



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

### **CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

Trabajo de titulación especial como requisito para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial.

#### **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

“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”

#### **Autora:**

MISHELL DANIELA PARRA INSUASTI

#### **Tutor:**

MsC. LUIS FERNANDO ALVEAR ORTIZ

**Riobamba – Ecuador**

2019

## REVISIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de Graduación, del proyecto: **“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”**.

Presentado por Mishell Daniela Parra Insuasti y dirigido por el MsC. Luis Fernando Alvear Ortiz.

Una vez escuchada su defensa oral y revisando el informe del proyecto de investigación con fines de graduación, en el cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Mgs. Zoila Román Proaño  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

  
FIRMA


Mgs. Tannia Casanova Zamora  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

  
FIRMA

Mgs. Manuel Machado Sotomayor  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

  
FIRMA

MsC. Luis Alvear Ortiz  
**TUTOR**

  
FIRMA

# CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

## CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación, previo a la obtención del grado de **TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**, “**EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FE YALEGRÍA”**”. **CHIMBORAZO, RIOBAMBA, PERÍODO 2018-2019**”. Ha sido elaborado por la estudiante Mishell Daniela Parra Insuasti, fue revisado en un cien por ciento con el asesoramiento del Master Luis Fernando Alvear Ortiz en calidad de tutor, razón por la cual se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 05 de julio de 2019



---

MsC. Luis Fernando Alvear Ortiz

**TUTOR DE TESIS**

# CERTIFICACIÓN DE PLAGIO



DIRECCIÓN ACADÉMICA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

## CERTIFICACIÓN

Que, **PARRA INSUASTI MISHHELL DANIELA** con CC: **060480851-9** estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA "FE Y ALEGRÍA". CHIMBORAZO, RIOBAMBA, PERÍODO 2018-2019"**, que corresponde al dominio científico **SOCIO ECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENT DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA Y CIUDADANA** y alineado a la línea de investigación **EDUCACIÓN SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL**, cumple con el 3%, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 05 de julio de 2019

MsC. Luis Alvear Ortiz  
TUTOR

## **AUTORÍA**

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial con el tema: **“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”**, corresponde exclusivamente a: Mishell Daniela Parra Insuasti, con cédula de ciudadanía N° 060480851-9, al tutor del proyecto: MsC. Luis Fernando Alvear Ortiz, y el patrimonio intelectual pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



**Mishell Daniela Parra Insuasti**

**060480851-9**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo va dedicado a quienes representan lo más íntimo en mi vida, especialmente a mis amados padres Luis y Martha quienes son mi pilar fundamental y que con su sacrificio y amor me han apoyado incondicionalmente para forjar mis sueños y metas, a mis hermanos Diego y Doris; otra clave fundamental para llegar al lugar en donde estoy, siendo mi ejemplo a seguir enseñándome que todo en la vida es posible con esfuerzo y dedicación.

**Mishell Daniela Parra Insuasti**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primeramente a Dios por haberme acompañado a lo largo de mi vida universitaria, a cada uno de mis maestros quienes impartieron sus sabios conocimientos en el aula de clases, y al Master Luis Alvear Ortiz quien ha sido mi guía para hacer posible la realización de este trabajo.

Gracias a la Universidad Nacional de Chimborazo por permitirme construir mis sueños en sus aulas.

**Mishell Daniela Parra Insuasti**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	i
REVISIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	iii
CERTIFICACIÓN DE PLAGIO	iv
AUTORÍA	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>2</b>
1. MARCO REFERENCIAL	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	3
1.4 JUSTIFICACIÓN	4
1.5 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	5
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>6</b>
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1 ANTECEDENTES	6
2.2 EL JUEGO	7
2.3 LA CREATIVIDAD	12
2.4 EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	17
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>18</b>
3. MARCO METODOLÓGICO	18
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	18
3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	18
3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN	18
3.4 NIVEL DE ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	18
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	19
3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	19
<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>20</b>
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	20
4.1 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	30
<b>CAPÍTULO V</b>	<b>31</b>
5.1 CONCLUSIONES	31
5.2 RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
ANEXOS	xiii



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Curiosidad ante el medio	20
<b>Tabla 2.</b> Amplia fantasía	21
<b>Tabla 3.</b> Originalidad en trabajos	22
<b>Tabla 4.</b> Ideas novedosas y sorprendentes	23
<b>Tabla 5.</b> Indagación persistente	25
<b>Tabla 6.</b> Actividades lúdicas	26
<b>Tabla 7.</b> Creación de juegos y reglas	26
<b>Tabla 8.</b> Intereses y deseos a través del juego	27
<b>Tabla 9.</b> Juego simbólico	28
<b>Tabla 10.</b> Sobrepasar obstáculos	29

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1.</b> Curiosidad ante el medio	20
<b>Ilustración 2.</b> Amplia fantasía	21
<b>Ilustración 3.</b> Originalidad en trabajos	22
<b>Ilustración 4.</b> Ideas novedosas y sorprendentes	23
<b>Ilustración 5.</b> Indagación persistente	25
<b>Ilustración 6.</b> Actividades lúdicas	26
<b>Ilustración 7.</b> Creación de juegos y reglas	26
<b>Ilustración 8.</b> Intereses y deseos a través del juego	27
<b>Ilustración 9.</b> Juego simbólico	28
<b>Ilustración 10.</b> Sobrepassar obstáculos	29



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

“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”

**RESUMEN**

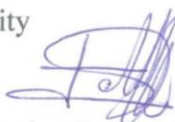
El presente trabajo de investigación se encaminó a indagar sobre “El juego en el desarrollo de la creatividad con la finalidad de determinar la importancia de estas dos variables dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, recopilando información veraz de libros, revistas, sitios web, entre otros, mediante la ejecución del trabajo se aplicó una metodología de tipo cualitativa ya que se trata de una investigación de carácter social analizando así datos y hallazgos esenciales en el cual se constatan las debidas conclusiones y recomendaciones para la toma de decisiones, su diseño es no experimental debido que se elaboró sin manipular ninguna variable, se observó y describió los hechos tal y como sucedieron, el tipo de investigación es de campo puesto que se desarrolló en el lugar de los hechos y bibliográfica porque se obtuvo amplia información para la elaboración del marco teórico, el nivel de alcance de alcance fue diagnóstico – exploratorio al iniciar con un análisis situacional, descriptivo al especificar propiedades y características importantes del fenómeno que se analizó, la población son los estudiantes de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, la muestra fue no probabilística y se trabajó con los 27 niños y niñas de Inicial 2, la técnica fue la Observación y el instrumento la Ficha de observación, realizando el análisis e interpretación de resultados para llegar a la conclusión de que el juego es la clave esencial para desarrollar la creatividad en los niños, permitiéndoles explorar, descubrir, crear; dándoles la apertura y confianza para expresarse libremente rodeados de un ambiente de aprendizaje significativo, pero a la vez divertido.

**Palabras claves:** Juego - Creatividad

## ABSTRACT

This research work was directed to investigate "The game in the development of creativity" in order to determine the importance of these two variables in the teaching-learning process. Collecting truthful information from books, magazines, websites, among others. Through the execution of the work, a methodology of qualitative type was applied since it is a social investigation analyzing essential data and findings in which the appropriate conclusions and recommendations for the decision making are verified. Its design is not experimental because it was developed without manipulating any variable, the facts were observed and described as they happened, the type of research is field since it was developed in the place of the facts and bibliographic because ample information was obtained for the elaboration of the theoretical framework. The level of outreach was diagnostic - exploratory when starting with a Situational analysis, descriptive when specifying properties and important characteristics of the phenomenon that was analyzed. The population is the students of the Educational Unit "Fe y Alegría," the sample was not probabilistic, and it was worked with the 27 children of Initial 2. The technique was the Observation and the instrument the observation Card, performing the analysis and interpretation of results to reach the conclusion that the game is the essential key to develop creativity in children, allowing them to explore, discover, create. Giving them the openness and confidence to express themselves freely surrounded by a significant learning environment, but at the same time, fun.

**Keywords:** Game - Creativity



Abstract review by: Dr. Narcisa Fuertes, PhD

Professor at Competencias Lingüísticas UNACH



## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como fin mostrar los vínculos que existe entre las dos variables planteadas, es decir entre el juego y la creatividad, de la misma forma la importancia que tienen dentro del ámbito educativo utilizando estrategias didácticas basadas en el juego para mejorar el desarrollo de la creatividad, ayudando así también al desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

El juego realizado, practicado en la niñez impulsa el incremento psicomotriz, al igual que aumenta la creatividad, imaginación y expresión de emociones, desarrollando así su autoestima. Fomentar el juego para promover la creatividad en edades tempranas es fundamental para el progreso personal.

La creatividad y el juego son formas de conocer, de conceptualizar y aprender. Están muy relacionadas como potencialidades del ser humano que se construyen culturalmente. Forman parte de la educación cuando se las valoriza integrándolas como parte del trayecto que el niño recorre en su socialización y aprendizaje.

Se puede notar que hoy en día los juegos han cambiado radicalmente ahora se ha individualizado la diversión, se tiende más al juego solitario con una máquina. Y es que los niños ya no pasan tanto tiempo imaginando juegos con los juguetes tradicionales, sino con dispositivos electrónicos y nuevas tecnologías.

