



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA**

**Sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en  
estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años**

**JOHANNA LISBETH MORILLO CARRIÓN**

**MACHALA  
2022**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA**

**Sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo  
en estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años**

**JOHANNA LISBETH MORILLO CARRIÓN**

**(Proyecto de Desarrollo en opción al título de Magíster en Psicopedagogía)**

**TUTORA:**

**DRA. ROSA MARIANELA SALAMEA NIETO, PHD**

**MACHALA 2022**

## **PENSAMIENTO**

“La mayor señal del éxito de un profesor es poder decir: Ahora los niños trabajan como si yo no existiera”

**María Montessori**

## **DEDICATORIA**

La presente tesis está dedicada con todo mi corazón a Dios, ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera, por su bendición a diario a lo largo de mi vida con su protección que me lleva por el camino del bien, a mi hermano, aunque no esté conmigo físicamente con nosotros, sé que desde el cielo siempre me cuida y me guía para que todo me salga bien, a mi hija, su afecto y cariño son los detonantes de mi felicidad, de mi esfuerzo, de mis ganas de buscar lo mejor para ti. Aún a tu corta edad, me has enseñado y me sigues enseñando muchas cosas de esta vida, te agradezco por ayudarme a encontrar el lado dulce de la vida, fuiste mi motivación más grande para concluir con éxito la tesis, a mis queridos padres porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejor persona, porque han fomentado en mí el deseo de superación y de triunfo en la vida, lo que ha contribuido a la consecución de este logro. Espero contar siempre con su valioso e incondicional apoyo.

A mi querida tutora por sus palabras, su confianza ya que sin su guía no lo hubiese logrado.

## **AGRADECIMIENTOS**

- Agradezco a Dios por haberme otorgado una hija maravillosa, unos excelentes padres, a mi pareja, quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo. A todos ellos dedico mi presente trabajo por darme ánimo para seguir con la terminación de mi tesis, porque han fomentado en mí, el deseo de superación y de triunfo en la vida. Lo que ha contribuido a la consecución de este logro, espero siempre contar con su valioso e incondicional apoyo.
- También agradezco a la universidad por darme la acogida, a mi tutora por su guía, a la directora de la carrera a todos mis maestros por sus conocimientos y dedicación que los he regido, he logrado importantes objetivos como culminar el desarrollo de mi tesis con éxito y obtener una afable titulación de cuarto nivel.

## RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Yo, Johanna Lisbeth Morillo Carrión con C.C./C.I./ A6824124 /0706257870, declaro que el trabajo de “Sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de edad temprana, de nivel inicial de 4 a 5 años”, en opción al título de Magister en Pedagogía del programa de maestría, es original y auténtico; cuyo contenido: conceptos, definiciones, datos empíricos, criterios, comentarios y resultados son de mi exclusiva responsabilidad.



Johanna Lisbeth Morillo Carrión  
C.C./C.I./ A6824124 /0706257870

Machala, año/mes/día

## REPORTE DE SIMILITUD URKUND

### eEl juego como estrategia para el desarrollo del pensamiento creativo

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

ÍNDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.ug.edu.ec](http://repositorio.ug.edu.ec)

Fuente de Internet

1%

2

[Submitted to Universidad Técnica de Machala](#)

Trabajo del estudiante

1%

3

[Submitted to consultoriadeserviciosformativos](#)

Trabajo del estudiante

1%

4

[anamariaaguilera.com](http://anamariaaguilera.com)

Fuente de Internet

1%

5

[Submitted to Universidad Catolica De Cuenca](#)

Trabajo del estudiante

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Quién suscribe, Dra. Rosa Marianela Salamea Nieto (PhD), tutora del trabajo de “Sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de temprana edad ,de nivel inicial de 4 a 5 años”, certifico que ha sido revisado, enmarcado en los procedimientos científicos, técnicos, metodológicos y administrativos establecidos por el Centro de Posgrado de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), razón por la cual doy fe de los méritos suficientes para que sea presentado a evaluación.

Rosa Marianela Salamea Nieto, PhD.

CI. 0300838992

Machala, diciembre de 2022

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Johanna Lisbeth Morillo Carrión con C.C./C.I./A6824124 /0706257870, autora del trabajo de titulación “Sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de temprana edad, de nivel inicial de 4 a 5 años”, en opción al título de Magister en Pedagogía del programa de maestría, declaro bajo juramento que:

- El trabajo aquí descrito es de mi autoría, que no ha sido presentado previamente para ningún grado o calificación profesional. En consecuencia, asumo la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.
- Cede a la Universidad Técnica de Machala de forma exclusiva con referencia a la obra en formato digital los derechos de:
  - a. Incorporar la mencionada obra en el repositorio institucional para su demostración a nivel mundial, respetando lo establecido por la Licencia *Creative Commons Attribution-NoCommercial* – Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY NCSA 4.0); la Ley de Propiedad Intelectual del Estado Ecuatoriano y el Reglamento Institucional.
  - b. Adecuarla a cualquier formato o tecnología de uso en INTERNET, así como correspondiéndome como Autora la responsabilidad de velar por dichas adaptaciones con la finalidad de que no se desnaturalice el contenido o sentido de la misma.



Johanna Lisbeth Morillo Carrión

C.C. /C.I./ A6824124 /0706257870

Machala, año/mes/día

## **RESUMEN**

El desarrollo del pensamiento creativo es crucial para el éxito en la vida, ya que permite encontrar soluciones innovadoras a los problemas y promueve la adaptabilidad, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Además, las experiencias lúdicas en la educación temprana son estrategias pedagógicas efectivas que estimulan el aprendizaje y el desarrollo holístico de los niños al mismo tiempo que fomentan la motivación, el interés, la creatividad y la imaginación. A pesar de los avances, aún existen desafíos en la educación inicial en el Ecuador, como la falta de recursos y la necesidad de formación docente. El objetivo de esta investigación es fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala a través de un sistema de actividades lúdicas. Se fundamenta en antecedentes históricos, contextuales y teóricos en los que destacan: teoría del umbral de la inteligencia, teoría evolutiva de la creatividad y los modelos componencial y sociocultural. De igual forma, destaca la lúdica como alternativa pedagógica que contribuye a la formación integral de estudiantes en edad temprana. Para realizar la investigación se empleó métodos teóricos y empíricos con un enfoque mixto, de carácter descriptivo y con un paradigma sociocrítico. La propuesta fue validada con criterio de expertos, concluyendo que es fundamental implementar actividades lúdicas para potenciar el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de edad temprana.

**PALABRAS CLAVE:** actividades lúdicas, pensamiento creativo, estudiantes de edad temprana.

# **THE GAME FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVE THINKING IN CHILDREN OF INITIAL LEVEL FROM 4 TO 5 YEARS OF AGE**

## **ABSTRACT**

The development of creative thinking is crucial for success in life, since it allows finding innovative solutions to problems and promotes adaptability, problem solving and decision making. In addition, playful experiences in early education are effective pedagogical strategies that stimulate children's learning and holistic development while fostering motivation, interest, creativity, and imagination. Despite the advances, there are still challenges in initial education in Ecuador, such as the lack of resources and the need for teacher training. The objective of this research is to strengthen the development of creative thinking in the teaching and learning process of the children of the "Santa Elena" Initial Education Center of the Machala canton through a system of playful activities. It is based on historical, contextual and theoretical background in which the following stand out: intelligence threshold theory, evolutionary theory of creativity and componential and sociocultural models. In the same way, the playful one stands out as a pedagogical alternative that contributes to the integral formation of students at an early age. To carry out the research, theoretical and empirical methods were used with a mixed approach, of a descriptive nature and with a socio-critical paradigm. The proposal was validated with the criteria of experts, concluding that it is essential to implement playful activities to promote the development of creative thinking in early students of initial level.

**KEY WORDS:** playful activities, creative thinking, early age learners.

## ÍNDICE GENERAL

PENSAMIENTO.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTOS .....	V
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA.....	VI
REPORTE DE SIMILITUD URKUND .....	VII
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	VIII
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT .....	XI
INDICE GENERAL.....	XII
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO 1 .....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
ANTECEDENTES HISTÓRICOS, CONCEPTUALES Y REFERENCIALES DEL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL JUEGO .....	10
1.1. Antecedentes históricos, conceptuales y referenciales del pensamiento creativo .	10
1.2. Modelos teóricos sobre la creatividad.....	13
1.3. Teoría del umbral de inteligencia .....	14
1.4. Teoría evolutiva de la creatividad.....	15
1.5. El Modelo Componencial .....	16
1.6. Modelo Sociocultural.....	17
1.7. Las fuentes de creatividad según Edward de Bono.....	18
1.8. El juego como recurso educativo para el desarrollo del pensamiento creativo .....	20
1.9. Teorías pedagógicas basadas en el juego.....	21
1.10. El método Decroly .....	22
1.11. La pedagogía Waldorf.....	23

1.12.	El método Singapur.....	24
1.13.	Educación y desarrollo de la creatividad.....	29
1.14.	Incidencia del Pensamiento Creativo en el Ámbito Escolar .....	31
1.15.	Importancia del pensamiento creativo en niños de educación inicial .....	33
CAPÍTULO 2.....		36
MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA.....		36
2.1	Tipo de investigación.....	36
2.2	Paradigma de investigación .....	36
2.3	Unidad de Análisis.....	37
2.3.1	<i>Población y muestra</i> .....	37
2.3.2	<i>Tipo de muestra</i> .....	37
2.3.3	<i>Tamaño de la muestra</i> .....	37
2.4	Enfoque investigación .....	38
2.5	Métodos teóricos.....	38
2.6	Métodos Empíricos.....	39
2.7	Descripción de los instrumentos y técnicas para recolectar información .....	40
2.8	Análisis de los resultados.....	42
Conclusión.....		55
CAPÍTULO 3.....		56
SISTEMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL DE 4 A 5 AÑOS .....		56
3.1	Definición de la propuesta .....	56
3.2	Objetivos de la propuesta.....	57
3.3	Justificación .....	58
3.4	Fundamentación teórica.....	59
3.5	Contenidos y procedimientos de la propuesta .....	59
Conclusiones del capítulo.....		78
CAPÍTULO 4.....		79

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....	79
4.1 Descripción del proceso metodológico.....	79
4.2 Resultados de la valoración de expertos .....	84
CONCLUSIONES .....	86
RECOMENDACIONES .....	88
BIBLIOGRAFÍA.....	89
ANEXOS.....	98

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Estrategias lúdicas en las rutinas de aprendizajes</i> .....	42
<b>Tabla 2</b> <i>Didácticas relacionadas con las necesidades de los niños</i> .....	42
<b>Tabla 3</b> <i>Promueve la creatividad</i> .....	43
<b>Tabla 4</b> <i>Grupos de aprendizaje</i> .....	43
<b>Tabla 5</b> <i>Creatividad durante las actividades lúdicas</i> .....	44
<b>Tabla 6</b> <i>Abordaje de actividades de seriación</i> .....	44
<b>Tabla 7</b> <i>Actividades sobre resolución de problemas</i> .....	45
<b>Tabla 8</b> <i>Organiza metodologías de seriación y clasificación</i> .....	45
<b>Tabla 9</b> <i>Promueve actividades secuenciales lógicas</i> .....	46
<b>Tabla 10</b> <i>Escenarios divertidos donde el niño crea y genera alternativas de solución</i> .....	46
<b>Tabla 11</b> <i>Observación</i> .....	49
<b>Tabla 12</b> <i>Interés por crear</i> .....	49
<b>Tabla 13</b> <i>Actividad de acuerdo a sus necesidades</i> .....	50
<b>Tabla 14</b> <i>Actividades manuales</i> .....	50
<b>Tabla 15</b> <i>El docente de manera constante se dirige para realizar una actividad</i> .....	51
<b>Tabla 16</b> <i>Los juegos en situaciones ficticias</i> .....	51
<b>Tabla 17</b> <i>Juegos de roles</i> .....	52
<b>Tabla 18</b> <i>Actividades libres</i> .....	52
<b>Tabla 19</b> <i>Juegos de dramatización</i> .....	53
<b>Tabla 20</b> <i>Preguntas al momento de iniciar una actividad</i> .....	53
<b>Tabla 21</b> <i>Juegos y actividades al docente</i> .....	54
<b>Tabla 22</b> <i>Perfil de los expertos seleccionados para la validación de la propuesta</i> .....	80
<b>Tabla 23</b> <i>Encuesta de validación de expertos</i> .....	83

## ÍNDICE DE FIGURA

<b>Figura 1</b> Modelo de motivación en la tarea.....	17
<b>Figura 2</b> <i>Componentes de la personalidad Creativa</i> .....	31

## ÍNDICE DE GRAFICO

<b>Gráfico 1</b> Validación de los expertos.....	84
--	----

## ÍNDICE DE ANEXO

<b>Anexo 1</b> Encuesta dirigida a docentes.....	98
<b>Anexo 2</b> <i>Entrevista dirigida al personal directivo de educación inicial</i> .....	100
<b>Anexo 3</b> <i>Guía de observación</i> .....	101

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo del pensamiento creativo es una habilidad esencial para el éxito en la vida, ya que permite a las personas encontrar soluciones innovadoras y creativas a los problemas que enfrentan. Además, el pensamiento creativo fomenta la capacidad de adaptación, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Es por eso que es importante fomentar el desarrollo del pensamiento creativo desde una edad temprana, y una forma efectiva de hacerlo es a través del juego. En este trabajo de investigación, se discutirá la importancia del juego para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4 a 5 años de edad y se presentarán evidencias que respaldan esta afirmación.

Cabe mencionar que el juego deber ser entendido como una herramienta metodológica fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta manera ayuda a la resolución de problemas, porque permite que los infantes logren relacionar la actividad que realizan con un contexto particular, lo que implica una atención temprana al desarrollo del pensamiento creativo de los niños de preescolar. Como mencionan Gavilanes y Riera (2021), el juego tiene implícito la libertad de acción, el placer, esfuerzo, seguir reglas, seriedad, etc.

