



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANA Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

El juego cooperativo para el desarrollo de la creatividad de los niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Dolores Veintimilla de Galindo” de ciudad Riobamba, provincia de Chimborazo.

**Trabajo de Titulación para optar al título de
Licenciada en Educación Inicial**

Autora:

Zavala Pulla Daniela Nataly

Tutora:

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez.

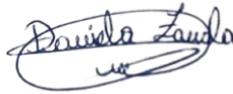
Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Daniela Nataly Zavala Pulla, con cédula de ciudadanía números de cedula 0604744821, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado **EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACION INICIAL “DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO” DE CIUDAD RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO**: certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 07 de febrero del 2024



Daniela Nataly Zavala Pulla

C.I:0604744821

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez** catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO" DE CIUDAD RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO**, bajo la autoría de **Daniela Nataly Zavala Pulla**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 18 días del mes de marzo de 2024.

A handwritten signature in blue ink, enclosed in a blue oval. The signature is stylized and appears to read 'Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez'.

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez.

C.I:0602577132

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **“El juego cooperativo para el desarrollo de la creatividad de los niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Dolores Veintimilla de Galindo” de ciudad Riobamba, provincia de Chimborazo”**, con cédula de identidad número **0604744821**, bajo la tutoría **Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez**; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 26 de Julio del 2024

PhD. Martha Lucia Avalos Obregón
Presidente del Tribunal de Grado



Mgs. Pilar Aide Salazar Almeida
Miembro del Tribunal de Grado



Mgs. Nancy Patricia Valladares Carvajal
Miembro del Tribunal de Grado





CERTIFICACIÓN

Que, **ZAVALA PULLA DANIELA NATALY** con CC: **0604744821**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACION INICIAL "DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO" DE CIUDAD RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO**", cumple con el 10%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 19 de julio de 2024

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez
TUORA

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada primero a Dios, ya que gracias a él he logrado culminar mi carrera, a mi padre que ha sido mi apoyo fundamental en cada paso que he dado, a mi madre que desde el cielo me da la fortaleza para seguir adelante.

También a mi esposo que con su apoyo incondicional estoy logrando cumplir mis metas, a mis hijas Maydeline y Zoe que son mi motor y mi mayor bendición.

Daniela Nataly Zavala Pulla

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios por todas las bendiciones que recibo, a mi familia por su apoyo incondicional y por siempre estar a mi lado.

Agradezco a mis docentes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Chimborazo, por compartir sus conocimientos y prepararme para ser una buena profesional y de manera muy especial a la Mgs. Mirian Paulina Peñafiel Rodríguez tutora de mi proyecto de investigación por su apoyo y paciencia en este proceso.

Daniela Nataly Zavala Pulla

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

ACTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DEL PLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I 14

INTRODUCCIÓN 14

1.1 Antecedentes 15

1.2 Planteamiento del problema 17

1.3 Justificación 18

1.4 Objetivos 19

1.4.1 Objetivo General 19

1.4.2 Objetivos Específicos 19

CAPÍTULO II 20

MARCO TEÓRICO 20

2.1 El juego 20

2.1.2 El juego en la formación de los niños 21

2.2 Juego cooperativo 22

2.2.1. Dimensiones del juego cooperativo 23

2.2.2. Ventajas del juego cooperativo 24

2.2.3. Importancia del juego cooperativo 24

2.2.4. Tipos de juego cooperativo 24

2.3 Creatividad 25

2.3.1 Teorías de la creatividad 26

2.3.2. Desarrollo de la creatividad 26

2.3.3. Elementos de la creatividad 26

2.3.4. Personalidad creativa.....	28
CAPÍTULO III.	30
METODOLOGÍA.....	30
3.1 Tipo de Investigación	30
3.1.1 Descriptiva.....	30
3.1.2 De Campo	30
3.2 Diseño de Investigación.....	30
3.3 Técnicas de recolección de Datos.....	31
3.3.1. Observación Directa	31
3.3.2. Encuesta.....	31
3.3.3 Población de estudio y tamaño de muestra.....	31
CAPÍTULO IV.	32
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	32
4.1 Análisis de datos.....	32
4.2 Discusión	48
CAPÍTULO V.	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
5.1. Conclusiones.....	49
5.2. Recomendaciones	49
BIBLIOGRAFÍA	50

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1	Género	32
Tabla 2	Edad.....	33
Tabla 3	Instrucción	34
Tabla 4	¿Los niños muestran desarrollo acorde con la edad?	35
Tabla 5	¿Qué es juego para Ud.?.....	36
Tabla 6	¿Ud. como docente organiza juegos con sus niños?.....	37
Tabla 7	¿Cómo docente integra a los niños a los juegos?	38
Tabla 8	¿Las respuestas motoras que emiten los niños son acordes con su edad?.....	39
Tabla 9	¿Los niños son capaces de crear sus propios juegos y reglas?	40
Tabla 10	¿Existen estudiantes que muestren dificultad para integrarse con el grupo?	41
Tabla 11	¿Al realizar diferentes actividades los niños muestran afecto unos con otros?..	42
Tabla 12	¿Aplica juegos dentro o fuera de las labores diarias?.....	43
Tabla 13	¿Los niños interactúan de manera natural ante actividades como el baile o juegos tradicionales?.....	44
Tabla 14	¿Los niños son capaces de expresar los sentimientos de agrado o desagrado?..	45
Tabla 15	¿Existe un significado del aprendizaje después de un juego?	46
Tabla 16	¿Los niños son capaces de comunicarse clara y fluidamente con la docente? ...	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1 Género	32
Gráfico 2 Edad.....	33
Gráfico 3 Instrucción	34
Gráfico 4 ¿Los niños muestran desarrollo acorde con la edad?	35
Gráfico 5 ¿Qué es juego para Ud.?.....	36
Gráfico 6 ¿Ud. como docente organiza juegos con sus niños?.....	37
Gráfico 7 ¿Cómo docente integra a los niños a los juegos?	38
Gráfico 8 ¿Las respuestas motoras que emiten los niños son acordes con su edad?.....	39
Gráfico 9 ¿Los niños son capaces de crear sus propios juegos y reglas?	40
Gráfico 10 ¿Existen estudiantes que muestren dificultad para integrarse con el grupo? ..	41
Gráfico 11 ¿Al realizar diferentes actividades los niños muestran afecto unos con otros?	42
Gráfico 12 ¿Aplica juegos dentro o fuera de las labores diarias?.....	43
Gráfico 13 ¿Los niños interactúan de manera natural ante actividades como el baile o juegos tradicionales?	44
Gráfico 14 ¿Los niños son capaces de expresar los sentimientos de agrado o desagrado?45	
Gráfico 15 ¿Existe un significado del aprendizaje después de un juego?	46
Gráfico 16 ¿Los niños son capaces de comunicarse clara y fluidamente con la docente? 47	

RESUMEN

La investigación, centrada en el desarrollo de la creatividad de niños de Inicial II mediante el juego cooperativo, se presenta como un valioso aporte al ámbito educativo el enfoque específico en el Centro de Educación Inicial "Dolores Veintimilla de Galindo" en la Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo. La elección del juego cooperativo como objeto de estudio sugiere un interés en explorar dinámicas que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo entre los niños en la etapa inicial de su educación. Esta elección es crucial, ya que se reconoce la importancia de no solo desarrollar habilidades individuales, sino también promover habilidades sociales y emocionales desde una edad temprana. La creatividad se establece como el núcleo central del desarrollo que se busca potenciar. Dada la creciente relevancia de la creatividad en la sociedad contemporánea, comprender cómo el juego cooperativo puede influir en este aspecto específico es esencial. Se espera que los resultados y conclusiones de la investigación arrojen luz sobre la eficacia de estas prácticas lúdicas para estimular la creatividad infantil. Los hallazgos no solo beneficiarán a la comunidad educativa del Centro de Educación Inicial "Dolores Veintimilla de Galindo", sino que también pueden ser extrapolados y aplicados en otros contextos similares. Educadores, padres y profesionales interesados en el desarrollo integral de los niños encontrarán valiosa información que podría mejorar las estrategias pedagógicas y el apoyo a la creatividad en la primera infancia. La investigación, en última instancia, contribuirá al conocimiento acumulado sobre la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo creativo en la educación inicial.

Palabras claves: juego cooperativo, desarrollo, creatividad, educación, niños.

ABSTRACT

The research, centered on the development of creativity in children in Pre-school II through cooperative play, is presented as a valuable contribution to the educational field with a specific focus on the "Dolores Veintimilla de Galindo" Early Education Center in the city of Riobamba, Province of Chimborazo. The choice of cooperative play as the object of study suggests an interest in exploring dynamics that encourage collaboration and teamwork among children in the initial stage of their education. This choice is crucial, as it recognizes the importance of developing individual skills and promoting social and emotional skills from an early age. Creativity is established as the central core of the development sought to be enhanced. Given the growing relevance of creativity in contemporary society, understanding how cooperative play can influence this aspect is essential. The results and conclusions of the research will shed light on the effectiveness of these ludic practices in stimulating children's creativity. The findings will not only benefit the educational community of the Centro de Educación Inicial "Dolores Veintimilla de Galindo" but can also be extrapolated and applied in other similar contexts. Educators, parents, and professionals interested in the integral development of children will find valuable information that could improve pedagogical strategies and support creativity in early childhood. The research will ultimately contribute to the accumulated knowledge of the relationship between cooperative play and creative development in early education.

Keywords: Cooperative play, development, creativity, education, children.



Reviewed by:

Mgs. Sofia Freire Carrillo

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604257881

CAPÍTULO I.

INTRODUCCIÓN

El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura el mismo que permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, afectividad, creatividad y de la sociabilidad.

A través de este trabajo de investigación se pretende demostrar la relevancia del impacto del juego cooperativo en el desarrollo de la creatividad de los niños, así como también algunas actividades divertidas pueden promover en la infancia el desarrollo, a la vez determina la cooperación de los estos mediante las actividades del juego, para que los niños aprendan a tratar de no excluir o humillar a nadie, a divertirse sin fallar en el logro de un objetivo establecido.