Durante la niñez, explícitamente al trabajar con edades de 4 y 5 años se ha podido percibir que el infante siempre disfruta durante sus momentos de juego, de hechos extraídos de la cotidianeidad, pero también de aquellos creados por su imaginación, por lo que es recomendable tener juguetes o herramientas dentro del aula de clases que fomenten la interactividad social con niños y niñas de su edad; es importante trabajar con recursos que ayuden al desarrollo de la creatividad.

La jornada educativa es la clave esencial y el lugar adecuado para fomentar el juego compartido, simbólico, en donde el niño participe activamente, interactúe, se relacione con los demás y por ende también desarrolle más su imaginación y creatividad.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO REFERENCIAL

### 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Juego como actividad principal para el desarrollo de la Creatividad dentro de la jornada escolar es de gran relevancia debido a que el juego permite un sentimiento pleno de libertad, donde el niño sienta que logra expresar sus ideas sin ataduras, no sólo se trata de diversión sino también de generar un aprendizaje significativo en los pequeños. No hay mejor forma de enseñar que mediante la actividad lúdica creando el espacio de trabajo ideal para los alumnos.

Al investigar más a fondo y ampliamente sobre el tema propuesto se ha podido identificar que en España se recalca la importancia de desarrollar la creatividad en el aula de clases, en todos los niveles en otras palabras, desde que ingresa a un aula por primera vez hasta llegar a los estudios universitarios. La creatividad puede ser denominada una competencia la cual se desarrolla correctamente si se trabaja de forma adecuada, puede empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas adecuadas para motivar a los alumnos en las actividades de aprendizaje que se vayan realizando dentro y fuera del aula. Considerarse un ente creativo consiste en volver a ser un niño, de este modo la creatividad nos permite tener una nueva visión ante el mundo que nos rodea.

Impulsar la creatividad en las instituciones educativas no debe considerarse un proceso complejo. Los docentes están en la capacidad de rediseñar por completo espacios físicos o momentos de enseñanza aprendizaje si ese fuera el caso, permitiendo crear momentos en el que el niño reflexione creativamente.

La creatividad y en sí el pensamiento creativo son considerados elementos importantes del aprendizaje y enseñar a los estudiantes que su capacidad creativa importa es un gran paso. La creatividad es seña de personalidad y de carácter único de cada persona.

Investigando en nuestro medio a nivel meso, encontramos el Currículo de Educación Inicial en Ecuador el mismo que parte de la visión de que todos los niños y niñas son únicos e irrepetibles y los denomina como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje, tomando siempre en cuenta las necesidades, potencialidades e intereses individuales. Las actividades que se planifiquen deben plantearse en forma de juego, al aire libre, en donde se cuente con diversidad de materiales en forma, tamaño, textura y color, usando también recursos del medio. Es preciso considerar que lo que los infantes van experimentando en sus primeros años de vida tendrá una influencia permanente en su diario vivir. El docente debe

respetar la creatividad, la espontaneidad de cada niño y niña, así como evitar la imposición de modelos que deban ser exclusivamente imitados por los pequeños.

En el desarrollo de las prácticas pre profesionales se ha podido observar la falta de momentos de recreación de forma significativa dentro de Inicial 2 de la Unidad educativa “Fe y Alegría” provocando que los estudiantes permanezcan en un ambiente de rutina e inclusive que las actividades en clase se tornen aburridas, provocando desinterés en los pequeños, no se evidencia la asimilación total de las potencialidades del juego en el desarrollo de la creatividad.

En inicial 2 los estudiantes permanecen tranquilos en las actividades pero por unos pocos minutos, al transcurrir el tiempo los pequeños se cansan fácilmente e inclusive algunos pierden el interés al realizar las tareas que se les indica debido a que las clases siempre se realizan dentro del aula de clases, con los materiales de siempre y se vuelve rutinario para ellos, se aburren y empiezan a molestar, conversar a distraerse rápidamente, debido que el estar solo en el aula les agota, deseando así o pidiendo que salgamos al patio a jugar.

En ocasiones los niños y niñas salen y tienen esa libertad, pero practican los típicos juegos cansinos como el lobo, agua de limón o simplemente ir a los juegos infantiles, por tanto, no se le da al niño la oportunidad de que imagine, cree, piense, exprese más sus ideas, que descubra nuevas formas de divertirse, pero aprendiendo, por ejemplo, con el juego simbólico. En Inicial 2 no se despierta la creatividad porque se maneja un estilo de aprendizaje tradicional. Es por eso que se pretendió realizar el proyecto de investigación tomando en cuenta las variables expuestas anteriormente dando respuesta a inquietudes y analizando la importancia de estas dos variables dentro de las Instituciones Educativas.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cuál es la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa Fe y Alegría. Chimborazo, Riobamba, Período 2018-2019?

## **1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

- ¿De qué manera influye el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”?
- ¿Cómo desarrollar la creatividad en los niños de Inicial 2?
- ¿Cuál es la correlación existente entre el juego y el desarrollo de la creatividad en los niños?

## **1.4 JUSTIFICACIÓN**

En la actualidad el juego es considerado una herramienta esencial dentro de una institución educativa y más aún en niveles de Inicial ya que permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje resulte más entretenido, motivante, despertando el interés en los niños.

En ocasiones se piensa que el juego dentro de la jornada educativa no es tan beneficioso, que simplemente es una actividad recreativa de esparcimiento más no educativa, pero no se le da el valor correspondiente, no se toma en cuenta la necesidad de utilizar esta herramienta para desarrollar varios aspectos en el niño y entre ellas la creatividad; parte importante de una persona, mediante la cual podemos expresar ideas, sentimientos, ayudando a forjar el carácter desde edades muy tempranas.

Es así que se logró investigar más a fondo la importancia de estas dos variables dentro del contexto educativo.

Esta investigación se llevó a cabo con la ayuda de una extensa bibliografía en la que constan libros, artículos, sitios web. Además, se contó con los recursos necesarios afrontando la elaboración de dicho proyecto, inclusive se contó con el tiempo que demandó la investigación. Como beneficiarios directos tenemos a los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”. Indirectamente encontramos a las autoridades, docentes, padres de familia y en sí toda la comunidad educativa.

El tema investigado fue escogido ya que se analizó a través de la observación y se pudo realizar debido a que se contó con la aprobación y el apoyo de la tutora docente de la institución y por ende la autorización emitida por la dirección.



## **1.5 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN**

En correspondencia con las preguntas de investigación planteadas, el propósito del estudio es lograr los siguientes objetivos.

### **1.5.1 Objetivo General**

- Determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Establecer la tipología del juego en la aplicación de la creatividad en los niños.
- Comprobar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños a través del juego.
- Identificar la relación que existe entre el juego y el desarrollo de la creatividad en los niños de la Unidad Educativa.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES

Investigando más a fondo y revisando algunas fuentes bibliográficas como páginas de internet se pudo conocer que existe gran cantidad de investigaciones relacionadas al juego y la creatividad. Así de hecho en Perú concretamente en la Universidad San Ignacio de Loyola se investigó sobre “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS” de la autoría de Ángeles, L (2015). Llegando a la conclusión de diseñar juegos creativos para potenciar la creatividad, contribuyendo al desarrollo del pensamiento reflexivo.

En Ecuador también existen investigaciones en torno al juego y la creatividad en la Universidad Estatal de Milagro en la Facultad de Educación se ha realizado la investigación sobre “INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”. Trabajo realizado por Merchan, G, Navarro, E (2015), centrándose en la obtención de niveles crecientes de seguridad, confianza, convivencia armónica y principalmente potenciar la creatividad, a través de un manual de juegos que permitan desarrollar destrezas creativas.

Al indagar trabajos de investigación dentro de la Universidad Nacional de Chimborazo, se pudo encontrar proyectos con variables semejantes al juego y a la creatividad. Uno de esos trabajos se titula “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EXPRESIVOS “APRENDO A SER IMAGINATIVO” PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL “VIGOTSKY” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-2015”, trabajo elaborado por Cobo, E (2016). Investigación que se direcciona a la elaboración de una guía, con el fin de desarrollar la creatividad del niño a través de su aplicación.

Otro trabajo presentado en la Universidad Nacional de Chimborazo es el proyecto cuyo tema es “JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUALCOPO DUCHICELA” COLUMBE-CHIMBORAZO.2016-2017”, elaborado por los autores Moreno, Luz, Santos, M (2017). Ambos trabajos con la conclusión de que el juego es una de las mejores estrategias didácticas que estimula y favorece el desarrollo cognitivo en los niños y niñas, siendo la principal herramienta de trabajo dentro de la jornada educativa.

## **2.2 EL JUEGO**

### **2.2.1 Consideraciones Generales**

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. El juego es una práctica universal que existe en todas las culturas y civilizaciones, que se caracteriza por ser una actividad libre que está presente durante el desarrollo infantil. (El Juego en la Educación Inicial, 2012)

(Gimeno y Perez, 2012) Definen al juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

La función principal del juego es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego es la actividad principal de los niños y niñas. En todas las culturas y desde siempre el juego ha formado parte de la sociedad, todos hemos jugado. ¿Por qué jugamos? El juego nos proporciona placer, evadirnos de la realidad, crear, imaginar, relacionarnos con los demás.