Uno de los beneficios del juego para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños es que fomenta la imaginación. Según Albornoz (2019) la imaginación es esencial para el pensamiento creativo, ya que permite a los niños explorar y experimentar con diferentes ideas y soluciones. A través del juego, los niños pueden usar su imaginación para crear mundos imaginarios, historias y personajes, lo que les permite desarrollar su pensamiento creativo.

Otro beneficio del juego para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños es que fomenta la curiosidad y la exploración. De acuerdo con Tamayo y Restrepo (2017), el juego permite a los niños experimentar con diferentes situaciones y resolver problemas imaginarios, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo. Además, el juego permite a los niños explorar diferentes formas de hacer las cosas, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de innovación y creatividad.

La investigación también ha demostrado que el juego puede fomentar la colaboración y la comunicación, lo que son habilidades importantes para el desarrollo del pensamiento creativo. Al respecto, Oviedo (2021) explica que, el juego colaborativo permite a los niños trabajar juntos para resolver problemas y encontrar soluciones creativas. Además, el juego

colaborativo también fomenta la comunicación y la negociación, habilidades que son esenciales para el desarrollo del pensamiento creativo.

Por tanto, el juego es una herramienta efectiva para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 4 a 5 años de edad. A través del juego, los estudiantes pueden explorar, experimentar y desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo. El juego fomenta la imaginación, la curiosidad, la exploración, la colaboración y la comunicación, habilidades importantes para el desarrollo del pensamiento creativo. Los padres y educadores pueden fomentar el desarrollo del pensamiento creativo en los niños a través del juego, proporcionando un entorno seguro y estimulante que les permita explorar y experimentar de manera libre y creativa.

La educación inicial es un período fundamental en el desarrollo infantil, ya que es durante esta etapa que los estudiantes de temprana edad comienzan a adquirir habilidades y destrezas que les serán útiles a lo largo de su vida. En este sentido, la utilización de experiencias lúdicas preformativas en la educación inicial se presenta como una estrategia pedagógica efectiva, que permite a los estudiantes de edad temprana explorar, experimentar y aprender de manera lúdica y divertida. En este ensayo, se discutirá la importancia de las experiencias lúdicas preformativas en la educación inicial y se presentarán algunas evidencias que respaldan esta afirmación.

Las experiencias lúdicas preformativas son actividades que se realizan de manera lúdica y que tienen como objetivo fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Según Gómez et al. (2015), estas experiencias están diseñadas para fomentar el desarrollo cognitivo, socio afectivo, motor y lingüístico de los niños, y se presentan como una alternativa efectiva a los métodos de enseñanza tradicionales.

Uno de los beneficios de las experiencias lúdicas preformativas en la educación inicial es que fomentan la motivación y el interés por el aprendizaje. Según Pastó (2017) los niños aprenden mejor cuando están motivados e interesados en lo que están haciendo, y las experiencias lúdicas preformativas pueden proporcionar este tipo de ambiente de aprendizaje. A través de estas experiencias, los estudiantes de edad temprana pueden explorar y experimentar de manera libre y creativa, lo que les permite desarrollar su curiosidad y su interés por el aprendizaje.

Otro beneficio de las experiencias lúdicas preformativas en la educación inicial es que fomentan el desarrollo integral de los niños. Señala Ruiz (2017) que estas experiencias están diseñadas para fomentar el desarrollo cognitivo, socio-afectivo, motor y lingüístico de los

niños, lo que les permite desarrollar sus habilidades y destrezas en diferentes áreas. A través de estas experiencias, los estudiantes de edad temprana pueden aprender de manera integrada, desarrollando sus habilidades en diferentes áreas al mismo tiempo.

Además, las experiencias lúdicas preformativas en la educación inicial fomentan la creatividad y la imaginación de los niños. Argumenta Partida (2022) estas experiencias están diseñadas para fomentar la creatividad y la imaginación de los niños, permitiéndoles explorar y experimentar de manera libre y creativa. A través de estas experiencias, los niños pueden crear y diseñar, lo que les permite desarrollar su pensamiento creativo y su imaginación.

En resumen, las experiencias lúdicas preformativas son una estrategia pedagógica efectiva en la educación inicial, ya que permiten a los niños explorar, experimentar y aprender de manera lúdica y divertida. Estas experiencias fomentan la motivación y el interés por el aprendizaje, el desarrollo integral de los estudiantes de temprana edad y la creatividad y la imaginación. Los padres y educadores pueden utilizar estas experiencias como una herramienta para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes de edad temprana, proporcionando un ambiente seguro y estimulante que les permita explorar

Es por ello, que Corral (2021) explica que cuando los infantes muestran debilidades en su pensamiento creativo los docentes necesitan implementar estrategias lúdicas, como una herramienta que les ayuda a abordar esta debilidad Según Gavilanes y Riera (2021) el juego oculto contiene libertad de acción, alegría, esfuerzo, respeto a las reglas y seriedad. Por su parte, Zuloeta et al. (2021) enfatizan que el juego debe ser visto como una herramienta metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje y de esta manera ayudar en la resolución de problemas porque permite que los niños se conecten. Las actividades que realizan en contextos particulares, lo que sugiere un interés temprano en el desarrollo del pensamiento creativo de los preescolares. Del mismo modo, Chacón y Pissani (2017) sostienen que el juego es uno de los elementos fundamentales para el desarrollo del instinto en los niños, ya que los obliga a razonar, pensar y actuar, lo que impulsa un mayor desarrollo y tiene una relación directa con la creatividad.

La educación inicial es un aspecto fundamental en el desarrollo de los estudiantes de edad temprana en Ecuador, ya que representa la base para su crecimiento cognitivo, social y emocional. La educación inicial se refiere a la educación que se imparte desde la primera infancia hasta los 5 años de edad, y es en esta etapa donde se fortalecerán las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida. En Ecuador, la educación inicial es obligatoria y gratuita para todos los estudiantes de edad temprana, de entre 3 y 5 años. Además, se reconoce la

importancia de la educación en la primera infancia, por lo que se han implementado políticas y programas para garantizar su acceso y calidad. Entre estas políticas se encuentra la Estrategia Nacional para el Desarrollo de la Primera Infancia, que tiene como objetivo promover el desarrollo integral de los niños y niñas en esta etapa de la vida.

La educación inicial en Ecuador ha sido objeto de atención por parte del gobierno y de la sociedad civil en los últimos años, reconociendo su importancia en el desarrollo de los niños y niñas. En este sentido, la Estrategia Nacional para el Desarrollo de la Primera Infancia, implementada por el gobierno, busca promover la atención integral de los niños y niñas en esta etapa de la vida, a través de la coordinación interinstitucional y la participación de la comunidad en su implementación (Ministerio de Inclusión Económica y Social, 2013).

Además, según el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 del gobierno ecuatoriano, se han establecido metas para mejorar la calidad de la educación inicial en el país, a través de la implementación de políticas que fomentan la formación y capacitación de docentes y educadores, y que garantizan la calidad y pertinencia de los programas educativos (Presidencia de la República del Ecuador, 2017).

Por otro lado, se reconoce la importancia de la educación inicial en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los estudiantes de edad temprana. Según un estudio realizado por la Universidad Central del Ecuador, este nivel educativo en Ecuador contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los niños y niñas, como la empatía, la resolución pacífica de conflictos y la comunicación efectiva (Paute, 2021)

Sin embargo, aún existen desafíos en la educación inicial en Ecuador. Según un estudio del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) (2016), la calidad de la educación inicial en el país es variable y en algunos casos insuficiente, y se requiere una mayor inversión en recursos y capacitación de docentes y educadores para mejorarla

En conclusión, la educación inicial en Ecuador representa un área prioritaria para el desarrollo integral de los estudiantes de edad temprana e, y se han implementado políticas y programas para mejorar su calidad y acceso. A pesar de los avances, aún existen desafíos que deben ser abordados para garantizar una educación de calidad y adaptada a las necesidades de los niños y niñas en esta etapa de la vida.

La educación inicial en Ecuador se lleva a cabo en diferentes modalidades, entre ellas se encuentran los centros infantiles del Ministerio de Educación, los centros infantiles Comunitarios y los jardines de infantes privados. Estas modalidades ofrecen diferentes enfoques pedagógicos, pero en general, la educación inicial en Ecuador se enfoca en el

desarrollo de habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas de los estudiantes de edad temprana.

Entre las actividades que se realizan en la educación inicial en Ecuador se encuentran juegos, canciones, cuentos, actividades físicas y artísticas, entre otras. Estas actividades están diseñadas para estimular el desarrollo de los niños y niñas en diferentes áreas, como el lenguaje, la motricidad, la creatividad y el pensamiento crítico. También se enfoca en la formación de valores, como la solidaridad, el respeto, la tolerancia y la responsabilidad, lo que contribuye al desarrollo de ciudadanos comprometidos y respetuosos de los derechos humanos y la diversidad cultural.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos del gobierno y de la sociedad civil para mejorar la calidad de la educación inicial en Ecuador, aún existen desafíos que deben ser abordados. Uno de ellos es la falta de recursos en algunos centros infantiles, lo que limita las oportunidades de aprendizaje para los niños y niñas. Otro desafío es la necesidad de capacitar a los docentes y educadores para que puedan brindar una educación de calidad y adaptar a las necesidades de los niños y niñas en esta etapa de la vida.

A pesar de los desafíos que aún existen, es necesario seguir trabajando en mejorar la calidad y el acceso a la educación inicial en el país. Montoya (2020) explica que el juego permite a los niños expresarse desde sus emociones, imaginación hasta desarrollar sus movimientos coordinados, los que están implícitos en la producción creativa. Sin embargo, también indican que en la educación inicial ecuatoriana no se emplea el juego como una estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2022) tiene por objetivo asegurar que al 2030 se logre que todos los niños (as) tengan acceso a los servicios de educación de preescolar y que reciban una educación de calidad. Actualmente, el proceso educativo en preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una enseñanza primaria universal y alcanzar el objetivo ya mencionado, por tanto, asegurar el acceso a una educación preescolar de calidad constituye una estrategia clave para mejorar el aprendizaje y los resultados escolares, así como la eficacia de los sistemas educativos. Además, la importancia de la atención educativa en la primaria infancia se observa en el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS).

En concordancia con lo antes señalado, Alarcón (2019) explica que en América Latina los niños de preescolar presentan retardo en el desarrollo de la creatividad, así como de sus movimientos coordinados. Por cuanto, las actividades enfocadas en el juego se están empleando como una forma de distracción y no para enseñar o estimular estos desarrollos. Es por ello, que cuando los infantes muestran debilidades en su pensamiento creativo los docentes necesitan implementar estrategias lúdicas, como una herramienta que les ayuda a abordar esta debilidad, pero no se está aplicando para este fin, lo que permite que se acreciente esa dificultad (Corral, 2021).

Este problema se hace evidente en el Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala, dónde se logró identificar que los docentes de nivel inicial, recurren muy poco a la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para facilitar el desarrollo del pensamiento creativo en los niños, donde sus actividades se limitan a copiar dibujos y el juego se emplea como una distracción y no como un recurso pedagógico.

Por esta razón, la presente investigación sobre el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala se considera pertinente y viable, ya que permitió analizar la importancia del juego para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana, de 3 a 4 años de edad y se presenta una propuesta que permita el desarrollo del pensamiento creativo en los niños.

El argumento anterior conlleva a la **formulación del problema científico** ¿Cómo fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de temprana edad del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala?

Se considera como **Objeto de estudio** el proceso de enseñanza aprendizaje. Entre

las causas que originan el problema científico se consideran las siguientes:

- Limitado uso de juego libre, este tipo de juego fomenta la autonomía y la toma de decisiones, además de servir de esparcimiento, promueve la creatividad y el pensamiento divergente.
- Limitado uso del juego guiado, el docente no mantiene una participación activa durante el juego ni planificación de contenidos curriculares para el desarrollo del pensamiento creativo.

- Uso rutinario de juegos tradicionales, los cuales pueden ser desarrollados en los entornos virtuales, y la mayoría de niños se sienten atraídos a las nuevas tecnologías (Martín & Vilchez, 2017).
- Los autores Weisz y Marcelo (2022) a través de su investigación evidenciaron que utilizar juegos interactivos ayudaron a desarrollar en los estudiantes su creatividad, además de analizar mejora para la resolución de problemas.
- Estos argumentos conducen hacia las posibles causas del problema: carencia de juegos que sean apropiados para el desarrollo de la creatividad. Donde el juego, es necesario para el desarrollo físico e intelectual de los niños, además el docente considerar que debe estar centrado en habilidades para que los estudiantes puedan resolver problemas por sí solo o en trabajo en equipo, porque les da la oportunidad de experimentar y así logran dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad.
- Otra causa es que la expresión de la creatividad de los niños, se está llevando a efecto mediante copias de dibujos, de trabajos manuales, donde se les indica qué hacer y cómo hacerlo, lo cual limita esa expresión. Esta situación trae como consecuencias que el niño deje de ser espontáneo en sus obras, que su creatividad esté suscrita a las órdenes o instrucciones que le den los adultos, lo cual tendrá un impacto negativo en la construcción del conocimiento.

En relación a lo anterior y con el propósito de dar solución a esta problemática se plantea el siguiente **Objetivo general:** Fortalecer el desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de temprana edad del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala, mediante un sistema de actividades lúdicas.

De igual forma se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Caracterizar los antecedentes históricos, conceptuales y contextuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala.
- Diagnosticar los niveles de desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala.
- Elaborar un sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala.

- Validar la propuesta planteada mediante criterio de expertos.

Asimismo, se considera como **campo de acción** el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años. De ahí que surgen las siguientes preguntas de investigación.

1. ¿Cuáles son las bases históricas, conceptuales y contextuales del juego para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de educación inicial
2. ¿Qué características presenta el uso del juego y el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala?
3. ¿Cómo debe ser el diseño de un sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala?
4. ¿Qué valoración tienen los especialistas en el tema a cerca de sistema de actividades basado en el juego para el desarrollo del pensamiento creativo, en cuanto a su factibilidad y pertinencia?