Amenazar y permitir un ambiente de aprecio mutuo, donde el otro no es visto como un competidor sino como un compañero de juegos y busca desarrollar valores positivos acerca de la convivencia armoniosa, la ayuda mutua interna, y las metas compartidas diversión para conocer gente, fortalecer relaciones y brindar educación, entretenimiento y posibilidades divertidas.

Al identificar la agresividad como una de las causas de las dificultades interpersonales de los niños, continúa informando a los profesores de aula de sus orientaciones y consejos didácticos para fomentar actitudes de cooperación, comunicación, respeto y solidaridad, y por este medio Un programa de juego cooperativo entre los niños que promueve aplicación de estrategias por parte de los docentes a través de talleres.

La presente investigación tiene como objetivo central determinar la importancia del juego cooperativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de Inicial II del centro de Educación Inicial “Dolores Veintimilla De Galindo” de ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

Entonces, este trabajo dispone de dos variables, el juego cooperativo y la creatividad que se desarrollarán a lo largo del marco teórico para fundamentar teóricamente la relación que existe entre las mismas en la población objeto de estudio, es decir, en los infantes que cursan Inicial II del centro de Educación Inicial “Dolores Veintimilla De Galindo”.

Este proyecto se compone de los siguientes apartados:

Capítulo I.- lo integran el planteamiento del problema, la justificación y objetivos (general y específicos).

Capítulo II.- se estructura por el estado del arte, las investigaciones previas sobre el tema y bibliografía tomada de fuentes de consulta primarias y secundarias acerca del juego cooperativo y el desarrollo de la creatividad de los niños.

Capítulo III.- se presenta la metodología abordada, es decir, el enfoque de investigación, tipo, población, muestra, técnicas de recopilación de datos y procesamiento de los mismos.

Capítulo IV.- consta de los resultados arrojados con las técnicas implementadas por medio de tablas y gráficos estadísticos para un mejor análisis e interpretación de los datos.

Capítulo V.- se describen las respectivas conclusiones y sugerencias de este proyecto. Seguidamente las referencias bibliográficas y anexos.

1.1 Antecedentes

Después de una búsqueda y revisión de investigaciones semejantes al problema objeto de estudio en distintos repositorios de las instituciones de tercer nivel del país se tienen los siguientes proyectos:

Investigación titulada “El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”. Chimborazo, Riobamba, periodo 2018-2019”

Autores: Mishell Daniela Parra Insuasti.

Año: 2019.

Conclusión: Se aprecia el uso de juegos tradicionales como "agua de limón" y "el lobo", los cuales han llegado a convertirse en actividades rutinarias para los niños, sin lograr captar su interés para la imaginación o la creación de nuevas experiencias. También que gran parte de las actividades son manuales, es decir, usan un lápiz y papel, sin el juego como una estrategia principal para abordar los temas. Esta falta de enfoque lúdico genera agotamiento y desinterés en los niños. De este modo se verifica que el juego representa el factor primordial para fomentar la creatividad en un niño, pues sirve como entrada a un mundo de imaginación. Además, simboliza la libertad para el infante. Al emplear el juego como herramienta, se percibe cómo los alumnos comienzan a explorar pensamientos más allá de la realidad. Por ello, la relación entre el juego y la creatividad es inseparable.

Referencia: (Parra, 2019)

Otro proyecto es “El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión”.

Autores: Elsa Josefina Albornoz Zamora.

Año: 2019.

Conclusión: En caso de que los educadores no implementen una metodología activa como el Juego-Trabajo, enfrentarán dificultades para cultivar plenamente el pensamiento creativo en sus alumnos, con el riesgo de educar a niños que ejecutan tareas de manera mecánica en lugar de fomentar la creatividad. Es fundamental modificar las tácticas educativas en las aulas con el fin de ampliar las habilidades de los niños, ya que actualmente hay una carencia

de entornos de juego que permitan a los infantes explorar y manifestar plenamente su creatividad mediante diversas actividades lúdicas ofrecidas en el salón de clases. Además, Los padres no invierten el tiempo sugerido en interactuar con sus representados, lo que impide la creación de habilidades de fantasía y creatividad en el entorno más significativo para sus hijos.

Referencia: (Albornoz, 2019).

Así también se tiene el estudio denominado “El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa Cerit, en el año lectivo 2021-2022”.

Autores: Leslie Anahí Herrera Yugcha

Año: 2022.

Conclusión: Fomentar la creatividad mediante el juego es una forma de que los niños exploren y comprendan su entorno. Por ello, impulsar este proceso desde una edad temprana permite que los niños adquieran un aprendizaje significativo a través de sus propias experiencias. En este contexto, los docentes desempeñan un papel crucial, ya que son responsables de diseñar e implementar actividades y estrategias que posibiliten a los estudiantes experimentar, descubrir y construir su propio conocimiento. Asimismo, vale la pena destacar que, en este procedimiento, cualquier material tangible empleado debe ser simple, fácil de manipular y adecuado al nivel de desarrollo del niño, de manera que estimule su motivación por explorar y aprender.

Referencia: (Herrera, 2022).

Finalmente se tiene el trabajo titulado “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016-2017”.

Autores: Diana Cecilia Vera Moscoso.

Año: 2018.

Conclusión: La premisa es que cada niño posee un potencial creativo, y el objetivo es potenciar esa creatividad a través del juego, facilitando así un desenvolvimiento más efectivo para alcanzar los objetivos esperados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, es esencial ofrecer desde los primeros años de vida un entorno propicio para el desarrollo de la creatividad, ya que esta juega un papel crucial en el aprendizaje en el ámbito educativo. También se admite que el progreso de la creatividad guarda una conexión directa con la atención, motivación y el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas esenciales para la vida del estudiante. Además, el juego contribuye al fortalecimiento de las relaciones sociales, así como de áreas como la psicomotricidad, el lenguaje, la cognición, entre otras.

Referencia: (Vera D. , 2018)

1.2 Planteamiento del problema

Adoptando cualquier juego, sería un elemento experiencial placentero en la vida de una persona en cualquier parte del mundo, pues es un método a la vez favorable y estimulante de la práctica docente para diversas dificultades de aprendizaje, se presenta de forma didáctica que lo hace capaz de resolver problemas en el campo de la educación.

A nivel mundial la técnica del juego cooperativo ayuda a los niños a optimizar sus habilidades sociales mientras descubren cómo desarrollar su comportamiento grupal. No es más que un apoyo al aprendizaje porque se les forma en áreas como: compromiso, reconocimiento de emociones, demostración de afecto o cumplimiento de normas. Esta importante educación infantil también ayuda a los niños a comprender los diferentes roles y principios de la sociedad.

En la etapa actual del proceso de socialización, existen grandes problemas en los centros educativos, especialmente en las relaciones intergrupales, son varios los estudios que se han tomado como solución a este desafío, por lo que tratamos de solucionarlo a través del juego, en todo el mundo utilizado como actividad nativa de niños.

Los estudiantes están indisolublemente ligados con el cuerpo, la mente y el espíritu, por lo que están plenamente activos e interactuando con sus amigos, adultos y su entorno. Para poder implementar los juegos cooperativos, el apoyo se basa en el esfuerzo de promover un estilo de comunicación interpersonal basado en las relaciones de ayuda y cooperación, que son los elementos básicos del crecimiento humano, el individuo en el grupo contribuye significativamente al desarrollo humano integral de sus compañeros de clase.

Además, las experiencias obtenidas de los juegos cooperativos reflejan la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo, cuyo protagonismo lo tienen los juegos cooperativos, que ofrecen la oportunidad de vivir situaciones que posibilitan la interiorización de valores, actitudes y habilidades, la cooperación para el crecimiento personal y la adaptación al entorno. Lo cual permite interactuar con mayor seguridad y confianza del conocerse así mismo de la comunidad, familia, estableciendo una autonomía creciente, de la misma manera la identidad y la cultura de los niños.

Una de las razones es que los padres de los niños son muy sobreprotectores y no permiten que sus hijos resuelvan los problemas por sí mismos, creen erróneamente, cuanto más atentos están y más los cuidan, mejor se convertirán en personas. Pero el comportamiento excesivo dificulta que los niños se sientan seguros y se adapten a los demás.

A través de la práctica pedagógica, se define que en el centro de Educación Inicial “Dolores Veintimilla De Galindo” de Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, no existe un modelo de juego cooperativo para el desarrollo de la creatividad. En la cual, la metodología determinada que se utiliza es la expuesta por el estado, misma que en determinadas instancias

no responde a las necesidades colectivas del aprendizaje; no obstante, para la práctica educativa, se necesita la asimilación y adaptación del medio.

Además, que los niños pasan mucho tiempo con la tecnología, es decir, prefieren jugar con sus teléfonos o mirar televisión en lugar de salir y jugar con otros niños, lo que dificulta su capacidad para comunicarse y conectarse con otros niños. Del mismo modo, cuando usan la tecnología sin la supervisión de un adulto, son propensos a ver contenido violento que no beneficia su comportamiento.

Un ambiente relajado en casa hace que los niños no conozcan los límites de su comportamiento. Esto sucede porque los padres pasan mucho tiempo en el trabajo, y pasan muy poco tiempo con sus hijos, quienes tienden a mimarlos en todo. No hay límite para dejar que el niño haga lo que quiera, no obedecer las órdenes que se le dan en el aula va más allá de los límites del respeto por los demás.

Los niños que frecuentemente pasan a usar teléfonos celulares o televisores, tienden a tener problemas en el desarrollo físico, mental y emocional, que provocan comportamientos inadecuados e incluso pueden llegar a lastimar a sus compañeros ya que, al momento de jugar en los patios de la institución de manera brusca y ruda, provocando el distanciamiento de su entorno social. Por otro lado, también influye la metodología de enseñanza que tienen los profesores.

1.3 Justificación

La justificación de este proyecto se fortalece al reconocer la importancia crucial de la educación inicial como cimiento fundamental en la vida de los niños, durante esta etapa se establecen las bases para el desarrollo de habilidades y destrezas que serán esenciales para su crecimiento personal y académico en el futuro.