Para el niño el juego es la vida en miniatura, lo mismo que el sueño en la vida cotidiana. Se puede considerar como una fuente de Aprendizaje, como un objeto de placer, una vía privilegiada para la relación con los otros, es incluso un derecho fundamental en los niños, es por eso que tienen derecho al descanso, y a actividades recreativas propias de su edad. El juego infantil en su formación no necesita aprendizaje, sino que surge espontáneamente, es algo instintivo que responde a las necesidades de la dinámica infantil. (Ribes, 2012)

El juego es también el lugar de las fantasías, de las soluciones extravagantes. Utilizando sus habilidades creativas, el pequeño decide lo que es la realidad, la transforma y la adapta a sus deseos. La creatividad del niño pone diversos elementos uno detrás de otro para crear una idea nueva, se considera como su imaginación en acción, en su juego da vida a los objetos, crea un amigo imaginario, anima lo inanimado, hace llorar a los vegetales o hace hablar a los animales. Puede ser indiferente al tiempo y al espacio. El único límite es su imaginación y las restricciones que impone su entorno. (Ferland, 2014)

### **2.2.2 Elementos conceptuales y propuesta de definición**

Jugar empieza a ser sinónimo de retos personales y sufrimientos bien asumidos por considerarse consustanciales a la situación representada. El juego es incompatible con circunstancias vitales de graves privaciones o enfermedad. Es una característica del ser saludable. Tiene un efecto estimulador y, a la vez, relajante. No parece lo más esencial el desgaste físico y mental que acompaña al juego. Los niños y niñas nunca se cansan de jugar. Si bien, como veremos, el mundo del juego y el mundo real son dos planos intercalados, por lo que el paso de uno a otro es continuo y constante. En los juegos se logra nueva información y se asegura lo sabido.

El juego es posible por tratarse de conductas que dependen de instintos innatos. El juego responde a la necesidad de ser activo, moverse, imitar y explorar. Todo ello se lleva a cabo en situaciones de bienestar y sin un peligro percibido por parte de los niños. Sólo cuando un niño conoce un ambiente se atreverá a jugar en él. En el mundo del juego el niño pone en acción todas sus capacidades físicas y mentales, lo cual colma todas sus expectativas de ejecución y dominio. Lo importante es que ello se produce en una situación sin presión o con una presión libremente asumida, no impuesta desde fuera por seres poderosos, como los adultos.

En definitiva, la necesidad de actuar se permite, inicialmente, la licencia de transformar la realidad, y de tal manera facilitar su representación. Lo que se puede considerar un producto de la capacidad cognoscitiva de observar, recordar y simbolizar, se complementa con la ejercitación física para dar lugar al tipo de comportamiento que denominamos juego. En el juego, participan de forma decisiva elementos internos como la sensación de seguridad, la actitud expansiva, la tendencia a buscar placer mediante la acción individual y compartida, o el impulso a imitar y representar. (Martínez, 2012)

### **2.2.3 Importancia del Juego Infantil**

El juego está conectado con la risa y la diversión. Los niños mientras juegan ríen con frecuencia. El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el mismo el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en la comunidad, donde se sienta a gusto.

### **2.2.4 Características del Juego**

- El juego es una actividad libre: responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador.

- Todo juego se desarrolla en un tiempo y espacio propios: El espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía.
- El juego produce placer, alegría y diversión: el juego no es una necesidad se juega por gusto.

### 2.2.5 Por qué es importante jugar

El juego, activa y estructura las relaciones humanas. El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz, etc.) como mental este sentido, como lo señala Piaget y Bruner entre otros, el juego construye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento.

El juego posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador, que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndoles dar salida a su mundo imaginario, adquiriendo así nuevos esquemas de aprendizaje (Sarlé, 2012).

### 2.2.6 Tipos de Juegos

- **Juegos de construcción:** favorecen la organización espacial, potencian el razonamiento y el orden y fomentan la imaginación y la inventiva en los niños.
- **Juegos de lógica:** ayudan a estimular la imaginación, nos estamos refiriendo a aquellos que les brindan la oportunidad de crear composiciones, de inventar y de pensar. Es el caso de los puzzles de piezas que pueden encajar de diversas maneras sobre un mismo dibujo. Los que dan lugar a pequeños edificios en 3D, ya más sofisticados, también les obligarán a desenvolverse con conceptos en tres dimensiones y a imaginar los posibles resultados.
- **Plastilina y picto-juegos:** la plastilina es un material que les dejará moldear las figuras presentes en su imaginario o, en su defecto, buscarle el parecido con la realidad a la figura que finalmente han diseñado. Divertido y muy estimulante. Los picto-juegos constituyen otra forma de incentivar esta parte creativa. Un sistema muy eficaz y sencillo consiste en dibujar una figura más o menos aleatoria y pedirle al pequeño que aporte ideas sobre a qué se parece.
- **Juegos de teatro y disfraces:** los niños adoran meterse en la piel de personajes ficticios y, todavía más, si pueden disfrazarse, llevándolos a un mundo imaginario (Bermúdez, 2013).

### 2.2.7 Definición y Clasificación del Juego

Caillois precisaba las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces “como una actividad:

- **Separada:** circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y fijado de antemano.

- **Incierta:** cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar.
- **Improductiva:** que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
- **Reglamentada:** sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta.
- **Ficticia:** acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

### 2.2.8 Funciones psicológicas del juego

Frente a este esfuerzo tendente a describir los juegos como objetos se sitúan los diversos enfoques psicológicos que tratan de captar el papel que desempeña el juego en la evolución de la psique individual. Para el inglés Henry Bett, los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación; para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden, absorber. En esta esfera, dos teorías marcan las investigaciones que se realizan actualmente: La teoría psicogenética, fundada por Jean Piaget ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otras modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

Estas teorías recogidas por J. Chateaus y H. Wallon son tanto más importantes cuanto que conducen a una pedagogía enteramente renovada, razón por la cual se evocarán varias veces en esta obra. Para la teoría psicoanalítica freudiana, “el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente al sueño”. La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas, entre lo imaginario y lo real.

Según J. Henriot, el juego se descompone entonces en tres momentos distintos:

“Captado por su juego. El jugador parece engañado por la ilusión. Metamorfosea el mundo. La silla no es una silla, sino un automóvil. La muñeca duerme. El palo no es un pedazo de madera, sino una espada”

En realidad, “el jugador permanece lúcido. Nunca es engañado. Sabe que la silla no es una silla sino y que la muñeca no vive”.

### **2.2.9 Juego y aprendizaje**

Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos. Inspirándose en la taxonomía de Bloom R. Dogbeh y S. N’Diaye definen las finalidades pedagógicas con arreglo a siete objetivos:

- **Nivel del simple conocimiento:** “memorización y retención de informaciones registradas”
- **Nivel de la comprensión:** “transposición de una forma de lenguaje a otra, interpretación de los datos de una comunicación, extrapolación de una tendencia o de un sistema”
- **Nivel de la aplicación:** “escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas, para una solución original en relación con las situaciones y los problemas de la vida corriente”
- **Nivel del análisis:** “analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios”
- **Nivel de la síntesis:** “estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes”
- **Nivel de la evaluación:** “juicio crítico de las informaciones, las ideas, los métodos”
- **Nivel de la invención y de la creación:** “transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora”. En más de un punto, el juego responde precisamente a estos objetivos, puesto que hace participar: “todas las actividades perceptivas tales como el contacto con el objeto, la vista, el oído, etc. (Unesdoc, 2014)

De manera más precisa, el juego supone la capacidad de comprensión y de retención en la memoria de elementos complejos como las diversas reglas de juego, al mismo tiempo que se mantiene la apertura a la invención y a la innovación, puesto que son los niños los que se dan a sí mismos sus propias reglas, mientras que, en el campo del saber escolar, la norma viene dada desde fuera. (Unesco, 2013)

## **2.3 LA CREATIVIDAD**

### **2.3.1 Consideraciones Generales**

La Creatividad es una cualidad del ser humano que le permite desarrollar actitudes en pro de realizar acciones que creen e innoven una idea. Se refiere también a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento, la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento.

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.

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.

Así, por ejemplo:

Arthur Koestler enunció en 1964 su teoría de la creatividad, según la cual todos los campos creativos mantienen simetrías que conectan el mundo científico con la creación artística. Él considera que la creatividad es el resultado de un proceso mental que denominó bisociación, o superposición instantánea de dos planos de referencia habitualmente alejados.

Abraham Moles: define creatividad como “la facultad de reorganizar los elementos del campo de la percepción de manera original y susceptible de dar lugar a operaciones en cualquier campo fenomenal”.

Henri Laborit dice: “la imaginación creadora no crea probablemente nada, se contenta con descubrir relaciones de las cuales el hombre no había tomado conciencia todavía”.

Mackinnon afirma que la creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación, y la preocupación de realización concreta.

La creatividad, como ocurre con otras capacidades del cerebro como son la inteligencia, y la memoria, engloba varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología. Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación.



Conciben la originalidad como parte de la creatividad y asocian esta a su vez con la reorganización. Consideran que la creatividad es útil y eficaz para la sociedad.

En la mente creativa se produce un encuentro entre estos dos planos distintos y diferentes de la realidad, y de esa superposición surge una realidad nueva. Las actitudes que matan la creatividad son la falta de libertad, exceso de crítica y de autocrítica, temor al ridículo, bloqueo en la expresión de emociones, ideas o sentimientos, desconfianza. (Sánchez, 2013)

### **2.3.2 Antecedentes**

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

Desde el punto de vista de las teorías psicológicas se conceptualiza a la creatividad desde diferentes ángulos: conductismo, asociacionismo, la escuela de la Gestalt, los psicoanalíticos, los humanistas y los cognoscitivistas. Cabe mencionar que Piaget usó el término “constructivismo” para definir una forma de aprender la cual requiere necesariamente de la reinención de los conocimientos. Para la mayoría de los psicólogos, la creatividad es considerada como un factor multidimensional que implica la interacción o concatenación entre múltiples dimensiones.