En los antecedentes referenciales se estudiaron a varios autores entre ellos se encuentra Gavilanes y Riera (2021), el juego tiene implícito la libertad de acción, el placer, esfuerzo, seguir reglas, seriedad; por lo que importante aprovechar que los estudiantes de temprana edad están en constante exploración de su entorno para realizar juegos enfocados en el desarrollo del pensamiento creativo. Por tanto, el juego favorece el desarrollo del pensamiento creativo pues integra motivación, expectativas, fomenta en los niños la participación, entre otras acciones.

Cabe mencionar lo que señala Pillajo et al., (2021) ya que, explica que los juegos, así como las actividades lúdicas necesitan concebirse como una herramienta didáctica fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta manera ayuda a la resolución de problemas. Por cuanto permite que los infantes logren relacionar la actividad que realizan con un contexto particular, lo que implica una atención temprana al desarrollo del pensamiento creativo de los niños de preescolar (Ruiz, 2017).

En este orden de ideas, Sánchez et al. (2017), hacen mención que la participación en el juego es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños, ya que funciona como el agente que motiva a la práctica de los instintos. Por ende, obliga a las personas a pensar, analizar, razonar y a ser activo, y de allí continúa su desarrollo, de esta manera incide directamente en el desarrollo de la creatividad.

Esta investigación se desarrollará en el Centro de educación inicial “Santa Elena”, es una escuela de educación regular de sostenimiento fiscal situada en la Provincia de El Oro, Cantón Machala en la Parroquia de la Providencia. El grupo de estudio son 20 niñas de 4 años y 24 niños de cuatro años. La modalidad es presencial en jornada matutina y vespertina. El centro cuenta con tres salones de clases, un comedor, una cafetería y amplios espacios verdes al aire libre.

Entre las falencias detectadas está el escaso uso del juego como medio fundamental que ayude a desarrollar la creatividad, así como tampoco se consideran los espacios libres dentro de los salones son insuficientes lo cual limita las interacciones entre pares. Además, el material didáctico es insuficiente lo que genera situaciones de tensión entre los niños al momento de manipularlos, por tanto, se considera necesario implementar un sistema de actividades lúdicas en el aula y dotar a los docentes de herramientas metodológicas para transformar sus recursos pedagógicos convencionales en innovadores.

Para dar respuesta a los objetivos planteados el trabajo se ha estructurado en cuatro capítulos. El primer capítulo alude a los antecedentes históricos, conceptuales y contextuales del juego y la creatividad. En el capítulo dos se describe el tipo de investigación, el diseño de la investigación, el método de investigación y las herramientas de investigación. Se considera tanto la muestra como la población.

En el capítulo tres, se lleva a cabo la propuesta de desarrollo de la creatividad mediante el juego, y en el capítulo cuatro se hace un análisis detallado de la validación de la propuesta mediante el criterio de expertos. Para finalizar se exponen las principales conclusiones y recomendaciones.

# CAPÍTULO 1

## MARCO TEÓRICO

### ANTECEDENTES HISTÓRICOS, CONCEPTUALES Y REFERENCIALES DEL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL JUEGO

#### 1.1. Antecedentes históricos, conceptuales y referenciales del pensamiento creativo

La creatividad implica la capacidad de combinar los elementos del mundo que nos rodea de una manera única y original, dando lugar a nuevas formas de estructurar y reestructurar la realidad. En términos prácticos, la creatividad puede mejorar nuestra calidad de vida al mejorar la calidad de nuestro pensamiento, ya que implica un enfoque mental que fomenta un pensamiento de mayor calidad (Delgado, 2021).

De acuerdo con Morales (2017) la Asociación Estadounidense de Psicología ayudó a impulsar el crecimiento de la investigación sobre la creatividad en la segunda mitad del siglo XX. Este crecimiento ha sido promovido por una afluencia de investigadores de la creatividad. Los resultados de este estudio sugieren que el campo de la creatividad es similar a otros campos científicos en cuanto a la distribución de las contribuciones de los autores.

En cuanto a la investigación sobre la creatividad han estado dominados por dos paradigmas paralelos: el psicodinámico y el cognitivo. Las diferencias entre estos dos paradigmas surgen tanto a nivel teórico como metodológico. Guilford según explica Norlander (2001) hizo contribuciones duraderas a la construcción de vínculos entre los dos paradigmas, por cuanto contempla tres aspectos importantes: (1) algunas personas piensan más visualmente, mientras que otras piensan más verbalmente; (2) se necesita más investigación sobre el fenómeno de la eclosión, y (3) las áreas de la estructura y función del cerebro involucradas son cada vez más importantes para definir las categorías de capacidad.

Según Fasko (2001) existe un vínculo claro entre la educación y la productividad creativa, que de acuerdo con su investigación sobre la relación entre educación y creatividad en estudiantes de escuelas públicas de EE. UU., desde preescolar hasta los 16 años de edad, argumentó que, la educación brinda a las personas las habilidades y el conocimiento para obtener una comprensión más completa y profunda del mundo que los rodea, generando nuevas ideas y soluciones creativas a los desafíos y problemas que enfrentan. Además, la

educación desarrolla el pensamiento crítico y las habilidades analíticas que son esenciales para la creatividad, por lo que sugiere formas de pensar más creativas, entre ellos métodos para desarrollar la creatividad.

En la investigación realizada por Chan et al. (2001), se estudiaron 20 escuelas primarias en Hong Kong, en las que evaluaron a 462 estudiantes de primaria donde 244 eran niños y 218 niñas, quienes asisten en los grados 1, 2 y 3. En ellos se evaluó la fluidez ideacional, a través de tareas verbales, centradas en las instancias, usos y similitudes, así como 2 tipos de tareas figurativas que consistieron en significados de patrones y significados de líneas, de las pruebas de Wallach-Kogan. En sus resultados pudieron evidenciar que los niños obtuvieron mayor puntaje en fluidez de ideas que las niñas. Concluyeron que, los niños obtuvieron consistentemente puntuaciones más altas que las niñas en tareas verbales, pero no hubo diferencias significativas de género en tareas figurativas. Además, se observó una mejora en la fluidez de ideas en los grados superiores, especialmente en tareas verbales.

Por su lado Runco, et al. (2001), destacan la importancia de la creatividad en la actividad cognitiva, social y emocional, pero señala que falta una evaluación de alta calidad de la creatividad. Por esta razón, se desarrolló la Escala de Comportamiento Ideacional de Runco (RIBS), que se puede utilizar como criterio para medir la ideación creativa. La escala se basa en la creencia de que las ideas pueden ser tratadas como productos del pensamiento original, divergente y creativo, y se enfoca en los comportamientos reales que reflejan el uso, la apreciación y la habilidad de un individuo con las ideas. Además, mencionan que la escala está respaldada por análisis que demuestran su validez discriminante, lo que sugiere que es una herramienta útil para evaluar la creatividad.

Según Harland y Coren (2001) las investigaciones neuropsicológicas indican que el procesamiento de imágenes visuales y estímulos visuales pueden compartir algunas áreas comunes de procesamiento en el cerebro. Además, sugiere que la calidad de las entradas sensoriales puede determinar la utilidad de las imágenes en la resolución de problemas, ya que las imágenes implican la recreación de imágenes sensoriales.

Esta afirmación se extrae de su estudio, porque investigaron que, si existe una relación entre el estado sensorial y la capacidad de pensamiento divergente, logrando esta conclusión después de evaluar una muestra de 1.461 participantes enfocados en la agudeza visual, capacidad de discriminación de colores, estereopsis y capacidad auditiva de tonos puros. Además, tomaron dos medidas de pensamiento divergente que involucran usos alternativos

de objetos familiares. Entre sus resultados se observa que, que ciertas habilidades visuales, como la agudeza visual y la estereopsis, son importantes para el pensamiento divergente y que los déficits en estas habilidades pueden afectar negativamente el desempeño en tareas que requieren manipulación de imágenes.

Por otro lado, los déficits en habilidades no relacionadas con la visión (como la discriminación de color o la audición) no parecen afectar significativamente el desempeño en estas tareas, donde la agudeza visual y la estereopsis deficientes pueden afectar negativamente el éxito en las tareas de pensamiento divergente. Esto se debe a que la efectividad de las imágenes para lograr soluciones novedosas se reduce cuando las imágenes almacenadas carecen de detalles debido a los déficits en estas habilidades visuales. Por ende, la calidad de las imágenes mentales recreadas a partir de la información visual almacenada en la memoria puede ser un factor importante en la capacidad de una persona para resolver problemas de manera creativa y divergente.

La evaluación de la creatividad en estudiantes de educación inicial puede ser un desafío, ya que la creatividad es un concepto complejo que no se puede medir fácilmente con pruebas estandarizadas. Sin embargo, existen varios criterios e indicadores que los educadores pueden usar para evaluar la creatividad de los niños. A continuación, se presentan algunos criterios desde la postura de Santaella (2006)

**Originalidad:** se refiere a la capacidad de una persona para crear ideas y productos únicos, interesantes y de gran aporte a la comunidad o sociedad, que sean novedosos y fruto de su imaginación y singularidad.

**Iniciativa:** se relaciona con la actitud de una persona para idear y emprender actividades, dirigir acciones y protagonizar y promover ideas, lo que implica liderazgo, anticipación, naturalismo y vanguardia, así como intuición.

**Fluidez:** se refiere a la capacidad de una persona para generar ideas, para analizar lo opuesto, ver lo diferente, reflexionar y tener pensamiento crítico y lateral se relaciona con su capacidad de divergencia, la cual debe ser permanente, espontánea y demostrar variedad y agilidad en el pensamiento funcional.

**Flexibilidad:** es la habilidad para clasificar los hechos en categorías más amplias y diversas, donde se soportan con argumentos sólidos.

**Sensibilidad:** se refiere a la capacidad de una persona para percibir y estar consciente de los cambios sutiles en su entorno o en su cuerpo, así como también para comprender y responder a las emociones, necesidades y deseos de los demás.

**Elaboración:** se refiere a la habilidad de una persona para convertir sus ideas en planes concretos, y llevar a cabo proyectos con fuerza, dirección,

**Desarrollo:** se refiere a un proceso creativo que se caracteriza por la ansiedad generada por el deseo de realización, la aceleración y la transformación de la naturaleza. El desarrollo es una característica importante de la creatividad, ya que implica un proceso continuo y dinámico de crecimiento y transformación, que conlleva a la creación de algo nuevo y original.

**Autoestima:** se refiere a la valoración subjetiva que una persona tiene de sí misma, incluyendo sus pensamientos, sentimientos y percepciones sobre su propio valor y capacidad para enfrentar los desafíos de la vida

**Motivación:** es un estado interno que impulsa a una persona a actuar de cierta manera para lograr un objetivo o satisfacer una necesidad. Puede ser influenciada por factores internos, como las creencias, valores y metas personales, así como por factores externos, como recompensas, consecuencias y estímulos del entorno.

**Independencia:** implica la capacidad de comprender, formular y llevar a cabo tareas de manera autónoma, con libertad para elegir los mejores caminos para lograr objetivos y la capacidad de buscar, seleccionar y procesar información de manera crítica y reflexiva.

**Innovación:** se refiere a la habilidad para utilizar los recursos de manera efectiva y proactiva redefinir funciones y usos, transformar algo en otra cosa y crear nuevos roles. Esta habilidad se basa en la curiosidad, lo que implica la creación de algo nuevo y original.

Desde los planteamientos señalados la creatividad es un proceso que supone el descubrimiento de algo nuevo a través de la autoproducción, similar a lo que hacen los demás, y proviene del interior del individuo. Por ende, se considera como una habilidad de las personas (Morales, 2017).

## **1.2. Modelos teóricos sobre la creatividad**

Desde la mitad del siglo XX, se han presentado diferentes teorías, así como modelos que buscan explicar la creatividad como una habilidad del ser humano. Sin embargo, hasta ahora

no existe una teoría que integre todas las perspectivas, por lo que coexisten varias teorías consideradas válidas, sin embargo, se estudian algunas que tienen relación con la temática de estudio (Chacón Y. , 2005).

### **1.3. Teoría del umbral de inteligencia**

Los autores Corujo et al. (2016), explican que la teoría del umbral de inteligencia de Torrance es una teoría que ha sido desarrollada y ampliada por diversos autores a lo largo de los años. Uno de los autores que más ha contribuido al desarrollo de esta teoría es E. Paul Torrance, quien en su trabajo ha buscado profundizar en la comprensión de la inteligencia divergente y su relación con la creatividad.

De esta manera Torrance pudo realizar la realización de pruebas de pensamiento divergente para evaluar la inteligencia divergente, ya que convendría que estas pruebas eran capaces de medir la capacidad de una persona para generar ideas originales y útiles. Además, Torrance también determinó el concepto de fluidez, que se refiere a la cantidad de ideas que una persona puede generar en un período de tiempo determinado.

Otros autores que han contribuido al desarrollo de la teoría del umbral de inteligencia de Torrance son Howard Gardner y Robert Sternberg. Gardner opina sobre su teoría de las inteligencias múltiples, que sugiere que la inteligencia no puede ser reducida a una sola capacidad, sino que se compone de múltiples capacidades, incluyendo la inteligencia lingüística, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia espacial, la inteligencia musical, la inteligencia corporal-kinestésica, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal (Gardner, 2014)

Desde la perspectiva de Sternberg (1983), en su teoría triárquica de la inteligencia, señalan que se enfoca en tres aspectos principales de la inteligencia: la inteligencia analítica, que se refiere a la capacidad de analizar y resolver problemas; la inteligencia creativa, que se refiere a la capacidad de generar ideas nuevas y originales; y la inteligencia práctica, que se refiere a la capacidad de adaptarse a situaciones nuevas y resolver problemas de la vida diaria. Según este autor, la creatividad es uno de los tres aspectos principales de la inteligencia, junto con la capacidad analítica y la capacidad práctica.

Mientras que la inteligencia práctica se relaciona con la habilidad de adaptarse a nuevas situaciones, resolver problemas de la vida diaria y construir relaciones efectivas con otras personas (Sternberg, 1983). Según Sternberg y O'Hara, (2005), la inteligencia no es sólo una cuestión de medición de habilidades, sino que también depende de la creatividad, la sabiduría, la ética y otras cualidades.