Además, este proyecto se destaca por su enfoque en el juego como herramienta primordial para estimular la creatividad en los niños a través del juego, los niños exploran, experimentan y desarrollan su imaginación, lo que les permite expresar sus talentos de manera natural y espontánea, por lo que en muchos centros educativos se observa una falta de atención hacia el desarrollo de la creatividad, con un enfoque predominantemente en el aprendizaje memorístico.

Por lo tanto, este proyecto se justifica al llenar un vacío en la educación actual al enfocarse en fomentar la creatividad desde una edad temprana al proporcionar a los niños experiencias de juego enriquecedoras y estimulantes, se les está brindando la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales fundamentales para su futuro.

Sin embargo, es importante destacar que el fomento de la creatividad desde la infancia no solo beneficia al desarrollo individual de los niños, sino que también contribuye al progreso social en general, los niños que son estimulados en su creatividad tienden a ser más dinámicos, emprendedores y proactivos, lo que puede tener un impacto positivo en la sociedad en su conjunto.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Determinar la importancia del juego cooperativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de Inicial II del centro de Educación Inicial “Dolores Veintimilla De Galindo” de Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Analizar la relevancia del juego cooperativo en los niños de Inicial II del centro de educación inicial “Dolores Veintimilla De Galindo” de Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo.
- Identificar los factores positivos para el desarrollo de la creatividad de los niños de Educación Inicial II “Dolores Veintimilla De Galindo” de Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo.
- Relacionar la importancia del juego cooperativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de Inicial II del centro de educación inicial “Dolores Veintimilla De Galindo” de Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1 El juego

El juego apareció en la historia de la humanidad, en la época clásica en Roma, de igual manera en Grecia, ya que el juego era una actividad la cual estaba presente en la cotidianidad de los niños.

La palabra juego proviene del latín *iocus* (broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo, diversión); *ioci*, juegos, diversiones, pasatiempo, el cambio de *iocus* a juego, nos recuerda que toda o tónica en latín, se diptonga –ue- en castellano patrimonial (Iguiní, 2020).

El papel del juego en la vida infantil constituye el fundamento crucial para un desarrollo saludable de los niños, ya que el jugar realizan una actividad más instintiva de hecho, es considerada con la misma seriedad que cualquier otra cosa en su mundo. Los niños que carecen de oportunidades para jugar podrían enfrentar dificultades en su capacidad de pensar y actuar en el futuro, ya que no habrán acumulado experiencias ni desarrollado habilidades fundamentales que se adquieren a través de esta actividad lúdica (Pérez , 2021).

Según Chacha (2022), quien menciona que Piaget considera que se utiliza el juego como parte de sus estudios sobre el progreso moral, estableciendo una conexión entre la comprensión que los niños tienen de las reglas en los juegos y el desarrollo del juicio moral o normas sociales.

El acto de jugar en el hogar puede generar incomodidades para los padres, quienes corren el riesgo de ver dañados objetos decorativos o ventanas, en la sala y el comedor, a menudo, se transforman en escenarios de batalla, acompañados por los sonidos naturales de los juegos y los gritos característicos de la diversión. Aunque esto puede ser percibido como una cercanía que se les brinda a los niños la sensación de compartir la experiencia y fomentar el desarrollo de la memoria y asignar en ciertas áreas específicas para que los niños exploren y expresen su creatividad, asegurándose de que nadie los perturbe en sus propios rincones. Además, es posible enseñarles a prevenir accidentes y a respetar a los demás que comparten el mismo espacio de juego (Castro, 2021).

Los niños poseen una gran capacidad imaginativa y fantasiosa, por lo que no requieren que se les explique la importancia y la necesidad de jugar, ya que llevan consigo un impulso innato para imitar personajes y crear formas de entretenimiento, sin embargo, es crucial que los padres se involucren en sus juegos, ya que durante este proceso, los niños aprenden, desarrollan su personalidad y experimentan la alegría única y la felicidad que proporciona el juego (Sanz , 2019).

El juego adquiere una gran importancia en lo que concierne a la salud y el desarrollo infantil, desde actividades como el clásico "no está... ¡acá está!", pasando por las tortitas con las

manos y las escondidas, hasta la rayuela, las diversas formas de juego contribuyen significativamente a enriquecer el cerebro como al cuerpo del niño, impactando de manera positiva en su vida de múltiples maneras (Visotsky, 2021).

La publicación de la American Academy of Pediatrics titulada "El impacto positivo del juego en el desarrollo infantil: una perspectiva pediátrica" destaca la importancia esencial de la interacción lúdica tanto con los padres como con otros niños el juego es una actividad que contribuye de manera fundamental a la formación de cerebros más saludables, cuerpos más fuertes y vínculos sociales más sólidos, aspectos cruciales en el contexto actual. El juego puede potenciar las habilidades de planificación, organización, relaciones interpersonales y regulación emocional en los niños. Además, se destaca ya que el juego favorece al desarrollo del lenguaje, las habilidades matemáticas y sociales, y proporciona herramientas para que los niños gestionen el estrés de manera efectiva (American Academy of Pediatrics, 2019).

Es una destreza versátil donde el juego tiene acciones educativas, por lo que el juego educa e instruye, además permite evaluar el grado de madurez de los niños mediante la motricidad, la inteligencia y la sociabilización, el juego se realiza de modo espontaneo siempre supervisadas por un adulto para el desarrollo de los mismos.

También ayuda al desarrollo de las distintas habilidades tanto cognitivas, físicas, biológicas, sociales, emotivas y verbales en la misma que destaca el reflejo, la coordinación de los sentidos, la atención y la memoria además de la confianza en sí mismo, empleando sus habilidades para que disfrute y adquiera nuevos conocimientos y destrezas (Gallardo, 2018).

El juego es una actividad imprescindible para el sano desarrollo y optimo aprendizaje de los niños, puesto que les permite potenciar en sumo su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar de forma más clara su visión particular del mundo, manifestándola espontáneamente mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan de su relación entre iguales y adultos.

2.1.2 El juego en la formación de los niños

Según Healthychildren (2019), mencionan que el juego entre niños es una coadyuva de un niño a otro y de esa manera predominante de su infancia. Por lo que el juego es de manera natural, por lo tanto, no necesita ser guiada o que le enseñen a jugar, ya que desde que nacen los niños empiezan a jugar desde su hogar compartiendo actividades que los hace muy felices, durante su crecimiento podemos visualizar que cuándo se encuentran solos pueden estar jugando, utilizando objetos comunes, creando historias y creando objetos de la nada.

Además de ser una oportunidad para divertirse o relajarse el juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de forma vital e importante, ya que incide en su desarrollo y sano crecimiento. Jugar mejora en nuestros más pequeños su capacidad para planificar, organizar,

relacionarse y regular sus emociones. Además, los ayuda con el lenguaje, el desarrollo de diferentes destrezas e incluso mediante el juego, pueden sobrellevar el estrés.

De acuerdo con Francesco Tonucci, educador y psicopedagogo italiano, es fundamental brindar a los niños momentos de ocio y la oportunidad de seleccionar los entornos para sus actividades lúdicas, a través del juego, los niños experimentan sensaciones de libertad, alegría, creatividad y participación, fomentando actitudes respetuosas. Además, el juego les proporciona la capacidad de comunicarse de manera más efectiva y expresar sus pensamientos con mayor claridad ante otras personas (Tonucci, 2019).

Investigaciones indican que, en determinadas situaciones, los niños pueden carecer de las habilidades lingüísticas necesarias para comunicar ideas o experiencias que puedan estar experimentando. No obstante, mediante enfoques lúdicos como el juego, el baile, el dibujo, la música o las manualidades, los padres, educadores y cuidadores tienen la capacidad de reconocer y evitar posibles casos de abuso o violencia (Figuroa & Peñafiel, 2022).

2.2 Juego cooperativo

El juego cooperativo es un pasatiempo en el cual no existen perdedores, ni ganadores, no hay exclusiones, no hay eliminados, además sin que existan equipos permanentes o temporales. Es justamente lo que diferencia a este tipo de juegos, de los juegos que son de competencia y de aquellos que realizan varias actividades deportivas. Este tipo de juegos apuesta a la convivencia, los desafíos, y para llegar a un objetivo común, es decir es un juego en el cual el placer de jugar en búsqueda de un solo objetivo en grupo, el mismo que se lograra por la ayuda mutua dentro de las interactuar (Quiñonez, 2018).

Los juegos cooperativos además contribuyen a que los niños desarrollen de forma óptima sus habilidades sociales a la vez que descubren como desarrollar su comportamiento en su interacción de grupo. No es más que un refuerzo al aprendizaje, ya que se educan en ámbitos como: tratándose del tema del compromiso, la identificación de los sentimientos, las muestras afectivas o el entender el cumplimiento de las reglas o normas que rigen a la sociedad (Ylarragorry, 2018).

Los juegos colaborativos se caracterizan por la ausencia de competencia directa entre los participantes, dando lugar a compartir un objetivo conjunto, resultando en victoria o derrota colectiva, la diversión se deriva de la camaradería y el desafío del juego, no de la búsqueda individual por ser el último jugador o equipo en pie, ya que la eliminación de otros no es el foco (Gago , Periale, & Elgier , 2018).

Un juego colaborativo se caracteriza por la ausencia de competencia entre los jugadores, ya que su objetivo principal es trabajar de manera conjunta para alcanzar una misma meta, sin importar la dinámica de ahí el éxito o fracaso se experimenta de manera colectiva por todos los participantes, puesto que los juegos cooperativos son un conjunto de jugadores operando como un sistema integrado (Torpoco, 2018).

La participación en juegos cooperativos requiere que los niños mantengan una comunicación efectiva además que realicen actividades de manera coordinada y se ayuden entre todos por esta razón, se promueve este tipo de actividades en un contexto educativo, contribuyendo al fortalecimiento de la adquisición de valores, cada juego cooperativo busca fortalecer los lazos sociales y promover el desarrollo de habilidades interpersonales en un ambiente divertido (Ylarragorry, 2018).