Estas teorías se revisten de sustancial importancia cuando se proyectan en escenarios educativos, en este sentido, las teorías psicológicas más adoptadas, retoman ahora este proceso como clave del logro de aprendizajes fundamentales y trascendentes llamados “significativos”, para la formación de sus estudiantes. Bajo la concepción de que la escuela, tiene como intención última la formación de personas en futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante las cotidianidades que enfrenten, es necesario entonces, entender esta escuela como un espacio activo, lúdico, que promueva las situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, tanto del profesor como del alumno, “las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa”. (Esquivias, 2012)

### **2.3.3 La creatividad como contexto educativo**

Vigotsky define a la idea de que la creatividad, existe potencialmente en todos los seres humanos y que, por lo tanto, lo único que hay que hacer es desarrollarla.

Nickerson propone una serie de sugerencias para desarrollar la creatividad en los niños. Entre ellas están el trabajo continuo, la construcción de habilidades básicas, el uso de la imaginación, y la estimulación de la curiosidad.

### **2.3.4 Los entornos creativos de aprendizaje**

La creatividad depende de la interacción entre el individuo y su entorno. Son entornos creativos los que favorecen los sentimientos de confianza y apoyo en los individuos, los que fomentan la libertad de acción y de autocontrol.

La creatividad en el aula. En el trabajo: es importante la construcción de habilidades básicas, la adquisición de conocimientos, el aprendizaje interactivo. La conducta lúdica ayuda a la estimulación de la curiosidad, oportunidades de elección y descubrimiento, exploración a través de todos los sentidos, equilibrio entre desafíos y habilidades. Nuevas actitudes con respecto a los métodos de enseñanza, conducta del profesor, clima del aula entre compañeros. (Bernabeu, 2014)

### **2.3.5 Beneficios de la creatividad en los niños**

La creatividad es beneficiosa para cualquier edad, pero aún más cuando se trata de edades tempranas cuando están potenciando y desarrollando todas sus habilidades.

La creatividad en los niños les ayudará a expresarse mejor y a desarrollar su pensamiento abstracto, teniendo más facilidad para resolver problemas que otros niños que no tengan desarrollada la parte creativa en sus habilidades. Asimismo, también ayuda a los niños a relacionarse de forma más productiva y de mejor manera tanto con los iguales como el resto de personas.

- Su autoestima se verá mejorada porque estimulará sus recursos propios creativos.
- Tendrá mejor conciencia de sí mismo.
- Potenciará la buena comunicación y la sociabilidad con los demás porque tendrán mejor habilidad para expresar sus sentimientos y poder ser más receptivos con los pensamientos de los demás (Roldán, 2015).

### 2.3.6 Cómo fomentar la creatividad en niños

Es importante conocer el área en la cual se defiende mejor el niño y cuáles son sus habilidades, para fomentar el pensamiento creativo y las actividades más adecuadas.

- **Dejarle tiempo libre para la creatividad;** si se organiza muchas actividades, pueden reprimir su libertad de crear; aunque los niños necesitan ciertas reglas, también necesitan tiempo libre para desarrollar su imaginación y espontaneidad.
- **Mostrar interés por lo que hace el pequeño,** sobre todo hacerle saber que está bien, para proporcionar confianza para que sigan adelante, pero también enseñarle los errores, para encontrar una solución alternativa a los problemas. Es importante y no hay que olvidar alabar sus ideas creativas e inesperadas.
- **Dejar que el niño haga preguntas para satisfacer su curiosidad y aprender cosas nuevas;** si no sabemos la respuesta, buscar información juntos, hacer que él participe. Tratar de fomentar su imaginación hablando de temas o con juegos que le hagan expresar sus ideas.
- **Tratar de respetar sus ideas y mantener una mente abierta,** para apoyarle a encontrar nuevas formas de hacer las cosas; y ayudarle a pensar críticamente sobre las tareas que está realizando, para que se superen a sí mismo; animarle a que intercambie sus ideas con otros compañeros para que promueva el pensamiento creativo.
- **Proporcionarle nuevas experiencias,** con documentales o excursiones donde tenga contacto con la naturaleza y pueda él mismo ser observador de primera mano.
- **Enseñarle a ser seguro de sí mismo y de sus ideas,** que no se preocupe de ser objeto de burla por parte de sus compañeros, proporcionándole metas viables y realistas, que él mismo pueda desarrollar; esto hará que se esfuerce más cada día. (Diez, 2013)

### 2.3.7 La creatividad y su influencia en el desarrollo de la personalidad

La creatividad es un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad de forma general y en los niños en particular, como futuros ciudadanos que deberán enfrentarse a un mundo muy cambiante que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos de actuación donde se encuentren.

En el plano pedagógico comprender la esencia de la categoría psicológica creatividad, es una tarea necesaria y también compleja para el docente por ser un término polisémico desarrollado por diversos teóricos, clásicos y cada vez más contemporáneos que lo asumen desde diferentes perspectivas.

Vygotsky expresó refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo.

### **2.3.8 Importancia de la creatividad en la educación**

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas no podríamos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.

La preocupación por el desarrollo de la creatividad en la educación superior, se remonta a los primeros niveles escolares. Quizá en los primeros tres años de la escuela primaria todavía se recibe algún tipo de estimulación para desarrollar la creatividad, pero a partir de ese momento va desapareciendo hasta la universidad, exceptuando aquellas carreras relacionadas con actividades artísticas. Sólo aquellos estudiantes que por "naturaleza" son creativos, esto es, que han desarrollado esta capacidad a pesar de la escuela, tienen el recurso para aplicarlo a nivel profesional.

Tradicionalmente se ha considerado a la creatividad como un don de las musas, y no como una cualidad humana educable que puede ser desarrollada como cualquier otro comportamiento.

De esta manera, la formación a nivel superior parece estar sobrecargada de teoría y buena parte de los programas, aun cuando contemplen un considerable porcentaje de horas prácticas, no se apartan de dos procesos psicológicos básicos: la memoria y la comprensión.

Sin embargo, el conocimiento que adquiere un sujeto, debe transferirse de una situación a otra, lo cual requiere una serie de capacidades que sólo pueden ser explicadas a través del pensamiento creativo de tal suerte, la oportunidad de elaborar un producto creativo implica la interrelación de seis factores: la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto todos ellos estrechamente vinculados al proceso educativo. (ResearchGate, 2013)

## **2.4 EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

La creatividad es la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes, es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad, por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación. Animar a los niños a jugar es una forma de potenciar su aprendizaje y su desarrollo. Para ello es importante que jueguen sin que interrumpamos con instrucciones.

La estimulación y desarrollo de la creatividad del niño es ideal desde pequeño, porque es en este momento en el cual podemos prepararle y estimularle en el pensamiento creativo, obteniendo mejores resultados en el futuro. Ello hará posible que encuentre soluciones a las dificultades y desafíos que se le presenten en la vida, de una forma sencilla y sobre todo original.

Recalamos la importancia del juego, debido a que, mediante esta sana actividad, el niño se enfrenta a mecanismos de adaptación y estimula la imaginación, herramientas básicas para desarrollar la creatividad.

Para potenciar y promover la creatividad infantil encontramos muchos medios a nuestro abasto, facilitarles juguetes de construcción, juguetes musicales, actividades artísticas como la pintura, contar cuentos infantiles o historias imaginarias, juegos en los que los niños deban adoptar el papel de otros personajes, la verdad es que las posibilidades para promocionar la creatividad son muchísimas. Lamentablemente, en ocasiones los adultos reprimen sin darse cuenta la creatividad de los niños, las razones ya las hemos dado, quizá haya que volver a ser un poco más niño y no ser tan realista, menos racional y menos severo. (Pequelia, 2013)

El juego tiene muchas facetas o funciones. Una de ellas es ser una simulación, un ensayo de la vida real en el que los niños pueden probar, explorar, destruir, reconstruir... Y en estas simulaciones ponen más acento en el proceso que en el resultado final. Porque es una forma de aprender en la que dominan la situación, en la que no importa equivocarse (no tiene las consecuencias que podría tener en la vida real) y, en este sentido, el juego ofrece un marco excelente para que los niños puedan crear y resolver problemas, para que puedan, en definitiva, ejercitar ese pensamiento creativo y resolutivo de circunstancias novedosas. (Tierra en las manos, 2016)

## CAPÍTULO III

### 3. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio de investigación muestra un **enfoque cualitativo**, porque se trata de una investigación de carácter social, propia de las Ciencias Humanas y por lo tanto se enmarca en el área Ciencias de la Educación, se utilizó la recolección y análisis de datos con el fin de responder a las preguntas de investigación y revelar los resultados e impactos en el proceso de interpretación.

#### 3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio de investigación presenta un **diseño no experimental**, ya que se elaboró sin manipular en forma deliberada ninguna variable, se observó, comprobó y describió los hechos tal y como se acontecen en su contexto real o empírico y en un tiempo determinado.

#### 3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Por los objetivos: Aplicada** aquí se analizó la relación que existe entre las variables de estudio desde el ámbito teórico-metodológico, en este estudio de investigación se trató de brindar solución a la problemática a investigar.