En conjunto, estos autores han contribuido a la comprensión de la inteligencia y su relación con la creatividad, y han ampliado la teoría del umbral de inteligencia de Torrance a través de sus propias investigaciones y teorías. Guilford y Christensen como se citan en Sternberg y O'Hara (2005) aplicaron pruebas de coeficiente intelectual y de pensamiento divergente a niños de educación primaria. Los resultados mostraron una correlación positiva entre las puntuaciones en ambas pruebas, lo que llevó a los investigadores a concluir que cuanto más alto fuera el nivel de C.I., más posibilidades habrían de encontrar sujetos con un elevado potencial creativo

Refiere Villamizar (2012) Chein realizó un estudio comparando de dos muestras de niños, una de ellos intelectualmente dotados y otra con niños considerados medios en capacidad intelectual. Los resultados mostraron que los niños intelectualmente dotados obtuvieron puntajes más altos en fluidez, flexibilidad y originalidad, que son rasgos asociados al pensamiento creativo

Mientras que, Tabares e Implial (2015) explican que Wallach y Kogan, en su estudio sugieren que los índices de creatividad y los de inteligencia no están necesariamente relacionados entre sí. Es decir, una persona puede tener un alto nivel de inteligencia, pero no necesariamente tener habilidades creativas destacadas, y viceversa.

#### **1.4. Teoría evolutiva de la creatividad**

De acuerdo con Campbell para solucionar situaciones de manera creativa, es necesario rechazar el conocimiento del pasado como base para construir nuevas ideas. Si no se produce esta ruptura con el conocimiento pasado, las propuestas no serán realmente creativas. Luego de generar ideas de forma aleatoria, el individuo evaluará si estas se adecuan a sus necesidades. Si es así, la idea será guardada para futuras situaciones similares, semejante al proceso evolutivo de selección natural donde solo las ideas más efectivas sobreviven y se desarrollan (Páscale, 2005).

## 1.5. El Modelo Componencial

Desde la perspectiva de Amabile (1983) este modelo propone en su modelo tres componentes: conocimientos relativos al dominio, habilidades de pensamiento y motivación en la tarea. Además, sugiere que la creatividad está influenciada por las características de la personalidad y que los factores sociales pueden contribuir a las diferentes etapas del proceso creativo.

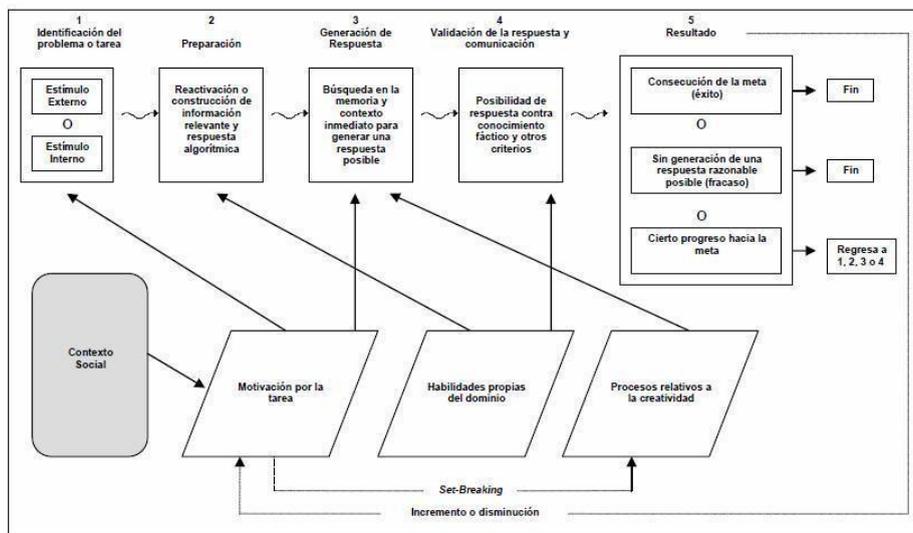
**Las habilidades relativas al dominio (expertise)** el rango completo de respuestas posibles que un individuo puede tener constituyen los senderos cognitivos que se recorren en la búsqueda de una solución creativa. Estos senderos cognitivos dependen tanto de las aptitudes innatas como del ambiente socioeducativo en el que se desenvuelve el individuo. En resumen, el texto destaca la importancia de la interacción entre las aptitudes innatas del individuo y su entorno socioeducativo en el proceso creativo (Páscale, 2005)

**Habilidades de pensamiento:** de acuerdo con Arroyo et al. (2014), son un modo de conocimiento involucra la capacidad de trabajar con situaciones complejas, ser flexible en el enfoque ante un problema, generar múltiples ideas, mantener una actitud enfocada y concentrada, así como la capacidad para evaluar un problema y determinar si puedo o no solucionarlo, en caso de no poder, se posponer, de esta manera se evita el gasto de energía.

**Motivación en la tarea:** Amabile (1983) destaca la importancia de la motivación en el modelo propuesto, otorgándole una la capacidad de compensar la ausencia o debilidad de otros elementos se destaca en este modelo. Explica que, la motivación es un factor clave en la brecha entre el potencial y el rendimiento de un individuo, destacando la importancia de la motivación intrínseca, ya que se relaciona con la situación que se vivencia y la capacidad para superar las restricciones externas que afectan la motivación. Asimismo, se plantea la posibilidad de mejorar la motivación mediante el fomento de interacciones sociales y el desarrollo de la creatividad.

**Figura 1**

*Modelo de motivación en la tarea*



Nota: Información tomada de Amabile (1983)

### 1.6. Modelo Sociocultural

El enfoque sociocultural de la creatividad es una perspectiva teórica que destaca la importancia del contexto social y cultural en el desarrollo de la creatividad. Este enfoque sostiene que la creatividad es un fenómeno que surge de la interacción entre el individuo y su entorno, y que la cultura, las normas y los valores sociales juegan un papel fundamental en este proceso.

El autor Sawyer (2006) argumenta que el estudio de la creatividad ha evolucionado hacia un enfoque interdisciplinario y sociocultural que considera el desempeño creativo de una persona como un elemento importante. Sawyer introduce la teoría sociocultural y su propuesta de la ciencia de la innovación humana, desde una forma que abraza la cultura, la creatividad. Además, destaca la importancia de un enfoque multidisciplinario en el estudio de la creatividad, donde incluye factores sociales como la colaboración, las redes de apoyo, la educación, por ende, la cultura.

## 1.7. Las fuentes de creatividad según Edward de Bono

La creatividad es un tema que ha interesado a investigadores, así como a teóricos, entre ellos se encuentra Edward de Bono. Su trabajo en el pensamiento lateral y la creatividad lo ha hecho reconocido, y ha propuesto diversas teorías sobre las fuentes de la creatividad. Según De Bono (2016) existen fuentes de la creatividad que se mencionan a continuación:

**La inocencia:** cuando una persona no conoce el procedimiento habitual, la solución usual o los conceptos corrientes, es más probable que produzca una nueva idea. Además, si uno no se siente inhibido por el conocimiento de las restricciones, se siente mucho más libre para proponer un enfoque novedoso a cualquier cuestión. En los niños, la creatividad surge de la inocencia de forma espontánea, en la búsqueda deliberada de soluciones a un problema determinado (Angulo & Ávila, 2010)

**La experiencia:** la creatividad basada en la experiencia es opuesta a la creatividad basada en la inocencia. Este tipo de creatividad implica bajo riesgo, se basa en lo conocido y en la reproducción de éxitos pasados para evitar el costo personal del fracaso. En lugar de buscar oportunidades reales, esta modalidad de creatividad favorece más bien al oportunismo.

**El juicio acertado:** La capacidad de darse cuenta del valor de una idea es en sí misma un acto creativo. Si la idea es nueva, hay que visualizar su poder. Las personas que elaboran el pensamiento de este modo obtienen tanto reconocimiento como las que los generan.

**Azar, accidente o error:** muchos avances en las ciencias de la salud ocurrieron por eventos inesperados o casuales. El descubrimiento del proceso de inmunización por Pasteur es un ejemplo de cómo un error o accidente puede llevar a un importante avance en la medicina.

**La Motivación:** implica dedicar tiempo y esfuerzo para buscar nuevas formas de hacer las cosas, mientras que otras personas solo dedican unos pocos minutos a esta tarea. Además, la motivación implica ser curioso y estar dispuesto a estudiar y buscar nuevas ideas, prestando atención a hechos que a menudo se consideran obvios. Esta inversión en creatividad puede dar lugar a nuevas y creativas ideas con el tiempo.

**El pensamiento lateral:** según la definición del Oxford English Dictionary, implica tratar de resolver problemas mediante métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos. Esta descripción pone énfasis en diferentes enfoques y maneras de ver las cosas. Con el

pensamiento lateral, nos desplazamos hacia los lados para usar diversos métodos y salir de la línea habitual de pensamiento (De Bono, 2016)

### **Los seis sombreros**

El juego de los seis sombreros para desarrollar el pensamiento creativo, es un método simple, pero resulta efectivo. Todos los participantes deben hacer un esfuerzo por usar los seis sombreros.

#### ***Sombrero blanco***

Piense en el papel en blanco, neutro y transmisor de información. Este sombrero tiene que ver con los datos y la información

¿Qué información tenemos aquí?

¿Qué información Falta?

¿Qué información nos gustaría que hubiera?

¿Cómo la obtendremos?

***Sombrero Rojo:*** Indica la expresión abierta de los sentimientos

***Sombrero negro:*** Este sombrero es para desarrollar el juicio crítico para actuar con cautela y evitar cometer errores.

***Sombrero amarillo:*** Para mirar con optimismo y tener una visión lógica y positiva de los hechos

***Sombrero verde:*** Es para el pensamiento creativo, para las ideas nuevas o plantear alternativas.

***Sombrero azul:*** El sombrero azul lo usa el organizador de la reunión para el control del proceso (De Bono, 2016).

Ejemplo: afrontar la escasez de agua. Los enfoques o direcciones podrían ser: reducir el consumo, aumentar la provisión, aprender a vivir sin agua.

Cada uno de estos conceptos se convierte en el punto fijo para encontrar ideas alternativas.

Para reducir el consumo de agua podríamos tener como conceptos:

El aumento de la eficiencia del uso

La disminución del despilfarro

La educación

Para aumentar la provisión de agua podríamos tener:

Nuevas fuentes

Reciclaje

Menos despilfarro de las fuentes

Para arreglárnosla sin agua podríamos tener

Detención de los procesos que utilizan agua

Sustitución del agua por otras sustancias

Evitar la necesidad del uso del agua

En las teorías descritas se nota que la creatividad no es vista como un proceso exclusivamente cognitivo, sino que en ella influyen otros aspectos como características personales, y factores sociales, sin embargo, podemos concluir que es un término relacionado con la solución de problemas.

### **1.8.El juego como recurso educativo para el desarrollo del pensamiento creativo**

En la actualidad, el juego es considerado una herramienta metodológica fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los juegos han sido utilizados en diferentes contextos y situaciones educativas, desde la educación infantil hasta la formación de adultos. Según Piaget (1999, "el juego es la actividad más propia de la infancia y la más adecuada para el desarrollo cognitivo y afectivo del niño" (p. 9). Este planteamiento puede extrapolarse al contexto educativo, donde los juegos pueden ser utilizados para fomentar el aprendizaje y la resolución de problemas.

En este sentido, el juego puede ser definido como una actividad lúdica que se realiza con un propósito educativo, es decir, que tiene como objetivo fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes. Según Ruiz (2017) el juego es una herramienta educativa muy efectiva para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras. Esto se debe a que el juego permite a los estudiantes aprender de manera activa y participativa, lo que favorece el desarrollo de habilidades y competencias.

Además, el juego puede ser utilizado para fomentar la resolución de problemas. Según Vygotsky (2012), "el juego es una actividad que permite al niño enfrentarse a problemas problemáticos y resolverlas de manera creativa" (p. 108). De esta manera, el juego se convierte en una herramienta eficaz para fomentar la resolución de problemas y el pensamiento creativo en los estudiantes de temprana edad.

En el contexto educativo, los juegos pueden ser utilizados para fomentar la resolución de problemas en diferentes áreas del conocimiento. Por ejemplo, en matemáticas, los juegos pueden ser utilizados para fomentar la resolución de problemas matemáticos. Según García et al., (2021) establecen que "el juego es una actividad social, en donde cada integrante tiene un rol definido complementario al propio" (p. 18). En este sentido, los juegos permiten a los estudiantes aprender de manera lúdica y participativa, lo que favorece el desarrollo de habilidades y competencias en el área de matemáticas.

En consecuencia, el juego es una herramienta metodológica fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que permite fomentar el aprendizaje de manera activa y participativa, y favorece el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes. Además, el juego puede ser utilizado para fomentar la resolución de problemas en diferentes áreas del conocimiento. Como afirman Fernández y Sánchez (2014) "el juego se convierte en una herramienta esencial para el aprendizaje y la resolución de problemas en el aula" (p. 47). Por lo tanto, es importante que los educadores utilicen el juego como herramienta metodológica en su práctica educativa, con el fin de fomentar el aprendizaje y la resolución de problemas en los estudiantes.

### **1.9. Teorías pedagógicas basadas en el juego**

Las teorías del juego recogen ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo- emocional del niño. A continuación, se detallan algunas de las teorías más conocidas del juego en la edad de nivel inicial.

#### **María Montessori (1870-1952).**

Según Figueroa y Figueroa (2018) María Montessori, un médico, pedagoga, psiquiatra y filósofa humanista cuyo método se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Según Montessori, el niño necesita mucho cariño, pero está dotado de una inmensa potencialidad latente, es inquieto y está en continua transformación corporal. Los principios

que fundamentan su teoría en relación con el niño son: libertad, actividad, vitalidad e individualidad.

El método Montessori concibe la educación como una auto-educación, donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica sin intervención directa del educador. La escuela debe brindar un ambiente apropiado en el que el niño pueda actuar con total libertad y encontrar el material y juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios (Cango, 2019)

### **1.10. El método Decroly**

La teoría Decroly es una perspectiva educativa que se enfoca en el desarrollo integral del niño, intensamente en el estudio de la naturaleza y la observación científica. Esta teoría fue desarrollada por el pedagogo belga Ovide Decroly en la primera mitad del siglo XX, y ha sido predominante en el campo de la educación a nivel mundial. En este ensayo, se discutirá la teoría Decroly y se utilizarán citas bibliográficas en estilo APA para respaldar los argumentos presentados.