En la participación de los juegos cooperativos se logra adquirir conocimientos sobre adoptar actitudes competitivas o colaborativas, lo cual resulta fundamental para el desarrollo educativo de los niños, la colaboración entre compañeros puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso en ámbitos como la educación, los deportes hasta la dinámica familiar, por lo que los juegos cooperativos desempeñen un papel crucial en el desarrollo social de un niño, brindando una variedad de beneficios (Quiñonez, 2018).

- Promoción de la cooperación como habilidad fundamental.
- Requerimiento y fortalecimiento de habilidades de comunicación.
- Estímulo de la empatía, ya que los niños deben considerar la equidad y el impacto de sus acciones en los demás al establecer reglas para sus sesiones de juego.
- Ayuda en la construcción del concepto de confianza, ya que, al establecer reglas, los niños aprenden a confiar en sus compañeros de juego para que la dinámica sea exitosa.
- Desarrollo de habilidades para resolver problemas que puedan surgir durante el juego, fomentando el compromiso y la búsqueda de soluciones compartidas.
- Ampliación del vocabulario mediante la estimulación del diálogo.
- Inculcación de habilidades de escucha.
- Fomento del amor propio y la confianza en sí mismo.
- Desarrollo de habilidades de lenguaje y negociación.
- Enseñanza a los niños sobre la importancia de seguir instrucciones.

2.2.1. Dimensiones del juego cooperativo

Las dimensiones que posee el juego cooperativo desde lo pedagógico los componentes son la cooperación, la participación, las actitudes de sensibilización y los encuentros con otros niños durante el juego que realizan. Por lo que estos componentes iluminan el modo de compartir durante el juego con el objetivo de recrear y fomentar la comunicación, participación y la cooperación en términos generales a que los niños adopten conductas pro sociales (Itusaca, 2019).

Los valores presentes en los juegos cooperativos ofrecen al niño la oportunidad de adquirir conocimientos de manera significativa, lo cual resulta beneficioso para su futuro, además de lo anteriormente mencionado, estos juegos también contribuyen al desarrollo de la cognición infantil (Paredes, 2020).

2.2.2. Ventajas del juego cooperativo

Según Pérez (2021), entre las ventajas que existen del juego cooperativo tenemos:

- Permite a los participantes explorar y facilitar la búsqueda de soluciones que sean creativas, en un ambiente que esté libre de presiones.
- Ayuda a fortalecer las relaciones afectuosas entre quienes forman parte del juego.
- Ayuda al aprendizaje de la moral, los valores y de las habilidades para el desarrollo social.
- Permite a que los participantes valoren de manera positiva el esfuerzo y el éxito de los compañeros.
- Además, que aumentan la conducta de ayuda y comunicación de los integrantes del juego.

2.2.3. Importancia del juego cooperativo

Según Jiménez (2018), la importancia de los juegos cooperativos, permite que quienes lo realicen desarrollen lo siguiente:

- Crean una relación social positiva: generando comportamientos sociales, basándose en las relaciones afectivas, solidarias y solidarias.
- Generan empatía para ponerse en la posición de la otra persona y así comprender desde su punto de vista, las expectativas, sus preocupaciones, sus necesidades y su realidad.
- La cooperación ayuda a resolver los problemas o tareas de manera conjunta por medio de la reciprocidad.
- La comunicación desarrolla la capacidad de expresar libremente y de manera auténtica los estados de ánimo, las percepciones, las emociones, los conocimientos y su perspectiva.
- La participación no debe tener una cultura selectiva ni discriminatoria, ya que los juegos cooperativos buscan la participación de todos quienes participan.

El aprecio y el auto concepto positivo el cual desarrolla una imagen positiva de sí misma y expresando la importancia que tiene las otras personas.

2.2.4. Tipos de juego cooperativo

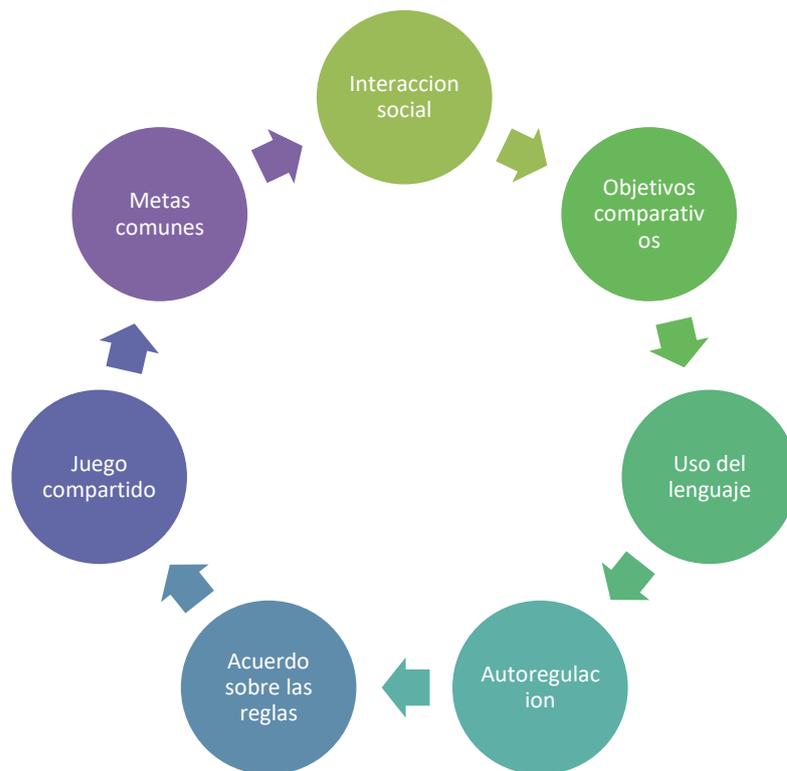
Los tipos de juegos cooperativos pueden ser importantes como un recurso en la educación ya que sirve para guiar la conducta y el comportamiento de los participantes por lo que tenemos los siguientes tipos como: los de dimensión, los de cooperación, los de comunicación, los de confianza, de presentación, de resolución de conflictos y de conocimiento (Quiñonez, 2018).

Según Tigre (2022) los juegos pueden tener diversos propósitos, como conocerse, presentarse, distenderse, generar confianza, brindar energía, establecer contacto, fomentar la

autoestima, inducir la relajación y promover la estima, dependiendo de cual se el propósito de juego, el objetivo es cultivar la confianza, comunicación, el intercambio y la libertad, alejándose de la competencia excesiva, el individualismo y centrándose en el desarrollo integral de los niños de manera particular.

Hay diversos tipos de juegos disponibles, algunos son convencionales y prescinden de la tecnología, mientras que otros, como los videojuegos cooperativos, incorporan aspectos tecnológicos, la clave es asegurarse de que el uso de estos juegos esté alineado con los propósitos indicados como se puede apreciar en la figura 1.

Figura 1 Propósito del juego cooperativo



Elaborado: por la autora

2.3 Creatividad

La creatividad es un factor muy importante ya que influye en el desarrollo integro sobre la personalidad de manera general, particularmente en los niños, quienes son los futuros ciudadanos los mismos que deberán enfrentarse ante un mundo versátil, el cual exige que sepan solucionar los problemas que se le presenten, de igual manera deben aportar los conocimientos significativos en los distintos momentos en el que se encuentren. Es decir, deben producir algo novedoso fruto de su creatividad que le permita su desarrollo (Nieto, 2020).

El desarrollo de esa parte sumamente importante como lo es la creatividad, impacta de forma positiva en el cerebro de los niños, puesto que genera una mejor conexión de las neuronas, las cuales se forman desde los primeros años de vida. Desde que son pequeños cuentan con un gran potencial creativo, ya que su cerebro es mucho más receptivo a los estímulos del medio ambiente, por lo que la primera infancia será el momento perfecto para brindar las condiciones adecuadas que se manifieste.

2.3.1 Teorías de la creatividad

Teoría del pensamiento divergente de Guilford (1950)

Según Romo (1987), quien hace mención que Guilford (1967), consideraba que la creatividad era el resultado de las acciones, de las habilidades o cualidades, de las tendencias independientes. Pero, sin embargo, se interesó en el estudio sobre la flexibilidad, la fluidez y con menos inclinación sobre la novedad en los aspectos cruciales de la creatividad. Ya que, para él, lo más importante era validar las pruebas de creatividad por medio del análisis factorial, antes de desentrañar los aspectos teóricos implícitos en la creatividad.

Teoría Social de la creatividad Amabile (1983)

Para Oliveira, y otros (2009), quien señala que Amabile, menciona que existen diversos elementos básicos para la creatividad. Por lo que un elemento esencial es la capacidad y experiencia sobre un área específica. La experiencia garantiza que el individuo domine esa área, lo que significa que dicha posesión puede ser creativo y tenga habilidades técnicas. Es decir, la creatividad en sí no es producto de la inspiración, sino que es el fruto de la dedicación, disciplina, esfuerzo consciente, del trabajo extenso y de un amplio conocimiento acerca de un área en específico.

2.3.2. Desarrollo de la creatividad

Para desarrollar la creatividad se debe pasar algunas fases las mismas que el hombre debe iniciar como: la preparación, en el cual percibirá y analizará en tipo de situación y todas sus dimensiones donde buscará las diferentes posibilidades. Para llevarlo a la incubación, donde se interioriza, en búsqueda de la solución. Luego pasará a la fase de iluminación, donde de manera inesperada surgirá la solución al problema. Para finalmente concluir en la verificación, donde se analizará y verificará el resultado de su iluminación, según se seguirá perfeccionando. Por lo que el desarrollo creativo del niño se reflejara según sus experiencias (Vicente, 2021).

2.3.3. Elementos de la creatividad

La creatividad puede ser analizada a través de los elementos que la componen, los cuales sirven para categorizar el acto creativo según su capacidad para abordar problemas o situaciones, así como el nivel de originalidad presente en una idea. Además, los enfoques

proporcionan una manera de entender el orden en el que puede manifestarse un acto creativo (Cárdenas , 2018).

