <http://beremoxa-yukiko.blogspot.com/2011/07/antecedentes-de-la-creatividad.html>
- Zaragoza. (s.f.). *El juego*. Recuperado el 11 de junio de 2016, de <http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/el-juego.pdf>

ANEXOS

ANEXO Nº 1 Árbol de problemas



ANEXO Nº 2 Matriz de coherencia

Formulación del problema	Objetivo general
<ul style="list-style-type: none"> De qué manera influye el juego en la estimulación de la creatividad en los niños y niñas de 3 años del CIBV Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, Provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2014 - 2015 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar la influencia del juego en el proceso de estimulación de la creatividad en los niños de tres años del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo en el año 2014-2015.
Interrogantes	Objetivos específicos
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicación de juegos que utilizan las docentes para estimular la creatividad en los niños? ¿Cómo estructurar el fundamento teórico–científico, sobre el juego para estimular la creatividad en los niños? ¿La guía de estrategias didácticas permitirá a los docentes estimular la creatividad en los niños y atender de manera efectiva las necesidades de aprendizaje? 	<ul style="list-style-type: none"> Diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicación de juegos que utilizan las docentes para estimular la creatividad en los niños de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés, de la ciudad de Otavalo, en el año 2014-2015. Estructurar el fundamento teórico–científico, que permita sustentar a través de la revisión bibliográfica los aspectos más destacados en relación al juego para estimular la creatividad en los niños y las estrategias didácticas que se pueden vincular en la enseñanza aprendizaje para brindar ayuda oportuna en el Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés, de la ciudad de Otavalo, en el año 2014-2015. Proponer una alternativa de solución a la problemática identificada a través de la elaboración de una guía de estrategias didácticas para los docentes, que les permita estimular la creatividad en los niños de 3 años y atender de manera efectiva a las necesidades de aprendizaje.

ANEXO Nº 3 Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.</p>	El Juego	Antecedentes del juego.	El juego como estrategia de aprendizaje Las habilidades físicas (motoras gruesas) Las habilidades mentales Las habilidades sociales Las habilidades emocionales La creatividad y la imaginación
		Importancia del juego en el aprendizaje.	Desarrollo psicomotor Desarrollo Sensorial Desarrollo Afectivo. Desarrollo Intelectual Desarrollo Social Desarrollo del lenguaje
		Áreas que desarrolla el juego.	Es placentero. Es libre, espontáneo y totalmente voluntario Tiene un fin en sí mismo Implica actividad Desarrolla en una realidad ficticia Tienen una limitación espacial y temporal Es propia de la infancia Es innato Muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña. Favorece su proceso socializador
		Características del Juego	Juegos de ejercitación: Juegos de simbolización Juegos de Construcción Juegos reglados Juegos cooperativos Juegos Competitivos Juegos Tradicionales
		Clasificación de los juegos	La creatividad y el ambiente Creatividad e inteligencia Creatividad y diversidad
<p>Es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas no convencionales. No obstante es necesario tener en cuenta que el término creatividad ha suscitado el interés de numerosos investigadores, no consiguiendo una definición exacta, lo que confirma la amplitud y profundidad del complejo mundo de la creatividad.</p>	La creatividad	Antecedentes de la creatividad	El papel del maestro en el desarrollo de la creatividad Estrategias para estimular la capacidad creativa en los niños.
		Estimular la creatividad en los niños	La creatividad mimética La creatividad bisociativa La creatividad analógica La creatividad narrativa La creatividad intuitiva
		Tipos de creatividad	Creatividad expresiva Creatividad productiva Creatividad inventiva Creatividad para la innovación Creatividad emergente Sensibilidad perceptiva
		Niveles de creatividad	Detección y delimitación de problemas Análisis de los problemas Planificación de soluciones para los problemas
		Las aptitudes creativas	Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración Redefinición Análisis. Síntesis Sensibilidad ante los problemas Facultad de evaluación
		Factores que condicionan la creatividad	

Anexo N° 4 Encuesta aplicada a los docentes



UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA

Encuesta dirigida a docentes del CIVB “Dr. Enrique Garcés”

OBJETIVO: Recabar información sobre el conocimiento del juego para estimular el desarrollo de la creatividad a las docentes.

PONGA UNA X EN SU RESPUESTA

1 ¿Conoce como influye el juego en la creatividad de los niños?

SI

NO

2 ¿El aula adecuada ayuda a desarrollar la creatividad en los niños/as?

SI

NO

3 ¿La aplicación del juego en las actividades dentro del aula ayudan a mejorar la creatividad en los niños y niñas?

SI

NO

4 ¿Utiliza juegos que apoyen a desarrollar la creatividad de los niños y niñas?

SI

NO

5 ¿Considera que el juego es muy importante para lograr desarrollar la creatividad en los niños y niñas?

SI

NO

6 ¿Mediante las experiencias del juego ayudan a los niños a crear historias?