Decroly (1871-1932) fue un médico y educador belga que desarrolló una teoría pedagógica basada en la observación y la experiencia directa. Según Decroly, el aprendizaje debe ser individualizado y centrado en el niño, y debe estar enraizado en la observación y la experiencia directa. Decroly sostiene que "los niños no aprenden mejor cuando se les dice lo que deben hacer, sino cuando tienen la oportunidad de descubrir las cosas por sí mismas" (Decroly, 1923, pág. 10)

Según Decroly, el objetivo de la educación es desarrollar la personalidad del niño, en lugar de llenar su memoria con conocimientos. Para lograr este objetivo, propone un enfoque educativo centrado en el niño, en el que se le brinda la oportunidad de explorar su entorno y desarrollar su curiosidad natural. En este sentido, la teoría Decroly se basa en la observación científica y el estudio de la naturaleza, ya que considera que el aprendizaje debe ser relevante y significativo para el niño.

La teoría de Decroly se centra en el concepto de "intereses naturales" de los niños. Según Decroly, (como se citó en Toledo, (2018) los niños tienen una curiosidad innata y un deseo de explorar el mundo que les rodea. Es por ello que Decroly sostuvo que los niños aprenden mejor cuando el material es relevante para sus intereses y experiencias.

Este es un sistema pedagógico que favorece el desarrollo intrínseco de la enseñanza en los infantes, porque motiva el descubrimiento de nuevas experiencias que se pueden adaptar a las necesidades de los mismos, por otra parte, este método es capaz de satisfacer el entorno de los niños, y es capaz de incrementar el conocimiento de una manera innovadora en los aprendices (Roldán, 2021). Todo lo anterior permite sintetizar que el enfoque Decroly se centra en la práctica y la experimentación otorgando al juego un rol didáctico de importancia.

Según Ovide Decroly, los centros de interés no son temas impuestos por el docente, sino que los alumnos identifican un tema de interés. A partir de esto, se pueden abordar diferentes áreas del conocimiento para una enseñanza más integrada y significativa. Para desarrollar estas ideas, Decroly aplicó la observación, asociación y expresión. Basado en estos principios, adoptó una clasificación de juegos educativos que incluye juegos sensoriales y motrices, iniciación matemática y a la lectura, comprensión del lenguaje y noción del tiempo.

### **1.11. La pedagogía Waldorf**

El método educativo Waldorf, según Mena et al. (2021), fue creado por Rudolf Steiner, un filósofo austriaco, poco después de la Primera Guerra Mundial. Steiner fue designado para dirigir una escuela para los hijos de los empleados de la fábrica de cigarrillos Waldorf, y es por eso que el método lleva este nombre. Aunque tiene sus inicios en 1900, sus principios todavía se aplican en la actualidad.

En este método educativo se fomenta el desarrollo de las habilidades artísticas en los niños, considerándolas como una forma natural de expresión y crecimiento que les ayuda a adquirir otros conocimientos. Las escuelas están diseñadas para ser un ambiente cálido y acogedor, con colores suaves, espacios abiertos rodeados de naturaleza y juguetes hechos a mano. Se busca que el ambiente escolar sea una prolongación del hogar.

Otro aspecto que destaca la pedagogía Waldorf es que no se aplican exámenes, ya que se busca promover la motivación infantil y proteger la autoestima. De esta manera, los niños suelen sentirse menos estresados y disfrutan más del aprendizaje, marcando su propio ritmo de asimilación según su nivel de desarrollo e intereses. En las escuelas primarias, no hay libros de texto, sino que son los propios niños quienes los confeccionan a partir de su trabajo cotidiano.

En la pedagogía Waldorf se estimula una enseñanza libre, espontánea y natural, donde se le brinda un valor esencial a la relación que el niño establece con la naturaleza y el medio en el

que se desenvuelve. De ahí que, es un método educativo que busca potenciar las habilidades artísticas infantiles, crear un ambiente acogedor y proteger los sentimientos y la autovaloración de los aprendices, fomentando así su motivación y disfrute del aprendizaje.

No obstante, es cierto que la pedagogía Waldorf tiene detractores que critican su enfoque en el desarrollo de la creatividad porque sienten que se les da una importancia enorme a estas áreas en detrimento de las disciplinas académicas. Algunos críticos han señalado que la pedagogía Waldorf tiene una impronta esotérica y que esto puede afectar la calidad de la educación.

### **1.12. El método Singapur**

El método Singapur es un método de enseñanza que se enfoca en el aprendizaje de las matemáticas. Su objetivo es transformar el método de instrucción convencional en uno que promueva el aprendizaje haciendo del alumno el centro de atención y pasando del conocimiento concreto a la conciencia abstracta. Este método se recomienda para varios niveles educativos y se basa en la resolución de problemas en grupo y en el uso de recursos. Allí, se recomienda comenzar aprendiendo los conceptos más básicos y aumentar gradualmente la dificultad y agregar material nuevo cuando se utiliza en la educación infantil. Es mejor utilizar materiales con los que los estudiantes ya estén familiarizados y que les permitan aprender de manera efectiva a través de la manipulación. El juego y el movimiento son importantes para mejorar el aprendizaje, mientras que la experiencia y la acción aumentarán la motivación. Este método fomenta el desarrollo de habilidades y permite una verdadera comprensión de los conceptos matemáticos. El uso de este método desde una edad temprana puede ser muy beneficioso para los estudiantes a largo plazo y en la vida diaria. Este enfoque ha producido resultados positivos y se utiliza en varios países porque mejora el aprendizaje y la comprensión de las matemáticas (Zapatera, 2020)

El objetivo último de los contenidos educativos es formar estudiantes que logren el desarrollo y adquisición de habilidades, estudiantes que construyan conocimientos y que sean capaces de expresarse a través de la creatividad (Paute, 2021). Al igual que los padres, los maestros deben reconocer su importancia y brindarles a los niños oportunidades para desarrollar su creatividad. Por tanto, se puede decir que “la creación es un proceso mental complejo, que presupone: actitudes, vivencias, asociaciones, autenticidad y juego, para lograr un producto o aporte diferente al que ya existe” (Posligua, Chenche, & Vallejo, 2017, pág. 221)

De tal modo que, los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. El juego tiene mucho valor educativo en la etapa pre-escolar (Yturralde, 2017) Mientras que, los autores, Bustamante et al. (2021), afirman que "los juegos de naturaleza participativa se consideran la herramienta más común en el campo de la educación y promueven el concepto de conocimiento de manera positiva y alegre" (p. 9). De ahí que, el juego es un proceso educativo y de aprendizaje el cual se proyecta más allá de la infancia, observándolo según la rutina diaria de acciones que se cumplen según la programación del docente. Entre ellos se puede mencionar las competencias sanas entre pares, los factores culturales, u otros, que logran maximizar el aprendizaje, extendiéndose a otras áreas del conocimiento (Vega, 2019)

Por su parte, Caballero (2021) encontró que el juego ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades propias, como la creatividad, a través del movimiento constante y la práctica extensiva. Esto se debe a que los maestros fomentan los ejercicios activos y han preparado un conjunto de herramientas para ayudarlos a captar la atención de los estudiantes al comienzo de la lección. Por esta razón, es fundamental que los maestros creen constantemente actividades de aprendizaje basadas en juegos que apoyen activamente el aprendizaje de los estudiantes y despierten su interés en fomentar su creatividad.

De ahí que, el valor del juego porque expone a los niños a mecanismos de afrontamiento, fomenta la imaginación y les brinda las herramientas que necesita para ser más creativos. Enseño a los niños a comunicarse y pensar creativamente a través del juego. El cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) enfatiza el valor de la educación de la primera infancia y la importancia de brindar una educación que aborde las fortalezas y debilidades de los niños. En 2030, todos los niños deberían tener acceso a servicios de educación en la primera infancia y una educación de calidad, según la UNESCO (2022), el uso de juegos en la educación infantil, promueve el desarrollo integral de los niños al fomentar incremento de habilidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales, además de la creatividad. Dentro de los juegos los docentes necesitan incorporar cantos, bailar y crear, lo cual fortalece la creatividad

Al respecto, Alarcón (2019) explica que en América Latina los niños de preescolar presentan retardo en el desarrollo de la creatividad, así como de sus movimientos coordinados. Por cuanto, las actividades enfocadas en el juego se están empleando como una forma de distracción y no para enseñar o estimular estos desarrollos. El juego solo es utilizado por los

docentes para distraer a los niños de su trabajo y no se utiliza como una estrategia educativa para satisfacer las necesidades de los niños, como fomentar la creatividad (Montoya, 2020)

Es por ello, que cuando los infantes muestran debilidades en su pensamiento creativo los docentes necesitan implementar estrategias lúdicas, como una herramienta que les ayuda a abordar esta debilidad (Corral, 2021). Según Gavilanes y Riera (2021) el juego oculto contiene libertad de acción, alegría, esfuerzo, respeto a las reglas y seriedad. El juego promueve así el crecimiento del pensamiento creativo porque incorpora motivos y expectativas y fomenta la participación, entre otras cosas, en los niños.

Por su parte, Bellago et al. (2021), enfatizan que el juego debe ser visto como una herramienta metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje y de esta manera ayudar en la resolución de problemas porque permite que los niños se conecten. Las actividades que realizan en contextos particulares, lo que sugiere un interés temprano en el desarrollo del pensamiento creativo de los preescolares. Del mismo modo, Herrera (2018) sostiene que el juego es uno de los elementos fundamentales para el desarrollo del instinto en los niños, ya que los obliga a razonar, pensar y actuar, lo que impulsa un mayor desarrollo y tiene una relación directa con la creatividad.

## **Creatividad**

La creatividad, según Sánchez et al. (2017), es una capacidad innata del ser humano y ha estado presente desde el origen de la especie. Sin embargo, el desarrollo de la creatividad puede ser influenciado por múltiples factores, como el ambiente en el que se desenvuelve cada individuo, las experiencias vividas, la educación recibida y el estímulo que se brinda a la creatividad.

Por tanto, el juego es una actividad que puede desencadenar la creatividad, ya que permite a los niños involucrarse en el mismo, lo cual genera motivación para expresar sus pensamientos. Además, existen otras actividades que pueden fomentar la creatividad, como la exploración, la experimentación, la resolución de problemas, la reflexión y la colaboración.

En 1992, la Real Academia Española definió la creatividad como la habilidad para crear o la capacidad de creación. Mientras que, los antecedentes psicológicos de estudio de la creatividad basados en la capacidad de resolver problemas de la mejor manera posible, se sustenta en la importancia de la imaginación en el desarrollo de la creatividad, según el planteamiento de Lev Vygotsky (2012), quien consideraba que la imaginación era una herramienta esencial en la primera infancia para expresar desde sus ideas hasta sus

sentimientos que los plasman en dibujos, a través de la pintura entre otros medios. De este modo, buscan plasmar la realidad de manera que se ajuste a sus aspiraciones. Finalmente, se destaca la importancia del juego no guiado como una forma de potenciar experiencias interpersonales que permitan el desarrollo de la creatividad.

En este sentido se resalta la importancia de la creatividad y la imaginación en el desarrollo infantil, y cómo estas habilidades pueden ser fomentadas a través de la expresión artística y el juego no guiado. Por otro lado, según Izquierdo et al. (2018), para Piaget la creatividad es resultado de un proceso constructivista, es decir, se aprende y desarrolla mediante la reinención de conocimientos previos. Por tanto, Piaget considera que la creatividad se construye y evoluciona a lo largo de la vida de un individuo. En este proceso, la persona construye desde una imagen mental conocimientos.

En concordancia con lo anterior, en la obra de Freire (2005) se plantea como fundamental y pionera, orientada a la realidad de América Latina. Freire despoja a la creatividad de ser algo innato solo de algunas personas y la presenta como algo al alcance de todos y construible socialmente. La ve como una cualidad que se desarrolla en la sociedad para mejorar la calidad de vida, no algo innato.

Según Freire (2005), la visión tradicional de la educación es idealizadora. Por eso no contempla la creatividad, la transformación o el saber verdadero. De tal manera que, la propuesta pedagógica freiriana como una que concibe la creatividad, el saber y la transformación como procesos sociales, históricos y dinámicos, no como cualidades inherentes e innatas. Y ve a la educación tradicional como limitante e "idealizadora". La propuesta de Freire busca desarrollar una conciencia crítica y capacidades creativas en todos para transformar la realidad.

En este sentido, la motivación para la creatividad en los niños es fácil de lograr, ya que se benefician del desarrollo a través de juegos que les permiten explorar y conocer su entorno y relacionarse con él. Por lo que el juego posee ciertas conexiones con otros psicológicos y de desarrollo, por ende, no es una actividad trivial, sino que está fundamentada psicológicamente y conectada de manera holística con procesos cognitivos, sociales y emocionales clave que habilita y potencia (Vega, 2019). De ahí su importancia para los psicólogos evolutivos y el desarrollo de la creatividad.

Desde esta perspectiva de Medina et al. (2017), ligarla al juego en los años venideros. Actualmente, muchas escuelas latinoamericanas utilizan prácticas que impiden un pensamiento reflexivo, divergente y capaz de resolver problemas reales. Por lo que, la educación se ha basado en un enfoque conductista: "pedagogía de la respuesta, donde se considera fundamental estimular y desarrollar la creatividad infantil desde la infancia es ideal. Esto se puede lograr a través del juego, donde se prepara y estimula un pensamiento creativo con mejores resultados futuros.

De ahí que, una educación que vincule creatividad y juego permitirá a las personas encontrar soluciones originales a las dificultades de la vida (Ferreiro, 2012). De esta manera, se aboga por una que, desde la infancia, ligue creatividad y juego para fomentar un pensamiento reflexivo, divergente, capaz de resolver problemas complejos de manera creativa y original. Ve esta vinculación como clave para el desarrollo humano y la preparación para los retos vitales.