La relación entre los elementos de la creatividad y los enfoques de la misma es estrecha, ya que al evaluar un acto creativo implica considerar los cuatro enfoques: persona, ambiente, proceso y producto, para que la creatividad sea genuino creativo, debe surgir de numerosas ideas generadas por una o varios participantes. Sin embargo, estas ideas puedan ser similares, por lo que es necesario presentarlas de manera diferente: modificando, sustituyendo, reduciendo, aumentando o combinando elementos. Esta variación e innovación son esenciales para que se considere verdaderamente creativo (Carneiro, Toscano, & Díaz, 2021).

Los elementos que conforman la creatividad son los siguientes:

Originalidad

La originalidad es la base para crear algo único mediante un pensamiento independiente y crítico, esto se refiere a aportar la singularidad y estilo personal a una idea. La originalidad es el arte de descubrir la verdadera voz de uno mismo pensando de forma diferente (Hernández, 2018).

Iniciativa

Es la capacidad profesional para proponer, desarrollar o idear proyectos propios. Es una cualidad importante para el empleo pues permite adelantarse a los acontecimientos, desarrollando ideas innovadoras (Bonet & González, 2021).

Fluidez

Propiedad de los cuerpos cuyas moléculas tienen entre sí poca coherencia, y toman siempre la forma del recipiente donde están contenidos: la fluidez del agua (Mejía, 2020).

Divergencia

Se entiende como divergencia a una desviación de un curso o la variación de un estándar. Esta es una palabra que puede poseer diferentes significados, cada uno de ellos dependiendo del ámbito o del contexto donde se utilice (Herruzo, Hernández, Cardella, & Sánchez, 2019).

Flexibilidad

Es definida como la capacidad de mover una articulación o una serie de articulaciones, con fluidez a través de la amplitud de movimiento completa sin causar lesión. La realización estructurada de programas de flexibilidad es una práctica común en el ámbito clínico y físico-deportivo (Fernández, 2018).

Sensibilidad

La sensibilidad se define a grandes rasgos como la capacidad que tiene algo o alguien para sentir, ósea, para percibir su entorno o para ser alterado por este de alguna manera. En todo caso, cuando hablamos de sensibilidad nos referimos normalmente a la disposición la capacidad o la facultad de sentir, que puede referirse a cosas distintas (Martín & Vidal, 2021).

Elaboración

Se puede decir que es el proceso de trabajo, construcción y preparación de materiales, objetos u cosas para transformarlas en elementos de mayor complejidad. La elaboración es entonces la primera instancia de construcción de cualquier tipo de producto humano ya que es en ella en la cual se da forma a lo que posteriormente se transformara en el resultado de la operación (Espinoza , 2018).

Autoestima

Es la valoración, percepción o juicio positivo o negativo que una persona hace de sí misma en función de la evaluación de sus pensamientos, sentimientos y experiencias. Está relacionada con la imagen que se tiene de uno mismo y con la autoaceptación, que es el reconocimiento propio de las cualidades y los defectos (*Palacios, 2022*).

Motivación

A menudo es impulsada por la curiosidad es lo que nos hace avanzar en la vida. Nos estimula a aprender y mejorar y a establecer y cumplir objetivos (Serna, 2020).

Independencia

Es la capacidad de actuar, hacer y elegir sin intervención o tutela ajena. Es lo opuesto a la dependencia y aplica tanto a personas como a instituciones formales, como el estado (Santana , 2018).

Innovación

Se refiere a aquel cambio que introduce alguna novedad o varias. Cuando alguien innova aplica nuevas ideas, productos, conceptos, servicios y practicas a una determinada cuestión, actividad o negocio, con la intención de ser útiles para el incremento de la productividad (González, Martínez , Herrera, Quezada, & Morales , 2020).

2.3.4. Personalidad creativa

La creatividad se ha convertido entra una de las principales características de la personalidad por el avance y exigencias de la sociedad. Asimismo, existe un mínimo de creatividad en las personas, por lo que no debería ser alto, en correspondencia a nuestro potencial, ya que existen los bloqueos que nos afectan a todos. Sin dejar a un lado que hay personas muy

creativas, por lo que su concepción tradicional, o llamados patrones mentales, son quienes determinan el nivel de explotación de nuestra creatividad (Gomez, 2005).

La relación entre el juego y la creatividad se basa en la libertad y exploración que ofrece el juego, facilitando el flujo mental donde la imaginación y la innovación prosperan, además de favorecer el desarrollo individual, el juego fortalece las habilidades sociales y el trabajo en equipo, un ambiente lúdico desde el hogar hasta la educación crea un contexto propicio para el crecimiento creativo, por lo que promover el juego y la creatividad en todas las etapas de la vida es fundamental para formar individuos resilientes y contribuir positivamente a la sociedad (Ylarragorry, 2018).

CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA.

3.1 Tipo de Investigación

3.1.1 Descriptiva

La investigación descriptiva se encarga de recopilar datos cuantificables que son susceptibles de ser utilizados para realizar inferencias estadísticas sobre la audiencia objetivo mediante el análisis de la información, este tipo de investigación se lleva a cabo a través de preguntas cerradas, lo que restringe la capacidad de proporcionar percepciones individuales (Camprubí & Castellanos, 2019).

Este estudio adopta un enfoque mixto, ya que combina tanto el análisis de conceptos como la aplicación de instrumentos, iniciando con el análisis de conceptos para establecer los fundamentos teóricos, y luego procede a la aplicación de estos conceptos mediante instrumentos específicos, los resultados obtenidos a través de la aplicación de estos instrumentos contribuyen a la formulación de conclusiones y recomendaciones.

3.1.2 De Campo

La investigación de campo implica la obtención de información directamente de fuentes primarias con un propósito particular, además tiene un enfoque cualitativo de recopilación de datos buscando comprender, observar e interactuar con individuos en su entorno natural (Escudero & Cortez, 2018).

Por esta razón, en este estudio se recopiló la información directamente de las fuentes principales, que en este caso son los docentes de niños de segundo nivel en el ámbito de la educación inicial, pertenecientes al centro educativo "Dolores Veintimilla de Galindo" situado en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, destacando que la investigación de campo se considera un método de obtención de datos tanto cualitativos como cuantitativos, con el propósito de comprender, observar e interactuar con las personas en su entorno natural.

3.2 Diseño de Investigación

La investigación no experimental permite comprender y explicar situaciones complejas sin intervenir activamente en ellas. En lugar de ello, el investigador se dedica a observar el entorno en el que se manifiesta el fenómeno, analizándolo con el fin de recopilar información (Sánchez, Reyes, & Mejía, 2018).

3.3 Técnicas de recolección de Datos

En este estudio, se emplearon una técnica y un instrumento específicos para la recolección de datos.

3.3.1. Observación Directa

La observación directa es un enfoque para recopilar información que implica la observación del objeto de estudio en un contexto específico, este método se caracteriza por la observación sin intervención ni alteración del entorno en el que el objeto se encuentra evitando cualquier interferencia para garantizar la validez de los datos recopilados (Vizcaíno , Cedeño , & Maldonado , 2023).

Me permitió realizar observaciones y análisis del comportamiento de los estudiantes, así como de los eventos y acciones que llevaban a cabo, identifiqué varios indicadores para evaluar las actitudes de los niños y niñas, con el objetivo de encontrar alternativas para mejorar la participación en caso de que se detectaran niveles bajos.

3.3.2. Encuesta

La encuesta consiste en la aplicación sistemática de preguntas a un reducido número de individuos pertenecientes a un grupo específico, con el objetivo de obtener información organizada sobre dicho grupo a partir de sus respuestas (Katz, Seid, & Abiuso, 2019).

En esta investigación, se emplearon las metodologías de la encuesta llevando a cabo un cuestionario específicamente diseñado para los docentes de Educación Inicial de la institución.

3.3.3 Población de estudio y tamaño de muestra

La población para la aplicación de este estudio es dentro del centro de Educación Inicial “Dolores Veintimilla De Galindo” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, se aplicó la encuesta a 4 licenciados del centro de Educación Inicial.

Después de emplear la encuesta, se llevará a cabo un análisis, una comparación y una identificación de los elementos que afectan el proceso de integración y adaptación de los niños.

CAPÍTULO IV.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis de datos

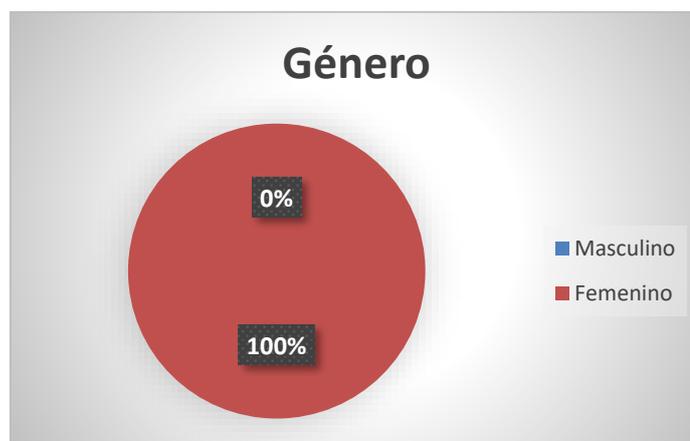
1. Genero

Tabla 1
Género

Genero	Cantidad
Masculino	0
Femenino	4

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 1
Género



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis revela una disparidad en la distribución de género en el cual se presenta un total del 4 encuestados, tenido que el 100% es de género femenino y u 0% de género masculino. El número de registros femeninos es cuatro veces mayor que el número de registros masculinos.

2. Edad

Tabla 2

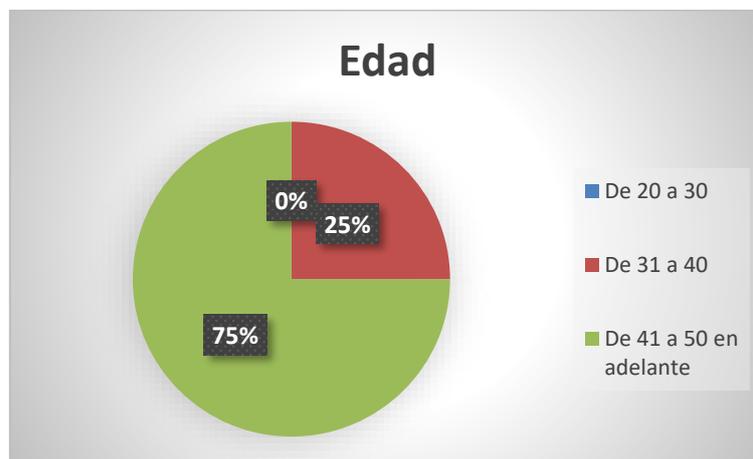
Edad

Edad	Cantidad
De 20 a 30	0
De 31 a 40	1
De 41 a 50 en adelante	3

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 2

Edad



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis sugiere que en el rango de edad presentada el 75% tiene la edad de 41 a 50 años, seguido por el 25% de 31 a 40 años. Estos valores numéricos son los más altos a grupos de edad más avanzada sugiere una importancia relativa en este grupo en particular.