SI

NO

7 ¿Conoce estrategias de juego para apoyar en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas?

SI

NO

8 ¿Utiliza material adecuado para la realización de juegos que permitan a los niños y niñas ser creativos?

SI

NO

9 ¿Ha recibido cursos de capacitación sobre el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas?

SI

NO

10 ¿Cuenta con una guía de apoyo sobre el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas?

SI

NO

Gracias por su colaboración

ANEXO Nº 5 Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE OBSERVACIÓN

PROVINCIA: Imbabura **CANTÓN:** Otavalo **LUGAR:** CIBV

INFORMANTE: **CLASIFICACIÓN:** CIBV Dr. Enrique Garcés

TEMA: Estrategias didácticas **INVESTIGADOR:** **FECHA:** 07-11-2014

OBJETIVO: Recabar información sobre el conocimiento de las estrategias didácticas para estimular el desarrollo del pensamiento creativo.

Preguntas	Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca
1 ¿El niño demuestra interés al crear una historia?.				
2 ¿El niño en sus trabajos creativos demuestra originalidad?				
3 ¿El niño realizar sus ideas con seguridad?				
4 ¿El niño se divierte cuando juega?				
5 ¿El niño juega con sus compañeros?				
6 ¿El niño juega imitando personajes de un cuento?				
7 ¿El niño es creativo cuando juega?				
8 ¿El niño disfruta jugar al aire libre?				
9 ¿El niño demuestra creatividad cuando dibuja?				
10 ¿El niño participa en juegos creativos?				

ANEXO Nº 6 Fotografías

Título: Niños aprendiendo con las figuras geométricas



Fuente: Cibv Dr. Enrique Garcés
Elaborado por: Viviana Hinojosa

Título: Niños pintando según su imaginación



Fuente: Cibv Dr. Enrique Garcés
Elaborado por: Viviana Hinojosa

Título: socialización de la guía de estrategias didácticas



Fuente: Cibv Dr., Enrique Garcés
Elaborado por: Viviana Hinojosa

Actividad: socialización de la guía de estrategias didácticas



Fuente: Cibv Dr., Enrique Garcés
Elaborado por: Viviana Hinojos



Ministerio
de **Inclusión**
Económica y Social

Construyendo juntos una vida de oportunidades

CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "DR. ENRIQUE GARCÉS"

Otavaló, 13 de Enero del 2016

CERTIFICACIÓN

En mi calidad de Director del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés de la Parroquia El Jordán de la Ciudad de Otavaló, certifico que la señora Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz, aplicó las encuestas y ficha de observación a las docentes y niños de esta institución que servirá como diagnóstico en la ejecución de su Trabajo de Grado con el tema: "EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CIBV DR. ENRIQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015".

Es todo en cuanto puedo certificar a la verdad.

Atentamente.

St. Guido Navas





Ministerio
de **Inclusión**
Económica y Social

Construyendo juntos una vida de oportunidades

CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "DR. ENRIQUE GARCÉS"

Otavaló, 25 de Febrero del 2016

CERTIFICACIÓN

En mi calidad de Director del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés de la Parroquia El Jordán de la Ciudad de Otavaló, certifico que la señora Viviana del Carmen Hinojosa Champutiz, estudiante de la carrera de parvularia de la Universidad "Técnica del Norte", realizó la socialización de su trabajo de grado y de su propuesta con el título: "GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL CIBV DR. ENRQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO", el día 23 de Febrero del presente, en una reunión general de docentes, tema que ha sido de mucho interés en nuestra institución.

Es todo en cuanto puedo certificar a la verdad.

Atentamente,

Sr. Guido Navas

Ministerio
de **Inclusión**
Económica y Social
Construyendo juntos una vida de oportunidades
OFICINA DISTRITAL OTAVALO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100227293-6		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Hinojosa Champutiz Viviana del Carmen		
DIRECCIÓN:	Ciudadela Rumiñahui		
EMAIL:	vivianahinojosa0206@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062-690-147	TELÉFONO MÓVIL	0984503343

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CIBV DR. ENRIQUE CARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015."
AUTOR (ES):	Hinojosa Champutiz Viviana del Carmen
FECHA: AAAAMMDD	2016-11-08
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia de Educación Parvularia.
ASESORA /DIRECTORA:	MSc. Jesús León

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Hinojosa Champutiz Viviana del Carmen, con cédula de identidad Nro. 100227293-6 en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 08 días del mes de Noviembre del 2016.

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Hinojosa Champutiz Viviana del Carmen
C.C. 100227293-6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Hinojosa Champutiz Viviana del Carmen, con cédula de identidad Nro. 100227293-6 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora de la obra o trabajo de grado titulado: "EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CIBV DR. ENRIQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015.", que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia de Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 08 días del mes de Noviembre del 2016.

(Firma) 
Nombre: Hinojosa Champutiz Viviana del Carmen
Cédula: 100227293-6