El autor Piaget, citado por Albornoz (2019), el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Según este autor, el juego es importante porque refleja como el niño relaciona su contexto al ir creciendo. Lo cual es significativo dentro de la educación infantil, porque Piaget, así como Montessori, Froebel, Decroly entre otros, determinaron que el juego es un excelente método para que los niños aprendan desde sus propias experiencias.

Los autores Posligua et al., (2017) hacen referencia que el juego en esta etapa infantil se produce de una manera natural y espontánea, ya que los juegos que los niños inician lo hacen como una exploración de su entorno, lo cual le proporciona conocimientos sobre el mismo, a la vez que va desarrollando diversas habilidades como las cognitivas, las motrices, la creatividad entre muchas otras. Asimismo, explican Suárez et al., (2019), que el juego desarrolla la atención activa y la memoria activa del niño. Mientras juega, los niños se concentran mejor y recuerdan más, por lo que estimula la necesidad de comunicación y el control de las emociones pues obliga a concentrarse y memorizar. Aunado a ello, es el factor principal que introduce al niño en el mundo de la creatividad y la imaginación.

De esta manera, se destaca cómo el juego mejora capacidades cognitivas fundamentales en los niños como la atención, memoria, control emocional y concentración, ya que es el motor principal para desarrollar su capacidad creativa e imaginativa. En conjunto con el fragmento previo, se puede concluir que el juego infantil no es trivial sino fundamental para el

desarrollo cognitivo, social y emocional armonioso de los niños. Permite la asimilación activa del mundo, el aprendizaje por descubrimiento y la preparación para afrontar retos futuros de manera creativa y adaptada.

### **1.13. Educación y desarrollo de la creatividad**

La creatividad, según Sánchez et al., (2017) es una capacidad innata del ser humano y ha estado presente desde el origen de la especie. Sin embargo, el desarrollo de la creatividad puede ser influenciado por múltiples factores, como el ambiente en el que se desenvuelve cada individuo, las experiencias vividas, la educación recibida y el estímulo que se brinda a la creatividad.

Por tanto, el juego es una actividad que puede desencadenar la creatividad y otras actividades como la exploración, la experimentación, la resolución de problemas, la reflexión y la colaboración que pueden incrementar la creatividad.

Los antecedentes psicológicos de estudio de la creatividad basados en la capacidad de resolver problemas de la mejor manera posible, se sustenta en la importancia de la imaginación en el desarrollo de la creatividad, según el planteamiento de Lev Vygotsky (2012), quien consideraba que la imaginación era una herramienta esencial en la primera infancia para expresar sentimientos y deseos a través de medios visuales como el dibujo, la pintura o el collage. En consecuencia, se destaca la importancia del juego no guiado como una forma de potenciar experiencias interpersonales que permitan el desarrollo de la creatividad.

En este sentido se resalta la importancia de la creatividad y la imaginación en el desarrollo infantil, y cómo estas habilidades pueden ser fomentadas a través de la expresión artística y el juego no guiado. Por otro lado, según Izquierdo et al. (2018), para Piaget la creatividad es resultado de un proceso constructivista, es decir, se aprende y desarrolla mediante la reinención de conocimientos previos.

En concordancia con lo anterior, en la obra de Freire (2005) se plantea como fundamental y pionera, orientada a la realidad de América Latina. Freire despoja a la creatividad de ser algo innato solo de algunas personas y la presenta como algo al alcance de todos y construible socialmente. La ve como una cualidad que se desarrolla en la sociedad para mejorar la calidad de vida, no algo innato.

Según Freire (2005), la visión tradicional de la educación es idealizadora. Por eso no contempla la creatividad, la transformación o el saber verdadero. Donde el saber solo emerge de la invención, la reinención y la búsqueda inquieta, impaciente y permanente que las personas realizan en el mundo, por lo que no es algo fijo. En la Pedagogía del oprimido, Freire establece esta visión crítica de la educación tradicional y su concepción de un saber práctico, social y en continua construcción.

De tal manera que, la propuesta pedagógica de Freire, concibe a la creatividad, el saber y la transformación como procesos sociales, históricos y dinámicos, no como cualidades inherentes e innatas. Y ve a la educación tradicional como limitante e idealizadora. Esta propuesta busca desarrollar una conciencia crítica y capacidades creativas para transformar la realidad.

En este sentido, motivación de la creatividad en los impúberes es sencilla, ya que su desarrollo se favorece a través de juegos que les permiten explorar y relacionarse con el medio que les rodea. Por lo que el juego posee ciertas conexiones con otros psicológicos y de desarrollo, por ende, no es una actividad trivial, sino que está fundamentada psicológicamente y conectada de manera holística con procesos cognitivos, sociales y emocionales clave que habilita y potencia (Vega, 2019). De ahí su importancia para los psicólogos evolutivos y el desarrollo de la creatividad.

Desde esta perspectiva, se considera que el desarrollo de la creatividad en la actualidad representa un reto esto requiere según Medina et al, (2017) ligarla al juego en los años venideros. Actualmente, muchas escuelas latinoamericanas utilizan prácticas que impiden un pensamiento reflexivo, divergente y capaz de resolver problemas reales. Por lo que, la educación se ha basado en un enfoque conductista: pedagogía de la respuesta, donde se considera fundamental estimular y desarrollar la creatividad infantil desde la infancia es ideal. Esto se puede lograr a través del juego, donde se prepara y estimula un pensamiento creativo con mejores resultados futuros.

De ahí que, una educación que vincule creatividad y juego permitirá a las personas encontrar soluciones originales a las dificultades de la vida (Ferreiro, 2012). De esta manera, se aboga por una que, desde la infancia, ligue creatividad y juego para fomentar un pensamiento reflexivo, divergente, capaz de resolver problemas complejos de manera creativa y original. Ve esta vinculación como clave para el desarrollo humano y la preparación para los retos vitales.

Según Piaget, citado por Albornoz (2019), el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Según este autor, el juego es importante porque refleja como el niño relaciona su contexto al ir creciendo. Lo cual es significativo dentro de la educación infantil, porque Piaget, así como Montessori, Froebel, Decroly entre otros, determinaron que el juego es un excelente método para que los niños aprendan desde sus propias experiencias.

Los autores Posligua et al., (2017) hacen referencia que el juego en esta etapa infantil se produce de una manera natural y espontánea, ya que los juegos que los niños inician lo hacen como una exploración de su entorno, lo cual le proporciona conocimientos sobre el mismo, a la vez que va desarrollando diversas habilidades como las cognitivas, las motrices, la creatividad entre muchas otras. Asimismo, explican Suárez et al., (2019), que el juego desarrolla la atención activa y la memoria activa del niño. Mientras juega, los niños se concentran mejor y recuerdan más, por lo que estimula la necesidad de comunicación y el control de las emociones pues obliga a concentrarse y memorizar. Aunado a ello, es el factor principal que introduce al niño en el mundo de la creatividad y la imaginación.

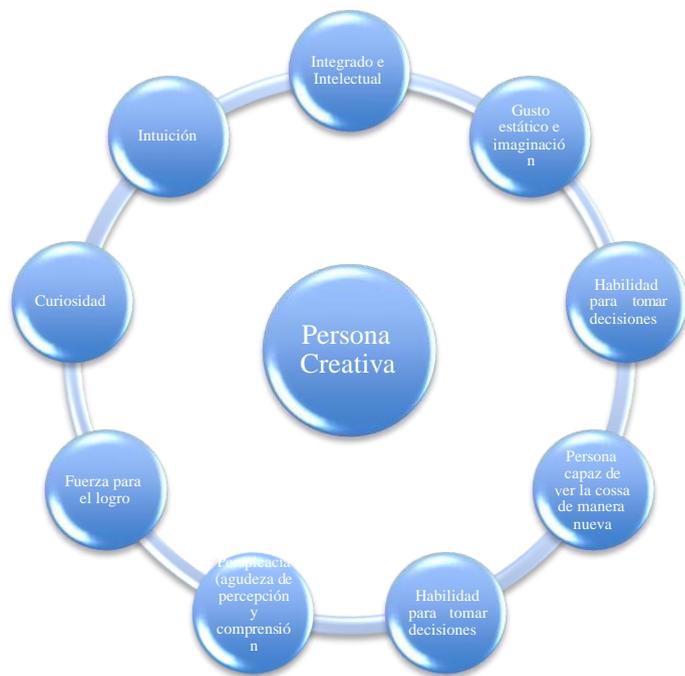
De esta manera, se destaca cómo el juego mejora capacidades cognitivas fundamentales en los niños como la atención, memoria, control emocional y concentración, ya que es el motor principal para desarrollar su capacidad creativa e imaginativa. En conjunto con el fragmento previo, se puede concluir que el juego infantil no es trivial sino fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional armonioso de los niños. Permite la asimilación activa del mundo, el aprendizaje por descubrimiento y la preparación para afrontar retos futuros de manera creativa y adaptada.

#### **1.14. Incidencia del Pensamiento Creativo en el Ámbito Escolar**

Entre los factores que se mencionan en el ámbito educativo, destacan la flexibilidad, habilidad para definir y cambiar enfoques, habilidad para definir y redefinir problemas, y considerar detalles y situaciones de manera diferente. De acuerdo con Suárez et al. (2019), su conceptualización señala que. El pensamiento creativo es una habilidad que se convierte en un componente vital de nuestro funcionamiento psicológico normal

**Figura 2**

*Componentes de la personalidad Creativa*



Nota: (Waisburd, 2015)

En este sentido, el pensamiento creativo tiene componentes principales que influyen en la fluidez del pensamiento creativo. Se hace especial énfasis en la participación de los factores ambientales escolares del pensamiento creativo en niños dentro de su ambiente natural educativo. Al respecto, señala, Sánchez et al. (2017), que la creatividad es un proceso que tiene implícito el descubrir algo nuevo mediante la autoproducción, como lo realizado por otras personas, y se desarrolla de manera interna porque emerge del interior del individuo, es allí, donde la motivación intrínseca es indispensable, pero también la extrínseca que le permita comprender que tiene las destrezas para crear. Ya que, se debe interactuar con el objeto de la actividad, activándose de esta forma los componentes volitivos, afectivos, motivacionales y cognitivos. De los que se destaca el componente motivacional, por ser un factor influyente y determinante en el desarrollo de la creatividad, por cuanto impulsa a los niños a realizar sus actividades, y activándose de esta forma varias componentes: las volitivas, afectivas, motivacionales, cognitivas.

- **Componente Volitivo:** Lo cual está referido a superar los obstáculos y alcanzar lo que se desea, porque tiene implícito la voluntad de hacer algo
- **Componente Afectivo:** Es crear algo mediante imprimiendo los sentimientos y la afectividad por la creación.
- **Componente motivacional:** Es un factor influyente y determinante en el desarrollo de la creatividad, por cuanto impulsa a los niños a realizar sus actividades.
- **Componente cognitivo:** Es el que involucra los conocimientos para crear, lo cual está dado por los saberes previos o aquello que lo impulsa a desarrollar su creatividad.

### **1.15. Importancia del pensamiento creativo en niños de educación inicial**

Las competencias del pensamiento creativos según Amaya et al. (2017), representan hoy en día representa un factor prioritario dentro y fuera del entorno educativo por lo que depende de continuas transformaciones y demandas en la actualización de conocimientos. En función de lo cual favorece el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas que les ayuda alcanzar el despliegue de su creatividad.

Considerando que el desarrollo de la sociedad actualmente se genera por la tecnología se pretende crear en los estudiantes de temprana edad hábitos de estudios, a través de la intervención de acciones interactivas e innovadores a nivel académico (Parra, 2020).

De acuerdo con lo citado anteriormente, resulta importante tomar en cuenta la incidencia del juego en el desarrollo de pensamiento creativo de los niños de nivel inicial, todo lo cual ofrece alternativas al profesorado para el diagnóstico y ruta de orientación en lo que concierne a su importancia y aportes que permiten alcanzar en la instrucción de los educandos.

De esta manera, se hace posible a los escolares el disfrutar de nuevas actividades diversificadas, donde el docente participe, de igual manera las instituciones que aplican esta metodología cuentan con un material actualizado que le permite tener como referencia para futuros proyectos el trabajo realizado por los docentes mejorando cada vez más el desarrollo estudiantil en cada vez mayor cantidad de infantes.

De ahí que, el juego es un proceso educativo y de aprendizaje el cual se proyecta más allá de la infancia, observándolo según la rutina diaria de acciones que se cumplen según la programación del docente. Entre ellos se puede mencionar las competencias sanas entre pares, los factores culturales, u otros, que logran maximizar el aprendizaje, extendiéndose a otras áreas del conocimiento (Vega, 2019).

Otro estudio que contribuyó con el juego y la creatividad fue Campoverde (2022) ya que argumentó que el juego favorece el desarrollo del pensamiento lógico, motriz, crítico y creativo porque motiva al estudiante a ser responsables de su propio aprendizaje generando en ellos la autodisciplina, ayudándolo a tomar decisiones asertivas. De esta manera, el juego es una herramienta que permite al alumno encontrar el sentimiento y el conocimiento para desarrollar su creatividad.

La importancia del juego, debido a que, mediante ésta sana actividad, el niño se enfrenta a mecanismos de adaptación, estimula la imaginación, herramientas básicas para desarrollar la creatividad, mediante el juego fomentamos la comunicación y lo preparan para pensar con creatividad.

Según la UNESCO (2022) la utilización del juego dentro de la educación infantil fomenta el desarrollo integral de los niños, donde se encuentran las habilidades como lo es la creatividad. Una de las importancias del juego infantil parte del aprendizaje que se ejecutan en las aulas, donde los niños juegan lo que al mismo tiempo le permite desarrollar capacidades y destrezas en diversas áreas entre ellas cognitiva, social, física y emocional.

Asimismo, el autor antes mencionado, explica que, al finalizar la jornada se debe incluir en el juego acciones que genere en ellos experiencias donde logren crear su autonomía y su creatividad, tal como lo exponen en un estudio sobre Tailandia donde refieren que los niños

de edad preescolar aprenden a interactuar, a crear a través de los juegos. Dentro de los juegos los docentes incorporan cantos, bailar y crear, lo cual fortalece las habilidades sociales, creatividad y cognitivas.