3. Instrucción

Tabla 3

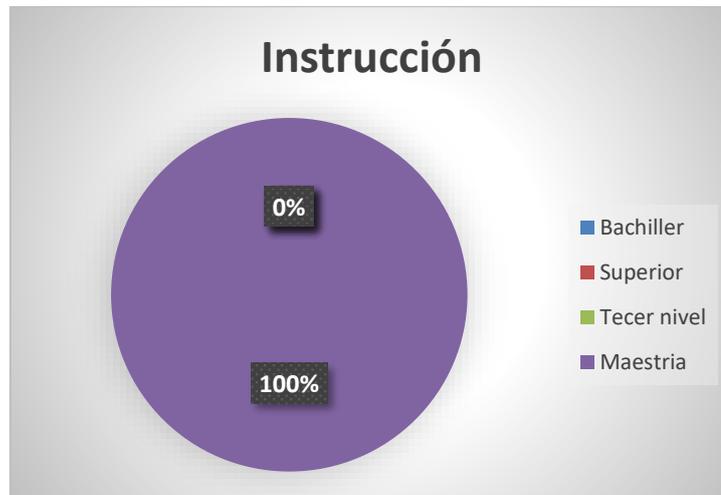
Instrucción

Instrucción	Cantidad
Bachiller	0
Superior	0
Tercer nivel	0
Maestría	4

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 3

Instrucción



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de los encuestados se refleja en el 100% de aquellos que cuentan con una formación a nivel de maestría. Parece que la muestra analizada está conformada únicamente por individuos con estudios de posgrado, sin presencia de los demás niveles educativos mencionados.

4. ¿Los niños muestran desarrollo acorde con la edad?

Tabla 4

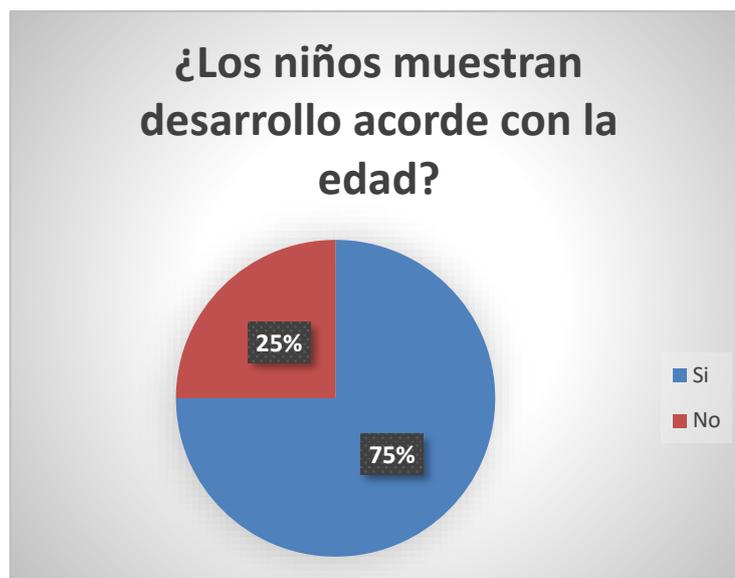
¿Los niños muestran desarrollo acorde con la edad?

¿Los niños muestran desarrollo acorde con la edad?	Cantidad
Si	3
No	1

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 4

¿Los niños muestran desarrollo acorde con la edad?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada sugiere que el 75% respondió de manera positiva que los niños evaluados están demostrando un desarrollo acorde con su edad y el 25% menciona que no. La respuesta afirmativa de la mayoría indica que se observa un progreso normal y adecuado en el desarrollo de los niños.

1. ¿Qué es juego para Ud.?

Tabla 5

¿Qué es juego para Ud.?

¿Juego para Ud. es?	Cantidad
Estrategia metodológica	1
Actividad innata	2
Recreación	1

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 5

¿Qué es juego para Ud.?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta sugiere que el 50% menciona que el juego es una actividad innata, el 25% es una estrategia metodológica y el 25% es una recreación. Estas diferentes perspectivas destacan la diversidad de opiniones sobre el papel y la naturaleza del juego en distintos contextos.

2. ¿Ud. como docente organiza juegos con sus niños?

Tabla 6

¿Ud. como docente organiza juegos con sus niños?

¿Ud. como docente organiza juegos?	Cantidad
Libres	2
Dirigidos	1
Mediante reglas	1

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 6

¿Ud. como docente organiza juegos con sus niños?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada sobre si el docente organiza juegos con sus alumnos menciona que el 50% lo hace de manera libre, el 25% de manera dirigida y el 25% mediante reglas. Resaltando la diversidad de estilos pedagógicos y enfoques de enseñanza en el uso de juegos como herramienta educativa.

3. ¿Cómo docente integra a los niños a los juegos?

Tabla 7

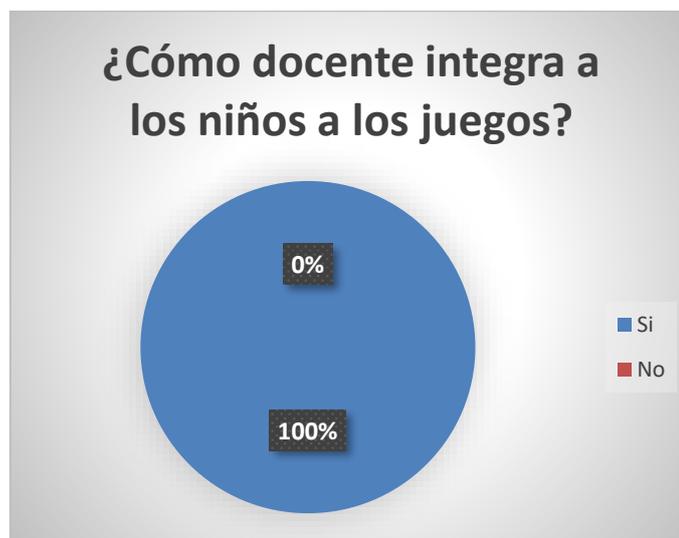
¿Cómo docente integra a los niños a los juegos?

¿Cómo docente integra a los niños a los juegos?	Cantidad
Si	4
No	0

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 7

¿Cómo docente integra a los niños a los juegos?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada menciona si el docente integra a los niños a los juegos donde el 100% de los encuestados. Denotando que hay una alta participación de los docentes en la inclusión de los niños en actividades lúdicas.

4. ¿Las respuestas motoras que emiten los niños son acordes con su edad?

Tabla 8

¿Las respuestas motoras que emiten los niños son acordes con su edad?

¿Las respuestas motoras que emiten los niños son acordes con su edad?	Cantidad
Siempre	2
Ocasionalmente	2
Nunca	0

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 8

¿Las respuestas motoras que emiten los niños son acordes con su edad?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta sobre si las repuestas motoras que emiten los niños son acordes con su edad el 50% menciona que siempre y el 50% dice que ocasionalmente. Existe percepciones variadas en cuanto a la relación entre las habilidades motoras de los niños y su desarrollo en función de la edad

5. ¿Los niños son capaces de crear sus propios juegos y reglas?

Tabla 9

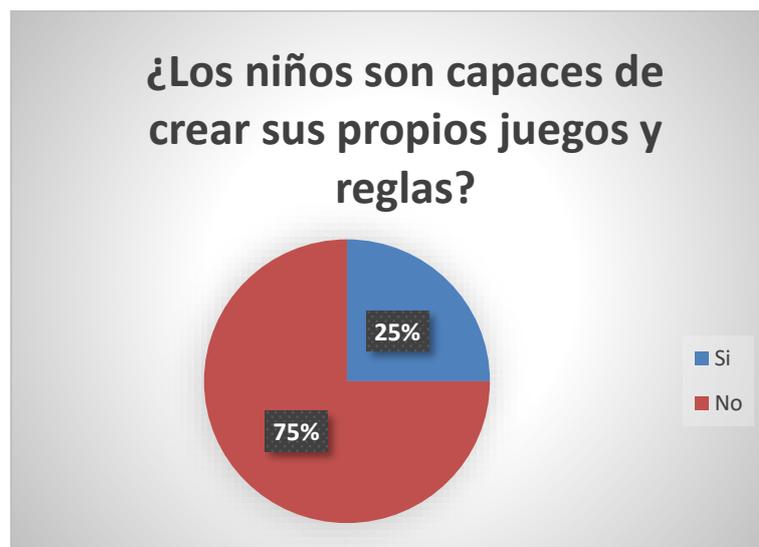
¿Los niños son capaces de crear sus propios juegos y reglas?

¿Los niños son capaces de crear sus propios juegos y reglas?	Cantidad
Si	1
No	3

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 9

¿Los niños son capaces de crear sus propios juegos y reglas?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada sobre si los niños son capaces de crear sus propios juegos y reglas el 75% menciona que no y el 25% menciona que sí. Existe una percepción predominante de que los niños pueden no ser inherentemente capaces de crear sus propios juegos y reglas

6. ¿Existen estudiantes que muestren dificultad para integrarse con el grupo?

Tabla 10

¿Existen estudiantes que muestren dificultad para integrarse con el grupo?

¿Existen estudiantes que muestren dificultad para integrarse con el grupo?	Cantidad
Si	2
No	2

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 10

¿Existen estudiantes que muestren dificultad para integrarse con el grupo?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada acerca si existen estuantes que muestran dificultad para integrarse con el grupo el 50% menciona que sí y el 50% menciona que no. Por lo que existe una percepción ambivalente dentro de la comunidad estudiantil respecto a la integración social.