**Por el lugar:** Los tipos de investigación son de campo y bibliográfica.

- **De campo:** ya que se desarrolló en la Unidad Educativa “Fe y Alegría” ubicada en la ciudad de Riobamba, con los estudiantes de Inicial 2, en la cual se identificó el problema y por ende está inmersa en la investigación.
- **Bibliográfica:** porque se obtuvo información de varias fuentes bibliográficas como libros de diferentes autores, resultados de otras investigaciones, sitios web tomando como referencia la información correspondiente a las variables de estudio.

#### 3.4 NIVEL DE ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

**Diagnóstico - Exploratorio:** ya que se inicia con un análisis situacional, un diagnóstico del hecho o fenómeno observado dentro de la problemática que interesa investigarse.

**Descriptivo:** debido a que se especifican propiedades y características importantes del fenómeno que se analizó, la investigación realizada exige una descripción, un análisis de las variables de estudio que intervienen en la problemática.

**Tipo de Estudio: Transversal,** al determinarse el periodo exacto para la investigación.

### 3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

La población o universo de estudio constituye los siguientes actores: 27 niños, quienes forman parte del estudio de investigación; a continuación, se detalla:

<b>Estudiantes</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Hombres	15	56%
Mujeres	12	44%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad Educativa “Fe y Alegría”

**Elaborado por:** Mishell Daniela Parra Insuasti

**Muestra:** se trabajó con toda la población, de forma que no es necesario determinar ningún cálculo muestral.

### 3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica e instrumento que se utilizaron en la presente investigación son:

**Técnica:**

**Observación:** Me permitió ir observando y analizando el comportamiento de los estudiantes, los hechos, acciones que fueron realizando.

**Instrumento:**

**Ficha de Observación:** se determinó diferentes indicadores de manera que pudimos observar las actitudes de los niños y niñas, buscando alternativas para la mejora en caso de que exista bajos niveles de participación.

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis de la Ficha de Observación a los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”.

#### Tabla 1. Curiosidad ante el medio

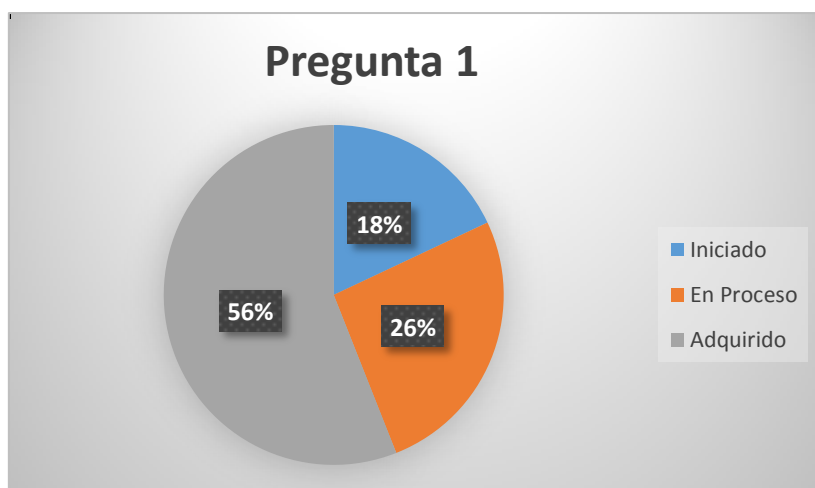
**Pregunta 1:** El niño siente curiosidad ante el medio.

Pregunta N° 1				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	4	1	5	18%
<b>En Proceso</b>	4	3	7	26%
<b>Adquirido</b>	7	8	15	56%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

#### Ilustración 1. Curiosidad ante el medio



**Fuente:** Tabla N° 1

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 5 que representa el 18% manifiesta su curiosidad ante el medio en un nivel iniciado, 7 que equivale al 26% demuestran su curiosidad en proceso y 15 niños que representa el 56% señalan tener curiosidad por el medio en un nivel adquirido.

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 1 se evidencia que la mayoría de niños sienten curiosidad ante el medio en un nivel adquirido, esto refleja que es importante trabajar con los niños en entornos donde se les facilite explorar, descubrir o crear cosas novedosas para ellos, lugares abiertos como parques, huertos mediante los cuales se logre alcanzar enseñanzas valiosas acompañadas de risas y entretenimiento, concediendo a los pequeños la confianza de lograr o superar retos.



## Tabla 2. Amplia fantasía

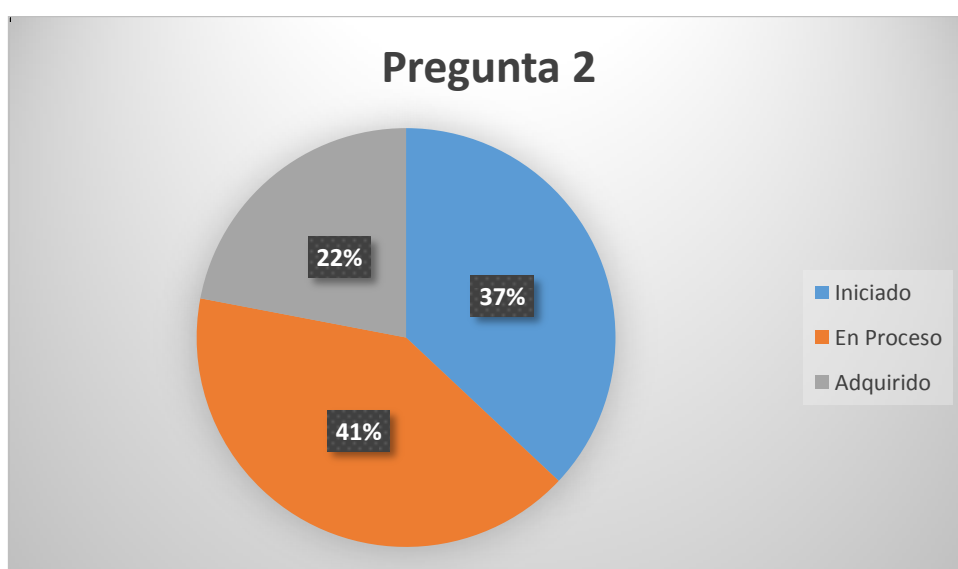
**Pregunta 2:** El estudiante dispone de una amplia fantasía.

Pregunta N° 2				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	5	5	10	37%
<b>En Proceso</b>	8	3	11	41%
<b>Adquirido</b>	2	4	6	22%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

## Ilustración 2. Amplia fantasía



**Fuente:** Tabla N° 2

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 10 que representa el 37% dispone de una fantasía en un nivel iniciado, 11 que equivale al 41% disponen de una amplia fantasía en proceso y 6 niños que representa el 22% señalan disponer de una fantasía en nivel adquirido.

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 2 se evidencia que la mayoría de niños disponen de una amplia fantasía en un nivel medio; en proceso, esto refleja que es importante desarrollar más la capacidad de fantasía en los pequeños implementando estrategias en donde los niños desarrollen más su imaginación, por ejemplo, leyéndoles cuentos y pedir que ellos inventen un final, juegos de reflexiones; creando preguntas hipotéticas, trabajos con pintura, plastilina, utilización de pictogramas, juegos de disfraces con el fin de que cada niño pueda aumentar su capacidad creativa de una manera interesante y divertida para ellos, donde no exista el aburrimiento al contrario haya un disfrute pleno en cada actividad realizada.

### Tabla 3. Originalidad en trabajos

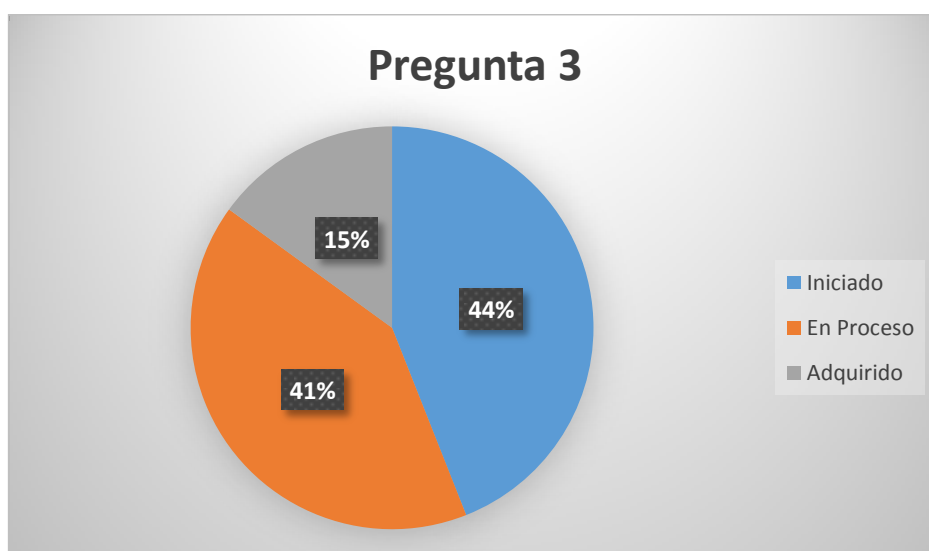
**Pregunta 3:** El niño muestra originalidad en sus trabajos.

Pregunta N° 3				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	9	3	12	44%
<b>En Proceso</b>	4	7	11	41%
<b>Adquirido</b>	2	2	4	15%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

### Ilustración 3. Originalidad en trabajos



**Fuente:** Tabla N° 3

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 12 que representa el 44% no muestran originalidad en sus trabajos se encuentran en un nivel iniciado, 11 que equivale al 41% muestran originalidad en proceso y 4 niños que representa el 15% señalan mostrar originalidad en sus trabajos.