Según el Ministerio de Educación (2015), el juego aparece como la estrategia primordial en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la etapa primaria de la educación en el Ecuador, debido a que es a través de él que los niños logran su desarrollo integral. Además de estar constantemente activos, interactúan con los padres y otros adultos, expresan ideas y crecen creativamente a nivel intelectual y espiritual. Por lo tanto, las actividades relacionadas con el juego son cruciales para que los niños desarrollen sus capacidades de aprendizaje y alcancen su máximo potencial cognitivo y creativo porque los niños pueden cambiar la estructura de sus cerebros, lo que contribuye al desarrollo del conocimiento, la confianza y la seguridad en sí mismos (Brui, 2019). El juego promueve el descubrimiento, la experimentación y la creatividad, por lo que se sugiere como una estrategia indispensable y de uso frecuente en la educación inicial.

La investigación desarrollada en la provincia de El Oro por Bustamante y Mosquera (2021), señalan que los niños necesitan de un mayor estímulo en su desarrollo de su pensamiento creativo, donde el juego los docentes lo utilizan como un medio de distracción y no como una metodología de aprendizaje enfocada en la creatividad. Por lo que desarrolló una guía basada en el juego con la finalidad de ser aplicada durante la jornada diaria para estimular la creatividad de los niños.

Ahora bien, en el Centro de Educación Inicial “Santa Elena” según reporte de matrícula acoge un total de 55 educandos de ambos sexos, en dos jornadas: matutina y vespertina. En cuanto a su infraestructura posee 3 salones de clases. Además, cuenta con un hermoso y acogedor espacio al aire libre, un amplio comedor, una cafetería y zonas de descanso. En relación con la temática planteada en el presente estudio, se logró identificar que los docentes con poca frecuencia emplean estrategias innovadoras tales como actividades lúdicas como herramientas educativas que promuevan el desarrollo del pensamiento creativo de los niños, por el contrario, fue posible apreciar que lo emplean solo como un medio de distracción.

Para obtener los datos se aplicó una encuesta a los docentes y una entrevista al directivo. Del análisis se logró conocer que la estrategia que emplean los docentes para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de temprana edad es el uso del rincón de construcción. Asimismo, refiere que los juegos son utilizados como un medio de distracción y disfrute para los infantes, pero no se emplean para estimular la creatividad de los mismos.

Además, dentro del acompañamiento pedagógico no se recomienda el uso del juego como una herramienta pedagógica dirigida al desarrollo del pensamiento creativo de los niños, por lo que se considera necesario implementar un proyecto basado en juegos que permita el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de educación inicial.

Finalmente, es importante destacar que los diversos autores presentan postulados conceptuales y teóricos que enfatizan en los vínculos entre la educación y la producción creativa señalando diversas experiencias. Igualmente, asumen la creatividad como concepto complejo que presenta diversas aristas. No obstante, es susceptible de evaluar a través de diversos criterios. En este sentido, las concepciones, posturas y enfoques de los modelos teóricos sobre la creatividad se convierten en referentes fundamentales para la definición del pensamiento creativo y juegos como categoría de análisis que permiten dar cuerpo a la propuesta. Por consiguiente, un sistema de actividades lúdicas debe considerar la creatividad como proceso vinculado a la inteligencia divergente que implica múltiples capacidades. Además, debe tener en cuenta que las capacidades creativas tienen carácter disruptivo y se relacionan con necesidades y situaciones inherentes al individuo que aprende.

En el mismo orden, es importante considerar la relación directa de la creatividad con la personalidad, los factores sociales, históricos, emancipadores y el contexto sociocultural. Donde este último se puede convertir en fuente o referente que propicia el desarrollo de procesos creativos. De igual manera, es necesario comprender que el pensamiento creativo es impulsado por factores internos y externos, particularmente en la edad temprana del estudiante. De allí, que el enfoque pedagógico, debe promover actividades dinámicas, desafiantes, lúdicas que resulten atractivas y significativas para los niños al vincularla con la vida cotidiana, su entorno y sus propias experiencias.

En este sentido, el juego se destaca como estrategia que mejora las capacidades cognitivas fundamentales del niño. Así mismo, se caracteriza por ser agradable, placentero, retador, permite el fortalecimiento de valores, desarrollo de vínculos afectivos y la interacción social. De igual forma, permite compartir vivencias, prácticas, costumbres, conocimientos y saberes populares. En algunos casos particulares fortalece la identidad y la autoestima. De allí, que cada uno de estos enfoques teóricos-conceptuales se convierten en antecedentes y pilares fundamentales de la propuesta presentada y potencian las capacidades heurísticas de la investigadora.

## **1.16. Desarrollo del pensamiento creativo y juego**

El desarrollo del pensamiento creativo y el juego son elementos fundamentales en el crecimiento y aprendizaje de los estudiantes de edad temprana de nivel inicial, especialmente en edades comprendidas entre los 4 y 5 años. El pensamiento creativo se refiere a la capacidad de generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y pensar de manera flexible.

El objetivo de un sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de nivel inicial es fomentar y potenciar estas habilidades creativas desde temprana edad, proporcionando a los niños un ambiente propicio para el juego y la exploración.

El juego es una herramienta poderosa para el desarrollo infantil, ya que permite a los niños experimentar, descubrir y expresarse libremente. A través del juego, los niños pueden desarrollar su imaginación, su capacidad de resolver problemas, su pensamiento crítico y su habilidad para trabajar en equipo.

El sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 4 a 5 años debe estar diseñado de manera que promueva la participación activa de los niños y estimule su curiosidad. Algunas actividades que se pueden incluir en este sistema son:

**Juegos de construcción:** Proporcionar bloques de construcción, legos u otros materiales similares para que los niños puedan crear y construir diferentes estructuras. Esto fomenta su imaginación, su capacidad de resolución de problemas y su habilidad para planificar y visualizar ideas.

**Arte y manualidades:** Brindar materiales como papel, pinturas, crayones, pegatinas y otros elementos para que los niños puedan crear dibujos, pinturas y manualidades. Esto les permite expresarse artísticamente, desarrollar su capacidad de observación y explorar diferentes texturas y colores.

**Juegos de roles:** Proporcionar disfraces y objetos relacionados con diferentes profesiones o situaciones de la vida cotidiana para que los niños puedan representar diferentes roles y situaciones. Esto estimula su imaginación, su habilidad para resolver problemas de manera creativa y su capacidad para ponerse en el lugar de los demás.

Juegos de palabras y música: Introducir juegos de palabras, adivinanzas, canciones y rimas para promover el desarrollo del lenguaje, la memoria y la creatividad verbal en los niños. Estas actividades también pueden incluir instrumentos musicales simples para que los niños puedan experimentar con el ritmo y la melodía.

Juegos de resolución de problemas: Presentar a los niños rompecabezas, acertijos y juegos de lógica adecuados para su edad. Esto fomenta su pensamiento crítico, su habilidad para buscar soluciones y su capacidad de razonamiento.

Es importante recordar que el juego debe ser guiado por los intereses y necesidades individuales de cada niño, y que debe permitirles explorar y experimentar de manera segura. Además, el papel del educador es fundamental para crear un ambiente en el que los niños se sientan seguros y motivados para participar activamente en las actividades.

En resumen, el sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años tiene como objetivo proporcionar un espacio donde los niños puedan jugar, explorar y desarrollar habilidades creativas como la imaginación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

## CAPÍTULO 2

### MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA

En este apartado se describe el conjunto de pasos, técnicas e instrumentos esenciales del procedimiento de investigación, entre los cuales se explican el tipo de investigación, paradigma, población y muestra. También se presentan los métodos teóricos y empíricos, que permitieron recolectar la información; así como el proceso de análisis sobre la información recopilada.

El uso de una guía de entrevista semiestructurada y preguntas abiertas formuladas al personal directivo, considerando criterios relacionados con actividades lúdicas y pensamiento creativo. También se tuvieron en cuenta aspectos relacionados con la experiencia de los entrevistados en el desarrollo de actividades lúdicas y la sistematización de experiencias de aprendizaje creativo. El objetivo era conocer, desde su perspectiva, los juegos que los docentes emplean para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana de 4 y 5 años. Además, se utilizó una guía de observación aplicada a los niños, teniendo en cuenta sus características psicosociales y las actividades que realizan, para asegurar el logro de los objetivos planteado

#### **2.1 Tipo de investigación**

La presente investigación se considera de tipo descriptivo con respecto al cual Arias (2017), explica que consiste en un proceso que caracteriza un hecho, evento o fenómeno, individuo o grupo con la finalidad de estudiar su comportamiento” (p.24). De acuerdo con lo señalado anteriormente, se entiende que este tipo de investigación permite observar la interacción de los componentes o unidades de análisis sin la necesidad de alterar o controlar variables.

En este sentido, tomando como punto de partida el tema de investigación “El juego para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de temprana edad de nivel de inicial” y el aporte de la implementación del juego para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de edad temprana de inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” es una investigación aplicada, de campo y pretende analizar cómo se desarrollan las habilidades sociales en niños en el II nivel de Educación Inicial, proyectando una propuesta psicopedagógica que utiliza al juego como un método que hace protagonistas a los educandos bajo la dirección del docente, durante el proceso de formación de la personalidad.

## **2.2 Paradigma de investigación**

El paradigma de investigación se define como el conjunto de procedimientos, de reglas y hasta de creencias que son afines a la comunidad científica, la cual se centra en una metodología específica (Arias, 2017). De esta manera se presenta el paradigma en el cual se sustenta la presente investigación.

El paradigma en el cual se basa la investigación es el socio-crítico. Este paradigma, desde la perspectiva de Grijalba et al. (2020), se sumerge en el autorreflexión crítico de los saberes, así como de los procesos que permiten adquirirlos. Por tanto, su objetivo es analizar e interpretar, críticamente, las transformaciones y los cambios que se generan en el contexto social, para contribuir con soluciones a conflictos que se han producido en este contexto.

La elección del paradigma socio crítico, tiene el fin de mejorar las actitudes de los docentes, mediante la sensibilización y aplicación de métodos, técnicas y estrategias para que los estudiantes de edad temprana de nivel inicial desarrollen la creatividad mediante la estrategia pedagógica del juego. Para Vygotsky, el juego es una herramienta estimulante para el desarrollo infantil, ya que permite al niño crear nuevas zonas de aprendizaje cercanas a su nivel actual, en las que puede avanzar y superarse a sí mismo (Carino, 2018)

## **2.3 Unidad de Análisis**

### **2.3.1 Población y muestra**

La población es el conjunto de personas, o fenómenos de estudio en una investigación, que poseen características similares y hasta comunes, quienes son susceptibles a ser observados y estudiados (Arias, 2017) La población que se estudia se compone de tres unidades de análisis: La primera de ellas la conforman 6 docentes del CEI “Santa Elena”, las mismas que tiene como factor común, una vasta experiencia en el nivel inicial. La segunda unidad de análisis está constituida por treinta estudiantes de edad temprana que cursan el nivel inicial en los que se han detectado dificultad en el desarrollo de la creatividad; y la tercera unidad es el directivo quien aporta una perspectiva diferente, es decir gerencial-pedagógica del objeto de estudio.

### **2.3.2 Tipo de muestra**

Para Hernández et al. (2017), la muestra es una parte o una porción que se extrae de la totalidad de la población caracterizada, la cual puede ser extraídas de muchas maneras, lo que depende de la cantidad de individuos. En este sentido, se determinó que, por ser la

población total pequeña, se consideró que realizar un muestreo no es necesario. Es por ello que se empleó la que se denomina no probabilística por conveniencia; la cual es el investigador quien determina los criterios de selección.

### **2.3.3 Tamaño de la muestra**

Al seleccionarse como el tipo de muestra la no probabilística por conveniencia; la misma quedó constituida por la totalidad de la población, es decir, un (1) directivo, seis (6) docentes y treinta (30) niños. En este caso es perfectamente manejable por el investigador, ya que es finita y no pasa de cien individuos.

## **2.4 Enfoque investigación**

La información recolectada en la presente investigación fue procesada bajo el enfoque mixto, que desde la perspectiva de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), “permite la integración sistemática de los enfoques cuantitativos y cualitativos en un estudio para obtener una imagen más completa del objeto analizado los cuales pueden ser combinados” (p.12). De esta manera, se emplean técnicas e instrumentos adecuados para realizar descripciones, interpretaciones y análisis estadísticos en función de los objetivos establecidos en el estudio.

Según el presente enfoque metodológico se integran dos modalidades, cuantitativa y cualitativa, para obtener información a través de un diálogo directo con el informante, así como a través de una herramienta en la que el entrevistado responde según las alternativas de respuesta. Esto se consideró puesto que ofrece una sinergia entre el análisis de datos cuantitativos y la información obtenida por medio de la observación, todo lo cual conducirá a la solución del problema.

## **2.5 Métodos teóricos**

Los métodos teóricos o lógicos son el camino a seguir, que orientan el proceso de investigación Buendía y Castillo (2018) indican que el método es un proceso sistematizado por el cual se logra el conocimiento, y es fundamental en cualquier campo de la investigación.

Los métodos utilizados en la investigación son: El histórico – lógico, analítico, sintético, que son de gran utilidad para la búsqueda y el perfeccionamiento del conocimiento acerca de la realidad de estudio.

**Histórico – lógico.** La combinación de estos dos métodos permite recabar información del objeto de estudio. Lo histórico se refiere a estudiar el fenómeno a través de su historia con

sus particularidades en las diferentes etapas. Lo lógico es la interpretación de la parte histórica la cual llega a las conclusiones por lo que no se limita en exponer los hechos a través de la historia (Bernal, 2017). De acuerdo al tema de investigación el método histórico ayuda analizar el desarrollo de la creatividad a través del juego y se complementa con la parte lógica, porque no solamente debe limitarse a la descripción de los hechos, sino a buscar los antecedentes que lo fundamentan.