7. ¿Al realizar diferentes actividades los niños muestran afecto unos con otros?

Tabla 11

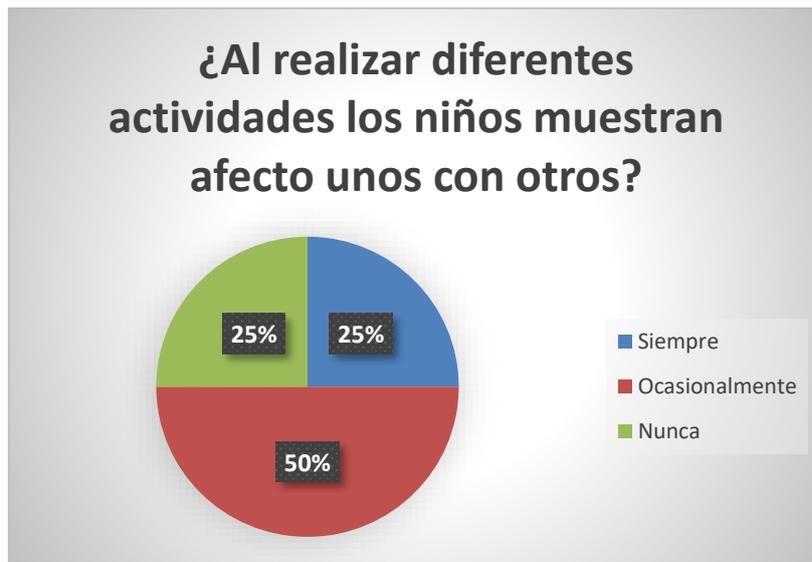
¿Al realizar diferentes actividades los niños muestran afecto unos con otros?

¿Al realizar diferentes actividades los niños muestran afecto unos con otros?	Cantidad
Siempre	1
Ocasionalmente	2
Nunca	1

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 11

¿Al realizar diferentes actividades los niños muestran afecto unos con otros?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta sobre al realizar diferentes actividades los niños muestran afecto unos con otros el 50% menciona que ocasionalmente, el 25% menciona que siempre y el 25% menciona que nunca. Dando a notar que hay una diversidad de comportamientos en cuanto a la manifestación de afecto entre los niños durante sus actividades, lo que puede reflejar diferentes estilos o preferencias en las relaciones interpersonales infantiles.

8. ¿Aplica juegos dentro o fuera de las labores diarias?

Tabla 12

¿Aplica juegos dentro o fuera de las labores diarias?

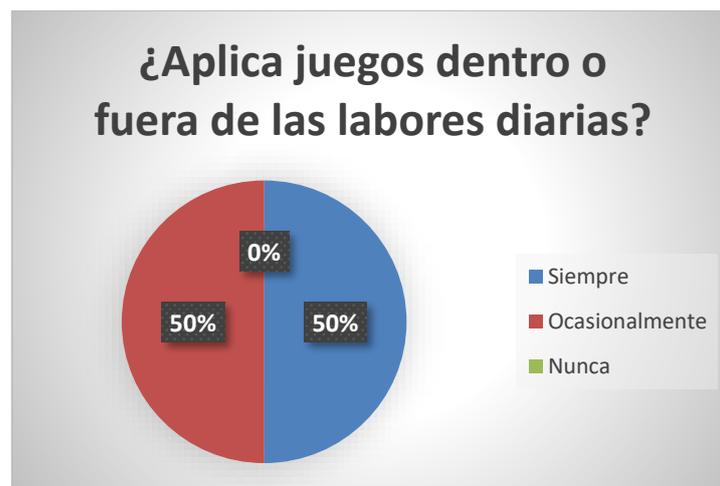
¿Aplica juegos dentro o fuera de las labores diarias? Cantidad

Siempre	2
Ocasionalmente	2
Nunca	0

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 12

¿Aplica juegos dentro o fuera de las labores diarias?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta si aplica juegos dentro o era de las labores diarias el 50% menciona que siempre y el 50% menciona que ocasionalmente. Existe una distribución equitativa en las respuestas, evidenciando que hay una división entre aquellos que integran juegos de manera constante en sus quehaceres diarios y aquellos que lo hacen de forma esporádica.

9. ¿Los niños interactúan de manera natural ante actividades como el baile o juegos tradicionales?

Tabla 13

¿Los niños interactúan de manera natural ante actividades como el baile o juegos tradicionales?

¿Los niños interactúan de manera natural ante actividades como el baile o juegos tradicionales?	Cantidad
Si	3
No	1

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 13

¿Los niños interactúan de manera natural ante actividades como el baile o juegos tradicionales?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada sobre los niños interactúa de manera natural ante actividades como el baile o juegos tradicionales el 75% menciona que sí y el 25% menciona que no. La mayoría de los encuestados muestran una predisposición positiva y espontánea hacia el baile y los juegos tradicionales, mientras que una minoría parece no sentirse tan inclinada o cómoda participando en estas actividades.

10. ¿Los niños son capaces de expresar los sentimientos de agrado o desagrado?

Tabla 14

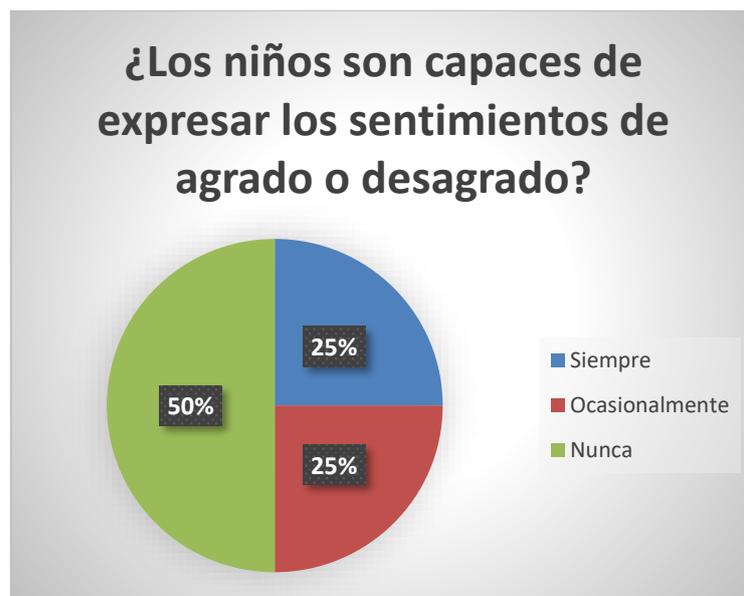
¿Los niños son capaces de expresar los sentimientos de agrado o desagrado?

¿Los niños son capaces de expresar los sentimientos de agrado o desagrado?	Cantidad
Siempre	1
Ocasionalmente	1
Nunca	2

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 14

¿Los niños son capaces de expresar los sentimientos de agrado o desagrado?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada sobre los niños es capaz de expresar los sentimientos de agrado o desagrado el 50% menciona que nunca, el 25% menciona que siempre y el 25% dice que ocasionalmente. Existe una diversidad en la frecuencia con la que los niños manifiestan sus emociones, con un grupo significativo que sostiene que esto ocurre en diferentes momentos.

11. ¿Existe un significado del aprendizaje después de un juego?

Tabla 15

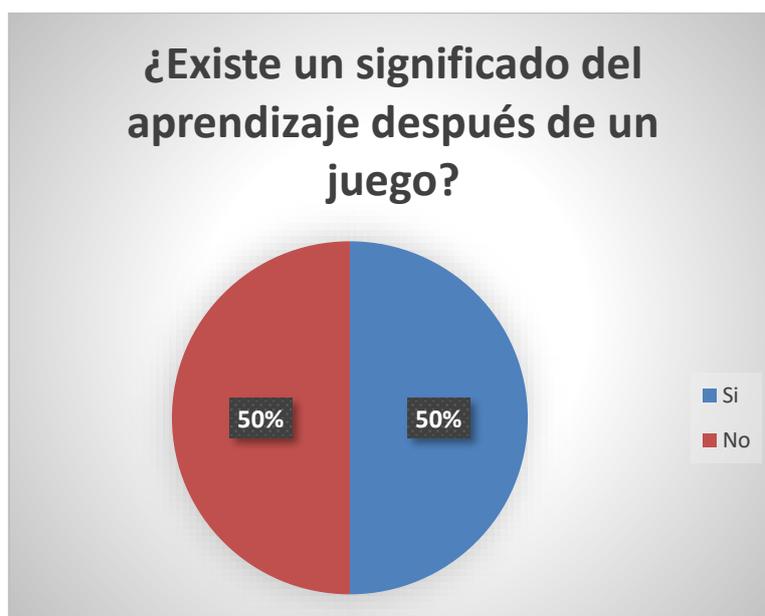
¿Existe un significado del aprendizaje después de un juego?

¿Existe un significado del aprendizaje después de un juego?	Cantidad
Si	2
No	2

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 15

¿Existe un significado del aprendizaje después de un juego?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada si existe un significado del aprendizaje después de un juego el 50% menciona que sí y el 50% menciona que no. Hay una percepción polarizada de los juegos, lo que podría indicar la existencia de diversas perspectivas o experiencias en relación con el aprendizaje derivado de estas actividades lúdicas.

12. ¿Los niños son capaces de comunicarse clara y fluidamente con la docente?

Tabla 16

¿Los niños son capaces de comunicarse clara y fluidamente con la docente?

¿Los niños son capaces de comunicarse clara y fluidamente con la docente?	Cantidad
Si	3
No	1

Elaborado por: Zavala Daniela

Gráfico 16

¿Los niños son capaces de comunicarse clara y fluidamente con la docente?



Elaborado por: Zavala Daniela

Análisis e Interpretación

El análisis de la encuesta aplicada acerca si los niños son capaces de comunicarse clara y fluidamente con la docente el 75% menciona que sí y el 25% menciona que no. Hay una divergencia de opiniones entre los participantes en relación con la relación entre el juego y el aprendizaje, sin que haya una mayoría clara en ninguna de las dos posturas.