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 3 se evidencia que la mayoría de niños no muestran originalidad en sus trabajos se encuentran en un nivel iniciado, están acostumbrados a elaborarlo como algo ya visto, concreto algo ya existente, son muy pocos los que le dan un toque diferente, creativo, a sus trabajos desde la utilización de colores, hasta la creación de algo, por ejemplo una casita, añadir detalles que lo hace diferente de los demás, esto refleja que es necesario utilizar material más novedoso y estrategias donde los niños muestren más originalidad, ya que incentivarles a no conformarse con procedimientos típicos le ayudarán a ver retos donde otros solo vean problemas, u obstáculos difíciles de superar.

#### Tabla 4. Ideas novedosas y sorprendentes

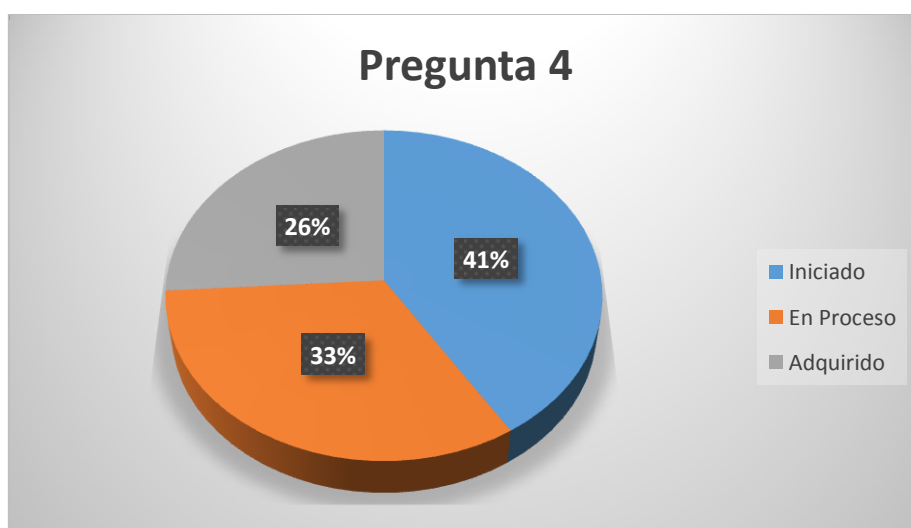
**Pregunta 4:** El niño plantea ideas novedosas y sorprendentes frente a una situación.

Pregunta N° 4				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	7	4	11	41%
<b>En Proceso</b>	6	3	9	33%
<b>Adquirido</b>	2	5	7	26%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

#### Ilustración 4. Ideas novedosas y sorprendentes



**Fuente:** Tabla N° 4

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 11 que representa el 41% no plantean ideas novedosas frente a una situación, están en un nivel iniciado, 9 que equivale al 33% plantean ideas novedosas en un nivel en proceso y 7 niños que representa el 26% plantean ideas novedosas frente a una situación.

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 4 se evidencia que la mayoría de niños no plantean ideas novedosas y sorprendentes, se encuentran en un nivel iniciado, esto refleja que es necesario desarrollar más su capacidad de expresión ya que muchos no plantean ideas por timidez, es así que se debe respetar el tiempo de expresión del niño, sin interrumpirlo, enseñar a que los niños aprendan a escuchar y a ser escuchados, hacerles saber que cada respuesta es importante y si existiera un error corregirlo entre todos con el mayor respeto. Plantear siempre el diálogo con los niños de cada tema que se va tratando, hacerles recordar, contar experiencias de manera que el niño aprenda a plantear ideas sobre alguna situación.

## Tabla 5. Indagación persistente

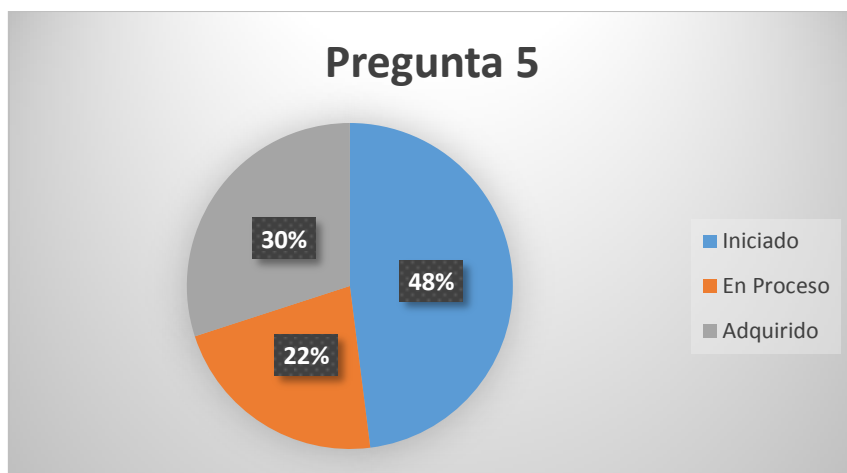
**Pregunta 5:** El estudiante mantiene una indagación persistente.

Pregunta N° 5				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	9	4	13	48%
<b>En Proceso</b>	3	3	6	22%
<b>Adquirido</b>	3	5	8	30%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

## Ilustración 5. Indagación persistente



**Fuente:** Tabla N° 5

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 13 que representa el 48% no mantienen una indagación persistente, están en un nivel iniciado, 6 que equivale al 22% mantienen una indagación en un nivel en proceso y 8 niños que representa el 30% mantienen una indagación persistente.

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 5 se evidencia que la mayoría de niños que indagan en clases, se encuentran en un nivel iniciado, esto refleja que es necesario motivar al estudiante y darle la apertura para que pueda descubrir preguntando y no sienta temor al hacerlo, en varias ocasiones escuchan a la maestra y ciertas veces responden, pero más no preguntan sobre algo que no entendieron, se quedan callados y solo observan y repiten un patrón, es necesario utilizar estrategias como el juego de adivinanzas, o entregar recompensas con el fin de que los niños se motiven a preguntar, es importante enseñarles a indagar desde muy pequeños, para que en el futuro no les resulte difícil hacer algún tipo de pregunta con el miedo de que se rían de él o de que sientan que esa pregunta no es la adecuada, Al contrario les ayudará a descubrir algo desconocido para ellos.

## Tabla 6. Actividades lúdicas

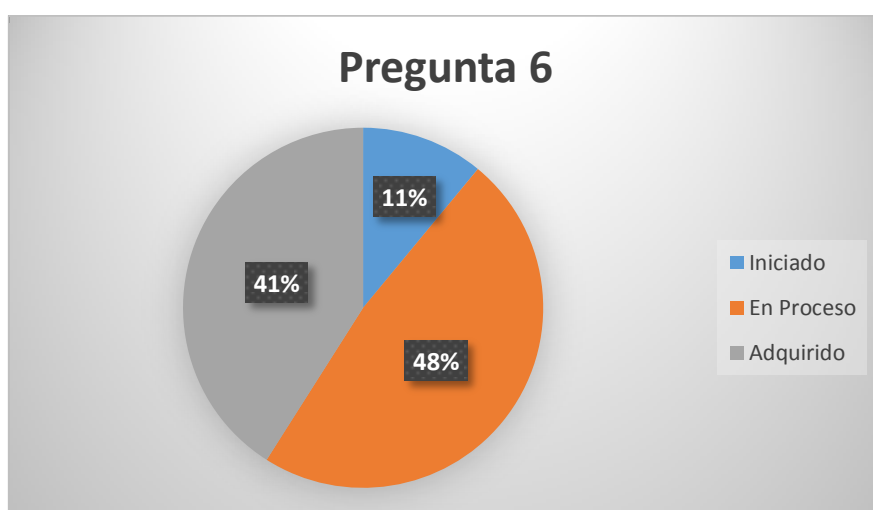
**Pregunta 6:** El niño participa activamente en actividades lúdicas.

Pregunta N° 6				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	2	1	3	11%
<b>En Proceso</b>	9	4	13	48%
<b>Adquirido</b>	4	7	11	41%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

## Ilustración 6. Actividades lúdicas



**Fuente:** Tabla N°6

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 3 que representa el 11% no participan activamente en actividades lúdicas, están en un nivel iniciado, 13 que equivale al 48% participan activamente en el nivel: en proceso y 11 niños que representa el 41% participan activamente en actividades lúdicas.

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 6 se evidencia que la mayoría de niños que participan activamente en actividades lúdicas se encuentran en un nivel: en proceso, esto refleja que es necesario seguir implementando el juego como parte esencial para el proceso enseñanza-aprendizaje. Al trabajar en lugares abiertos acompañado del juego, el niño demuestra interés por las actividades, siente el deseo de participar, más que el estar solo en un aula de clases, jugar le permite al niño indagar, imaginar, crear, explorar, divertirse y sobre todo aprender. Es por eso que el juego dentro de la jornada educativa y más aun trabajando con niños pequeños se convierte en la estrategia más adecuada para el docente.

## Tabla 7. Creación de juegos y reglas

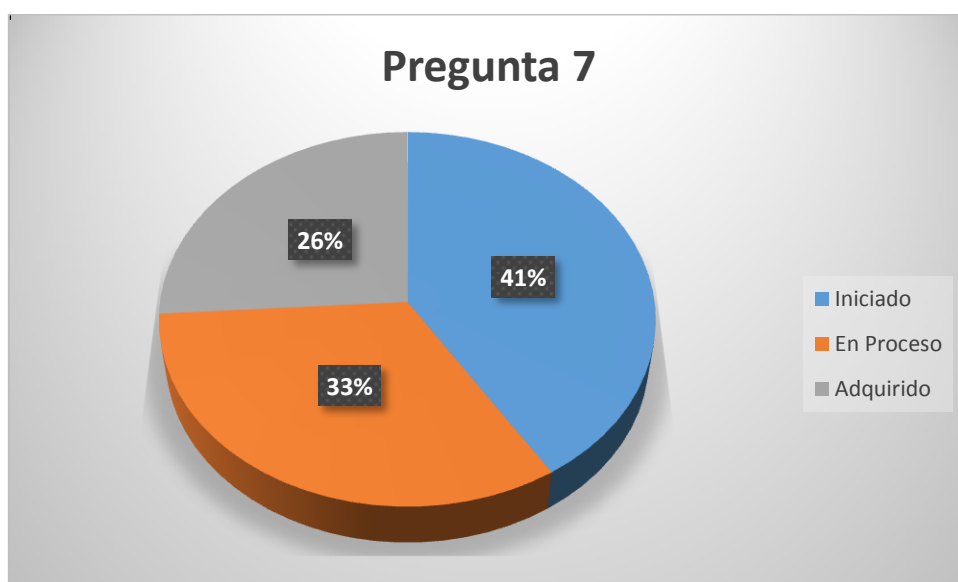
**Pregunta 7:** El niño crea su propio juego y reglas.

Pregunta N° 7				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	7	4	11	41%
<b>En Proceso</b>	5	4	9	33%
<b>Adquirido</b>	3	4	7	26%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

## Ilustración 7. Creación de juegos y reglas



**Fuente:** Tabla N°7

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 11 que representa el 41% no crean su propio juego y reglas, están en un nivel iniciado, 9 que equivale al 33% se encuentran en el nivel: en proceso y 7 niños que representa el 26% crean su propio juego y reglas

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 7 se evidencia que la mayoría de niños, no crean sus propios juegos, están al pendiente de actividades dirigidas, esperando la orden del maestro para empezar con cierta actividad sin expresar lo que de verdad sienten encontrándose en un nivel iniciado, esto refleja que es necesario darle al niño la apertura y confianza para que pueda expresar sus ideas libremente, acompañado de un ambiente acorde para ellos y sobre todo interactuando con los demás, ya que el juego es la mejor forma de expresión y creatividad.

## Tabla 8. Intereses y deseos a través del juego

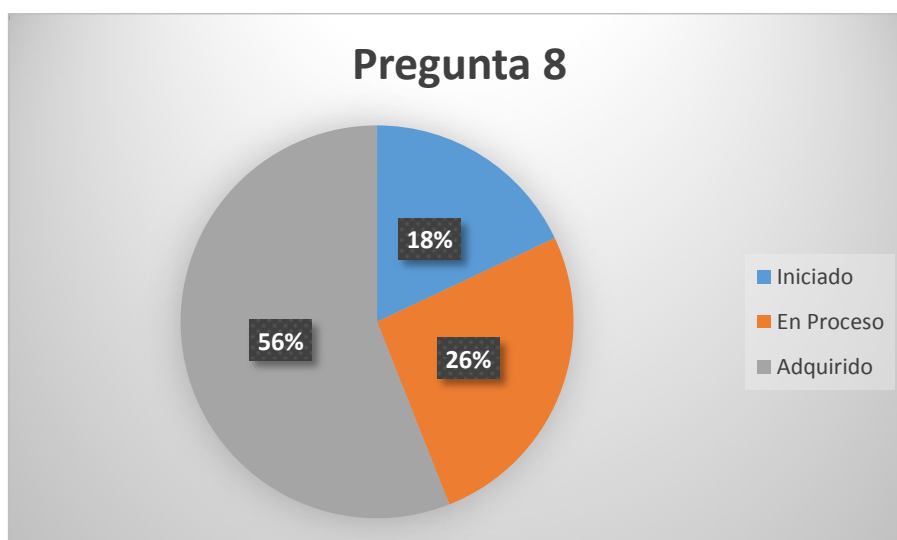
**Pregunta 8:** El niño refleja sus intereses y deseos a través del juego.

Pregunta N° 8				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	4	1	5	18%
<b>En Proceso</b>	4	3	7	26%
<b>Adquirido</b>	7	8	15	56%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

## Ilustración 8. Intereses y deseos a través del juego



**Fuente:** Tabla N° 8

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 5 que representa el 18% no refleja sus ideas a través del juego, están en un nivel iniciado, 7 que equivale al 26% se encuentran en el nivel: en proceso y 15 niños que representa el 56% no refleja sus ideas y deseos a través del juego.

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 8 se evidencia que la mayoría de niños, refleja sus ideas y deseos a través del juego en un nivel adquirido, esto refleja que el juego es la mejor herramienta para ayudar al niño a que aprenda, descubra, e inclusive se convierte en un medio de comunicación ya que logran expresarse más fácil con esta herramienta que solo con palabras. Además, lograr que el niño cree sus propios juegos es otro reto, siendo así una oportunidad en donde el niño refleje aún más sus deseos y desarrolle su imaginación y por ende la creatividad. Observar como el niño disfruta más de las actividades o trabajos y se desenvuelve con más énfasis cuando van acompañadas del juego, nos permite darnos cuenta que el estar en una aula todo el día no es lo más recomendable para un aprendizaje significativo.

## Tabla 9. Juego simbólico

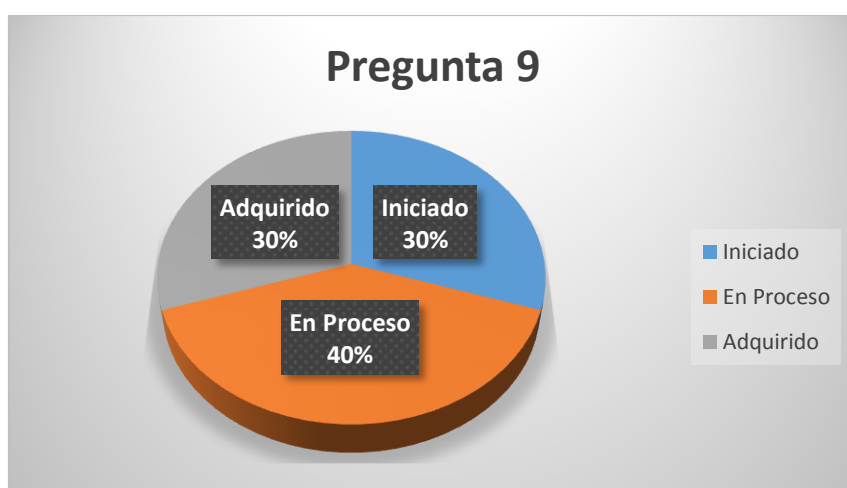
**Pregunta 9:** El estudiante asume roles y genera nuevas ideas a través del juego simbólico.

Pregunta N° 9				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	6	2	8	30%
<b>En Proceso</b>	7	4	11	40%
<b>Adquirido</b>	6	2	8	30%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

## Ilustración 9. Juego simbólico



**Fuente:** Tabla N° 9

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 8 que representa el 30% no asume roles ni genera nuevas ideas a través del juego simbólico, están en un nivel iniciado, 11 que equivale al 40% se encuentran en el nivel: en proceso y otros 8 niños que representa el 30% asume roles y genera nuevas ideas a través del juego simbólico

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 9 se evidencia que la mayoría de niños, que asume roles y genera nuevas ideas se encuentran en un nivel medio, es decir; en proceso, haciendo falta seguir implementando el juego simbólico dentro de las actividades ya que ayudan a desarrollar la creatividad e imaginación del niño. Este tipo de juego no se utiliza mucho y es de gran importancia ya que a través del mismo podemos fortalecer la comunicación, interactuar con otros, desarrollarse emocionalmente, despertar su curiosidad, promover la capacidad de análisis y solución de problemas, ponerse en el lugar de otros le ayudará a conocer y asimilar más el entorno que le rodea es ahí cuando pasará de la realidad a lo imaginario añadiendo un poco de magia a lo que está representando.



### Tabla 10. Sobrepasar obstáculos

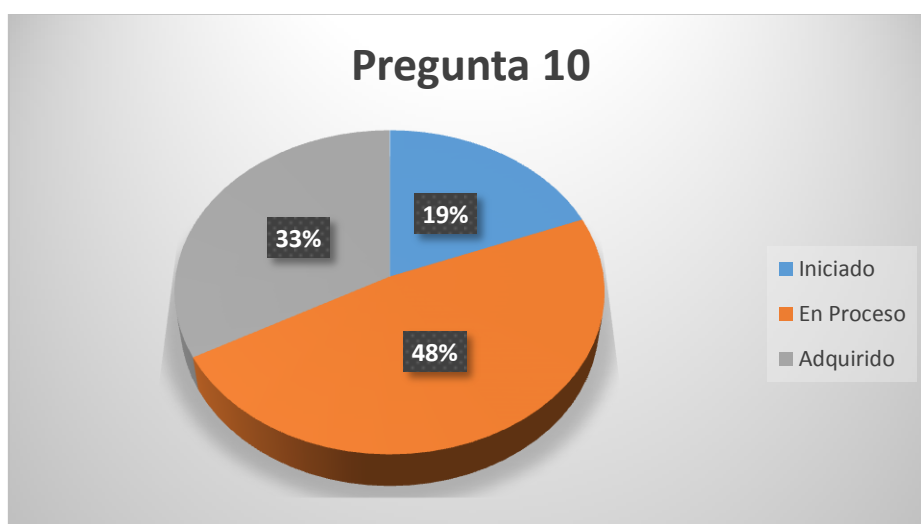
**Pregunta 10:** El niño es capaz de sobrepasar obstáculos; los resuelve con facilidad.