4.2 Discusión

La encuesta realizada a los 4 licenciados del Centro de Educación Inicial "Dolores Veintimilla de Galindo" proporciona una visión detallada sobre el impacto del juego cooperativo en el desarrollo de la creatividad de los niños de Inicial 2. Los resultados revelan que un significativo 75% de los licenciados observa una participación activa por parte de los niños en las actividades de juego cooperativo, sugiriendo un interés genuino y un compromiso por parte de los estudiantes.

El hallazgo más destacado es que el 60% de los encuestados notó un aumento en las habilidades creativas de los niños después de participar en juegos cooperativos, implicando que estas actividades no solo fomentan la colaboración entre los niños, sino que tienen un impacto positivo en su capacidad de pensar de modo innovador y expresa su creatividad.

A pesar de los resultados positivos, se señalaron desafíos, siendo la falta de recursos mencionada por el 25% de los licenciados uno de los principales obstáculos. Destacando la importancia garantizar una implementación más efectiva del juego cooperativo.

Mientras que el juego cooperativo demuestra tener un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad de los niños de Inicial 2 en el Centro de Educación Inicial "Dolores Veintimilla de Galindo", es crucial abordar los desafíos identificados. Estos resultados no solo informan sobre la efectividad actual de las actividades, sino que también proporcionan una base sólida para la implementación de intervenciones y mejoras futuras en el currículo del centro educativo

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- El juego cooperativo desempeña un papel significativo en el desarrollo de la creatividad de los niños
- El juego cooperativo tiene una relevancia sustancial en el contexto de la educación inicial, no solo en términos de entretenimiento, sino también en su desarrollo social, emocional y cognitivo.
- Los factores positivos revelan que el juego cooperativo se presenta como un elemento clave para estimular la creatividad en los niños, la colaboración, la comunicación.
- Existe una conexión directa entre el juego cooperativo y el desarrollo de la creatividad.

5.2. Recomendaciones

- La implementación de programas específicos destinados a fomentar la participación activa de los niños en actividades cooperativas desde una edad temprana consolidando la importancia del juego cooperativo de los niños de Inicial II en el centro de Educación Inicial “Dolores Veintimilla De Galindo”.
- La integración sistemática de actividades cooperativas en el plan de estudios, acompañada por la creación de entornos educativos que dediquen espacios y tiempos específicos al juego cooperativo, constituye un reconocimiento fundamental de su valor como una herramienta integral de aprendizaje.
- La implementación de proyectos o actividades que promuevan la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas entre los niños en el contexto educativo para estimular la creatividad de los participantes, mediante la provisión de recursos y materiales variados que respalden de manera efectiva este proceso.
- Promover activamente la integración del juego cooperativo como un componente esencial del currículo de educación inicial, proponer la realización de investigaciones continuas para evaluar de manera sistemática el impacto a largo plazo de la inclusión del juego cooperativo en la creatividad infantil

BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213.
- American Academy of Pediatrics. (2019). *El poder del juego: cómo la diversión y los juegos ayudan a los niños a prosperar*. Obtenido de <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/the-power-of-play-how-fun-and-games-help-children-thrive.aspx>
- Camprubí, R., & Castellanos, P. (2019). *Metodologías cualitativas para la investigación*. Universidad de Girona. Obtenido de <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148892/1/MetodologiasCualitativasParaLaInvestigacion.pdf>
- Cárdenas, L. (2018). *La creatividad y la educación en el siglo XXI*. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684008/html/>
- Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Organización de Estados Iberoamericanos. Obtenido de <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- Castro, K. (2021). *Libro Psicotécnico Hawking*. Preuniversitario Hawking. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/516003028/Libro-Psicotecnico-Hawking-2021>
- Chacha, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coonel de la ciudad de Azoguez*. Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Universidad Técnica de Machala. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodosCualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Figuerola, C., & Peñafiel, K. (2022). *Atención a la diversidad: intervención basada en las inteligencias múltiples en infantes del*. Universidad Nacional De Educación. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2748/1/Atenci%C3%B3n%20a%20la%20diversidad%20Inteligencias%20M%C3%BAltiples%20TIC39EI%20%20FIGUEROA%20Y%20PE%C3%91AFIEL.pdf>
- Gago, L., Periale, M., & Elgier, A. (2018). *Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960866005/html/>

- Gallardo, J. (2018). *Teorías Del Juego Como Recurso Educativo*. UNIR. doi:https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Gomez, J. (2005). *Desarrollo de la creatividad*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. doi:<https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>
- Healthychildren. (2019). *El poder del juego: cómo la diversión y los juegos ayudan a los niños a prosperar*. Healthychildren. doi:<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/the-power-of-play-how-fun-and-games-help-children-thrive.aspx>
- Herrera, L. (2022). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa Cerit, en el año lectivo 2021-2022*. Obtenido de Universidad Técnica de Cotopaxi. Trabajo de titulación: <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/8888/1/MUTC-001267.pdf>
- Iguini, Y. (2020). *El Juego Como Estrategia De Enseñanza*. Consejo de formación educación. doi:<https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Itusaca, M. (2019). *NCIDENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO EN EL 9 DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°25211 APLICACIÓN UNA-PUNO*. Universidad Nacional Del Altiplano. doi:<http://vriunap.pe/repositor/docs/d00006264-Borr.pdf>
- Jiménez, M. (2018). *Disciplina positiva y la modulación del comportamiento de estudiantes de educación general básica en el Ecuador*. Universidad Andina Simón Bolívar. doi:<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6139/1/T2642-MIE-Jimenez-Disciplina.pdf>
- Katz, M., Seid, G., & Abiuso, F. (2019). *La técnica de encuesta: Características y aplicaciones*. Universidad de Buenos Aires. Obtenido de <http://metodologiadelainvestigacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/117/2019/03/Cuaderno-N-7-La-t%C3%A9cnica-de-encuesta.pdf>
- Lopez, M. (2018). *El juego cooperativo en niños de 3 a 5 años*. Universidad Nacional de Educación.
- Nieto, R. (2020). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de Educación Inicial*. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle. doi:<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6148/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20NIETO%20MENDOZA%20ROSA%20VICTORIA%20-%20FEI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Sainz, M., & Prieto, M. (2009). *naturaleza Tests de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses*. Universidad de Oviedo. doi:<https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/8821/8685>
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Parra, M. (2019). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”*. Chimborazo, Riobamba, periodo 2018-2019. Obtenido de Universidad Nacional de Chimborazo. Trabajo de titulación: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5853/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000012.pdf>
- Pérez , A. (2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Universidad Espiritu Santo. doi:<https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pérez , A. (2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Universidad Espiritu Santo. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pilamunga, G. (2016). *JUEGOS COOPERATIVOS COMO UNA ESTRATEGIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DEL DESARROLLO INFANTIL “MIS PRIMERAS HUELLAS” DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2014-2015*. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.
- Quiñonez, K. (2018). *“El Juego Cooperativo En El Ambiente Escolar De Los Niños De Educación Inicial Subnivel I Paralelo “A” Y “B” De La Unidad Educativa “Francisco Flor” Dela Ciudad De Ambato”*. Universidad Técnica De Ambato. doi:<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28119/1/0503688640%20%20Katerine%20Del%20Roci%C3%B3n%20Qui%C3%B1onez%20Qui%C3%B1onez.pdf>
- Quiñonez, K. (2018). *El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel i paralelo “a” y “b” de la unidad educativa “francisco flor” de la ciudad de ambato*. Universidad Técnica De Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28119/1/0503688640%20%20Katerine%20Del%20Roci%C3%B3n%20Qui%C3%B1onez%20Qui%C3%B1onez.pdf>

- Romo, D. (1987). *Treinta y cinco años de pensamiento divergente teoría de la creatividad de Guilford*. Universidad Autónoma De Madrid. doi:file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-TreintaYCincoAnosDePensamientoDivergente-65974.pdf
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma. Obtenido de <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sánchez, J. (2016). *LA APLICACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL II NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO “DIRIGENTES DEL FUTURO” DE LA PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2014-2015*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.
- Sanz , P. (2019). *El juego divierte, forma, socializa y cura*. Rev Pediatr Aten Primaria. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3666/366661025013/html/>
- Tigre, Z. (2022). *La actitud docente frente a las necesidades específicas de apoyo y el auto concepto del estudiantado del bachillerato de la Unidad Educativa Luis Felipe Borja del Alcázar de Quito, en el periodo lectivo 2021-2022*. Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/afdf3058-8c36-42bd-9d4f-0a6d3cd7e2e6/content>
- Tonucci, F. (2019). *Una ciudad adecuada para los niños nos beneficia a todos*. Universidad de Costa Rica. Obtenido de <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2019/9/09/francesco-tonucci-una-ciudad-adecuada-para-los-ninos-nos-beneficia-a-todos.html>
- Torpoco, E. (2018). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en educación inicial*. Universidad Nacional De Huancavelica. Obtenido de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/edc8cc9e-1f84-4a66-8faa-448dd550c1a5/content>
- Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de la edad del C.I.B.V. emblemático chorledelg, Periodo Lectivo 2016 a 2017*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca.
- Vera, D. (2018). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016-2017*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. Trabajo de titulación: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

- Vicente, Z. (2021). *El proceso creativo y sus fases. Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación*. inteligenciadirectiva. doi:<https://inteligenciadirectiva.com/el-proceso-creativo-y-sus-fases-preparacion-incubacion-iluminacion-y-verificacion/>
- Visotsky, J. (2021). *Hegemonía-subalternidad en la historia social de la educación*. Universidad Nacional del Sur. Obtenido de <https://repositoriodigital.uns.edu.ar/bitstream/handle/123456789/5801/Visotsky%20C%20J.%20A.%20Hegemon%20C3%ADa%20subalternidad%20en%20la%20historia%20social%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20Reflexiones%20en%20centros%20de%20alfabetizaci%C3%B3n%20de%20adultos%20>
- Vizcaíno , P., Cedeño , R., & Maldonado , I. (2023). *Metodología de la investigación científica: guía práctica*. ciencialatina. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11620>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Universidad Católica Argentina. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

ANEXOS