Pregunta N° 10				
Parámetros	Niños	Niñas	Total estudiantes	Porcentaje
<b>Iniciado</b>	5	0	5	19%
<b>En Proceso</b>	6	7	13	48%
<b>Adquirido</b>	4	5	9	33%
		<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de Observación

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

### Ilustración 10. Sobrepasar obstáculos



**Fuente:** Tabla N°10

**Elaboración:** Mishell Daniela Parra

**Análisis:** De los 27 niños investigados 5 que representa el 19% no son capaces de sobrepasar obstáculos con facilidad, están en un nivel iniciado, 13 que equivale al 48% se encuentran en el nivel: en proceso y 9 niños que representa el 33% si son capaces de sobrepasar obstáculos con facilidad.

**Interpretación:** Según el análisis de la tabla N° 10 se evidencia que la mayoría de niños, que son capaces de sobrepasar obstáculos con facilidad se encuentran en un nivel medio; en proceso siendo así que hace falta desarrollar en el niño el pensamiento creativo y es por eso que el juego será la mejor herramienta para lograr las presentes dificultades. Como ya se ha observado en las interpretaciones anteriores el juego es la mejor forma para que el niño desarrolle su capacidad mental, sea capaz de sobrepasar retos, creando soluciones creativas; indagando, explorando, conociendo, equivocándose, pero siempre corrigiendo errores los cuales le ayudarán a dejar atrás algún problema por más pequeño que sea.

#### 4.1 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

INDICADORES		1. Siente curiosidad ante el medio.			2. Dispone de una amplia fantasía.			3. Muestra originalidad en sus trabajos.			4. Plantea ideas novedosas y sorprendentes frente a una situación			5. Mantiene una indagación persistente.			6. participa activamente en actividades lúdicas.			7. Crea su propio juego y reglas.			8. Refleja sus intereses y deseos a través del juego.			9. Asume roles y genera nuevas ideas a través del juego simbólico.			10. Es capaz de superar obstáculos; los resuelve con facilidad.			
N	Nómina	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A				
				56 %			41 %			44 %			41 %			48 %			48 %			41 %			56 %			40 %			48 %	

## CAPÍTULO V

### 5.1 CONCLUSIONES

- Se ha podido detectar que la mayoría de juegos utilizados por la docente son juegos tradicionales como agua de limón, el lobo, etc. los cuales se han vuelto rutinarios para los niños sin despertar el interés por imaginar o crear cosas nuevas.
- Se pudo identificar que la docente aplica la mayoría de trabajos de forma manual, es decir con un lápiz y una hoja y no existe el juego como estrategia principal para insertarse en un tema, lo que provoca en el niño agotamiento y desinterés.
- No hay duda de que el juego es el principal factor para desarrollar la creatividad en un niño siendo la puerta para entrar en el mundo de la imaginación además simboliza la libertad del pequeño, al trabajar mediante esta herramienta se puede observar como los pequeños empiezan a pensar más allá de la realidad, es por eso que el juego y la creatividad van ligadas y su relación es inevitable.

## 5.2 RECOMENDACIONES

- Diseñar actividades con el fin de que los niños mantengan el interés dentro del aula, poniendo en práctica la utilización de distintos tipos de juegos como: adivinanzas, juegos artísticos, de razonamiento, y el juego simbólico.
- Buscar estrategias que le permitan al niño concentrarse en un tema, saliendo de lo real a lo imaginario permitiendo que su mente esté abierta a explorar y descubrir trabajando en lugares abiertos donde tengan más libertad para expresarse.
- Aplicar el juego en la mayoría de actividades que se realicen durante la jornada escolar alternando trabajo - juego, permitiendo que el aprendizaje del niño sea de forma motivadora, que despierte el interés de los pequeños y que sobre todo le permita resolver obstáculos a través de su pensamiento creativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bermúdez, C. (2013). *Juegos Didácticos*. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Bernabeu, N. (2014). Creatividad y Aprendizaje. En N. Bernabeu, *Creatividad y Aprendizaje*. Madrid, España: Narcea.
- Diez, G. (2013). *La mente es maravillosa*. Obtenido de La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/fomentar-la-creatividad-de-los-ninos/>
- El Juego en la Educación Inicial. (2012). *El Juego en la Educación Inicial*. Obtenido de El Juego en la Educación Inicial : <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Esquivias, M. (2012). Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 17.
- Ferland, F. (2014). ¿Jugamos? El juego con niños de 0 a 6 años. En F. Ferland, *¿Jugamos? El juego con niños de 0 a 6 años* (pág. 144). Madrid: Narcea.
- Gimeno y Perez. (2012). *Gimeno Y Perez*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Martínez, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. En G. Martínez, *El juego y el desarrollo infantil* (pág. 157). Barcelona: Octaedro.
- Pequelia. (09 de julio de 2013). Obtenido de <http://pequelia.republica.com/maternidad-paternidad/la-importancia-de-la-creatividad-infantil.html>
- ResearchGate. (2013). *ResearchGate*. Obtenido de ResearchGate: [https://www.researchgate.net/publication/268056855\\_La\\_creatividad\\_como\\_un\\_valor\\_dentro\\_del\\_proceso\\_educativo?fbclid=IwAR0njY19DXdwe\\_4o1IQy0amSkvFTukQgHCYykaguA2csU0NlwtATb\\_48IEQ](https://www.researchgate.net/publication/268056855_La_creatividad_como_un_valor_dentro_del_proceso_educativo?fbclid=IwAR0njY19DXdwe_4o1IQy0amSkvFTukQgHCYykaguA2csU0NlwtATb_48IEQ)
- Ribes, M. (2012). El Juego Infantil y su Metodología. En R. A. María, *El Juego Infantil y su Metodología*. Bogotá, Colombia.
- Roldán, M. (2015). *VIX*. Obtenido de *VIX*: <https://www.vix.com/es/imj/familia/5569/beneficios-de-la-creatividad-en-los-ninos>
- Sánchez, A. (2013). La Creatividad Infantil. En A. Sánchez, *La Creatividad Infantil*. Madrid.
- Sarlé, P. (2012). Lo importante es jugar. En S. Patricia, *Lo importante es jugar*. Santa Fe. Argentina: Homo Sapiens.
- Tierra en las manos. (13 de octubre de 2016). Obtenido de <http://www.tierraenlasmanos.com/juego-estimulo-pensamiento-creativo/>
- Unesco. (2013). El niño y el juego. En Unesco, *El niño y el juego*. Francia: Unesco.
- Unesdoc. (2014). *Unesdoc*. Obtenido de Unesdoc: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047?fbclid=IwAR0YDYWMDBPr1bGL4iutcJhRjajmGilsCbeGLk\\_\\_P6g5HApQ8UXEV2\\_njtM](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047?fbclid=IwAR0YDYWMDBPr1bGL4iutcJhRjajmGilsCbeGLk__P6g5HApQ8UXEV2_njtM)

# ANEXOS

**Anexo 1.**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa “Fe y Alegría”

**Nivel:** Inicial 2

**Número de estudiantes:** 27

**Fecha de Observación:** 14 de marzo del 2019

**Hora:** 09h00

**Nombre del estudiante observador:** Mishell Daniela Parra Insuasti

**Objetivo de la Aplicación de la Ficha:** Analizar el comportamiento de los niños referente a las variables a investigar a través de la observación recopilando información veraz para el trabajo de investigación.

INDICADORES	1. Siente curiosidad ante el medio.			2. Dispone de una amplia fantasía.			3. Muestra originalidad en sus trabajos.			4. Plantea ideas novedosas y sorprendentes frente a una situación.			5. Mantiene una indagación persistente.			6. participa activamente en actividades lúdicas.			7. Crea su propio juego y reglas.			8. Refleja sus intereses y deseos a través del juego.			9. Asume roles y genera nuevas ideas a través del juego simbólico.			10. Es capaz de sobrepasar obstáculos; los resuelve con facilidad.		
	N	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A	I	E	A		
Nómina																														
1. Abarca Carolay																														
2. Arias Andrés																														
3. Cargua Josué																														
4. Carrasco Marcial																														





## Anexo 2.



**Fuente:** Foto tomada a la Fachada de la Institución: Unidad Educativa "Fe y Alegría"  
**Elaborado por:** Mishell Daniela Parra Insuasti

## Anexo 3.



**Fuente:** Fotografía conformada por los niños y niñas de Inicial 2, siendo los sujetos del presente trabajo de investigación.  
**Elaborado por:** Mishell Daniela Parra Insuasti

#### Anexo 4.



**Fuente:** Fotografía de evidencia de trabajos realizados durante la jornada escolar.  
**Elaborado por:** Mishell Daniela Parra Insuasti

#### Anexo 5.



**Fuente:** Fotografía de evidencia alternando trabajo-juego durante la jornada.  
**Elaborado por:** Mishell Daniela Parra Insuasti