**Analítico – sintético.** Estos métodos estructurados efectúan funciones inversas pero significativas en el proceso de la investigación. El análisis descompone un todo en sus partes, estudia el comportamiento de cada fragmento y la síntesis es lo contrario, forma las partes analizadas, facilita y expresa relaciones y particularidades frecuentes entre las unidades de la realidad (Arias, 2017) El análisis revela los variados factores que influyen en la falta de las actividades lúdicas enfocadas a desarrollar la creatividad en los niños del CEI “Santa Elena”

## 2.6 Métodos Empíricos

El presente estudio confiere el uso de una metodología empírica, la cual es pertinente para la recolección, análisis e interpretación de los resultados obtenidos, de este modo se facilitará la determinación del diagnóstico de las concepciones docentes que contribuya para generar una transformación de sus concepciones para la atención de la diversidad educativa. En este sentido, la información correspondiente a los métodos empíricos se obtiene mediante la encuesta, entrevista, test, la observación.

**La encuesta.** Es un método de investigación que puede ser aplicado a un grupo de personas con el fin de conocer sus opiniones (Bernal, 2017). Es una técnica mediante la cual se pueden obtener datos de varias personas cuyas opciones previas son de interés para el investigador. Por tanto, consiste en realizar una serie de preguntas a los encuestados para conocer de manera exacta varios aspectos necesarios para dar respuestas a los objetivos, a través de datos cuantitativos que suelen representarse en porcentaje para hacer de su análisis un proceso más corto y con una mejor comprensión. La cual se aplica a los docentes del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala.

**La entrevista.** Técnica recogida de información la más utilizada en el campo de la investigación, el objetivo es recabar información de forma oral y personalizada, sobre los fenómenos de estudio. Por tanto, Palella y Martins (2017) la consideran como una comunicación, sin barreras, estructurado con una flexibilidad de intercambio de información, que se produce entre quien hace la entrevista (investigador) y quienes la responden

(Informantes claves o muestra de estudio), esto con el propósito de comprender el problema que se estudia, pero desde la subjetividad de quienes lo vivencian. Se emplea para puntualizar en la información recabada en el directivo del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala.

### **Observación**

Es una técnica para recoger datos, informaciones de un sujeto o del proceso evaluado. Según Arias (2017), por lo que consiste en un examen sistemático y cuidadoso de personas, situaciones y fenómenos. Se lleva a cabo a través de la atención focalizada del observador y el registro de detalles relevantes para comprender lo observado. Para la técnica de observación se utilizó la lista de cotejo en los niños del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” con la finalidad de obtener información acerca de su desarrollo creativo.

## **2.7 Descripción de los instrumentos y técnicas para recolectar información**

Es preciso que en toda investigación se realice la recolección de datos, debido a que es una de las fases que debe seguir el investigador, para poder obtener resultados favorables. En la presente investigación considerando el enfoque mixto se aplicaron los siguientes instrumentos de recolección de datos, en concordancia con las técnicas aplicadas: cuestionario la cual fue respondida por los docentes, donde fue necesario la organización, clasificación y cuantificación de los datos para luego analizarlos, partiendo de la tabla de frecuencias y porcentajes, que se presentan en el capítulo 3.

Mientras que, la guía de entrevista semiestructurada y de preguntas abiertas, se formularon al personal directivo. Se consideraron algunos criterios vinculados a los constructos teóricos: actividades lúdicas y pensamiento creativo y los elementos inherentes a cada uno de ellos. Así mismo, se tomó algunos aspectos vinculados a los entrevistados relacionados con la experiencia en el desarrollo de actividades lúdicas y la sistematización de experiencias de aprendizaje creativo. Con la finalidad de saber desde su perspectiva, los juegos que emplean los docentes en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 4 y 5 años y que se presenta en los anexos. La guía de observación aplicada a los niños, la cual fue concebida atendiendo las características psicosociales y las actividades que desarrollan los niños de estas edades señaladas, asegurando la búsqueda y alcance de los objetivos planteados

### **Instrumentos de evaluación**

Antes de iniciar un proceso de evaluación es preciso disponer de la información necesaria sobre los aspectos relacionados, la que se obtiene de diversos instrumentos. Estos se pueden

definir como el recurso que utiliza el investigador para obtener datos e información necesarias e indispensable para su estudio (Arias, 2017). Por tanto, se consideran imprescindibles para poder acceder a la búsqueda de datos.

**Cuestionario:** según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), es aquel instrumento que se diseña con preguntas, que no presenten ambigüedades, y que puede ser aplicado de manera directa, a los individuos que están destinados a responderlas. Por ende, es el diseño de los ítems o preguntas que aplican a la muestra de estudio, en esta investigación se diseñó con diez preguntas en la escala tipo Likert dirigida a los docentes para conocer los juegos que emplean para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de educación inicial.

**Guía de entrevista.** Ayuda a llevar a cabo la labor del entrevistador, se coloca preguntas importantes que sirven de apoyo para una entrevista exitosa y recabar información significativa por parte del docente. Hernández et al. (2017), indican que el entrevistador debe tener experiencia y contar con los instrumentos necesarios que le permitan recabar información personalizada del problema. Por tanto, se aplica al directivo porque es importante conocer, desde su experta opinión profesional el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y la utilización del juego, por parte de los docentes para abordar ese desarrollo creativo.

**Guía de observación.** Este instrumento sirve para registrar las actitudes de los niños hacia las actividades lúdicas que requieren de la creatividad lo permite captar el rezago en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana de 4 y 5 años.

Ahora bien, en la investigación se utilizaron cada uno de los instrumentos antes descritos. A los docentes del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala, tal como se ha dicho en párrafos anteriores, se les aplicó un cuestionario diseñado en la escala tipo Likert y con diez preguntas. Al directivo de la institución una entrevista siendo su instrumento el guion de entrevista con cinco preguntas. Por último, la guía de observación, en los estudiantes de edad temprana de 4 y 5 años la cual permitió captar y comprender el problema, ya que se observaron diez criterios.

## 2.8 Análisis de los resultados

### Análisis de encuestas

#### 1. ¿Realiza estrategias lúdicas en las rutinas de aprendizajes?

**Tabla 1**

*Estrategias lúdicas en las rutinas de aprendizajes*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	33%
Casi siempre	3	50%
Muy poco	1	17%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** de la totalidad de los encuestados, el 50% casi siempre aplica estrategias lúdicas en las rutinas de aprendizaje, el 33% siempre emplea este tipo de estrategias, mientras que el 17% restante casi nunca los usa.

#### 2. ¿Aborda didácticas relacionadas con las necesidades de los niños?

**Tabla 2**

*Didácticas relacionadas con las necesidades de los niños*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	50%
Casi siempre	3	50%
Muy poco	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** del 100% de los encuestados, el 50% siempre aborda didácticas relacionadas con las necesidades de los niños, el 50% casi siempre aplica didácticas que se ajuste a las necesidades educativas de los estudiantes.

### 3. ¿Promueve la creatividad a través de la lúdica?

**Tabla 3**

*Promueve la creatividad*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	33%
Casi siempre	2	33%
Muy poco	2	33%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** con base a los resultados se evidencio que, el 33% siempre promueve la creatividad a través de la lúdica, por su parte el 33% casi siempre promueve la creatividad mediante el uso de estrategias lúdicas, el 33% muy poco desarrolla la creatividad por medio de la lúdica.

### 4. ¿Organiza grupos de aprendizaje?

**Tabla 4**

*Grupos de aprendizaje*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	17%
Casi siempre	4	67%
Muy poco	1	17%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** de a totalidad de los encuestados, el 67% casi siempre organiza grupos de aprendizaje, el 17% siempre organiza grupos de aprendizaje, mientras que el 17% restante muy poco organiza grupos de aprendizaje

### 5. ¿Registra eventos significativos sobre la creatividad durante las actividades lúdicas?

**Tabla 5***Creatividad durante las actividades lúdicas*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	33%
Muy poco	3	50%
Casi nunca	1	17%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** del 100% de los encuestados, el 50% afirma que muy poco registra eventos significativos sobre la creatividad durante las actividades lúdicas, el 33% menciona que casi siempre realiza actividades significativas sobre la creatividad durante las actividades lúdicas, el 17% casi nunca

#### **6. ¿Abordaje de actividades de seriación y pasos?**

**Tabla 6***Abordaje de actividades de seriación*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	1	17%
Casi siempre	2	33%
Muy poco	2	33%
Casi nunca	1	17%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** con base a los resultados se evidencio que, el 33% afirma que casi siempre aborda actividades de seriación y pasos, por su parte el 33% muy poco aborda actividades de seriación y pasos, el 17% siempre aborda actividades de seriación y pasos, mientras que el 17% restante casi nunca aborda actividades de seriación y pasos.

## 7. ¿Desarrolla actividades sobre resolución de problemas?

**Tabla 7**

*Actividades sobre resolución de problemas*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	50%
Casi siempre	3	50%
Muy poco	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** de a totalidad de los encuestados, el 50% siempre desarrolla actividades sobre resolución de problemas, mientras que el otro 50% casi siempre desarrolla actividades sobre resolución de problemas

## 8. ¿Organiza metodologías de seriación y clasificación?

**Tabla 8**

*Organiza metodologías de seriación y clasificación*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	33%
Muy poco	3	50%
Casi nunca	1	17%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** del 100% de los encuestados, el 50% muy poco organiza metodologías de seriación y clasificación, 33% casi siempre organiza metodologías de seriación y clasificación, 17% casi nunca organiza metodologías de seriación y clasificación.

## 9. ¿Promueve actividades secuenciales lógicas?

**Tabla 9**

*Promueve actividades secuenciales lógicas*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	2	33%
Casi siempre	4	67%
Muy poco	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** con base a los resultados se evidencio que, el 67% casi siempre promueve actividades secuenciales lógicas, 33% siempre promueve actividades secuenciales lógicas.

## 10. ¿Presenta escenarios divertidos donde el niño crea y genera alternativas de solución?

**Tabla 10**

*Escenarios divertidos donde el niño crea y genera alternativas de solución*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	2	33%
Casi siempre	2	33%
Muy poco	2	33%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Análisis:** de la totalidad de los encuestados, el 33% siempre presenta escenarios divertidos donde el niño crea y genera alternativas de solución, el 33% casi siempre realiza actividades en done el niño crea y genera alternativas de solución, mientras que el 33% restante muy poco genera escenarios divertidos donde el niño crea y genera alternativas de solución.

## Entrevista al Directivo

**Tema: El juego para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años de edad.**

1. Desde su perspectiva: ¿Cómo es el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 4 a 5 años?

R: Desde mi percepción le puede decir que los niños impresionan con un rezago en el desarrollo de su pensamiento creativo. Mi respuesta se fundamenta que al momento de ingresar en el aula observo que los niños constantemente le piden al docente que les diga cómo van a dibujar, qué colores utilizar, si lo que están haciendo está bien. Esos son indicios que presentan rezago.

2. ¿Usted considera que los niños requieren de un mayor estímulo del pensamiento creativo por parte del docente?

R: Sí, considero que debemos tomar medidas porque los niños están en una edad que necesitan de estímulos, afianzarles su autoconfianza.

3. ¿Qué actividades o estrategias usted emplearía para trabajar el desarrollo del pensamiento creativo?

R: Bueno, el dibujo, pero principalmente el juego. También usaría canciones y bailes donde deben dramatizar.

4. ¿Cuáles son los juegos que aplican los docentes para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de educación inicial?

R: Durante el acompañamiento pedagógico que les hago he podido observar que el juego solo se está utilizando como medio para distraer, pero no para abordar este aspecto. Entonces, juego para el desarrollo del pensamiento creativo no, ninguno. No obstante, sí realizan juego mediante roles, de mímica de atraparse.

5. ¿Cree usted que mediante un proyecto pedagógico basado en el juego se logre mejorar el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 4 a 5 años?

**R:** Mi apreciación es que sí, porque el juego es una herramienta pedagógica, educativa que imprime dinamismo, además si los juegos están diseñados para ese desarrollo como, por ejemplo: armar figuras en plastilina, pero fomentando la competencia entre pares.

**Análisis:** Desde los argumentos del directivo, de los estudiantes edad temprana de 4 a 5 años de la institución en estudio presentan rezago en el desarrollo del pensamiento creativo, ya que al momento de estar realizando actividades que exigen usar la imaginación y creatividad, no logran hacerlos solos, sino que necesitan de la orienta y aprobación del docente.

Asimismo, el directivo considera que partiendo de ese rezago que argumentó se deben tomar acciones pedagógico que ayuden a los niños desarrollar todo su potencial creativo. Por lo que, de manera hipotética utilizaría el juego como una de las estrategias que permita abordar el rezago.

En cuanto a la utilización del juego por parte del docente, se enfoca en la recreación y distracción en sus momentos de ocio de los niños, pero no como estrategia para impulsar o mejorar el desarrollo del pensamiento creativo. Por lo que aprecia como positivo que se crea un proyecto pedagógico basado en el juego se logre mejorar el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 4 a 5 años.

**Tabla 11**  
*Observación*

Grado: Inicial 2					
Ámbito: desarrollo de la expresión corporal					
Código	Criterios de evaluación	Escala			
		SÍ	NO	A VECES	Observaciones
1	Posee interés por crear figuras en plastilina	5	22	3	
2	Modifica la actividad de acuerdo a sus necesidades	5	15	10	
3	Muestra entusiasmo cuando debe realizar solo actividades manuales	1	26	3	
4	Se dirige al docente de manera constante para realizar una actividad	28	1	1	
5	Le gustan los juegos donde debe imaginar situaciones ficticias	2	27	1	
6	Le gusta los juegos de roles	3	25	2	
7	Le gusta hacer actividades libres	8	8	15	
8	Le gustan los juegos de dramatización	3	22	5	
9	Formula preguntas al momento de iniciar una actividad	6	18	7	
10	Suele sugerir juegos y actividades al docente	1	28	1	

**1. ¿Posee interés por crear figuras en plastilina?**

**Tabla 12**  
*Interés por crear*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Si	5	17%
	No	22	73%
	A veces	3	10%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** de acuerdo a la observación, el 73% no tiene interés por crear, mientras que el 10% a veces. Por lo que se desprende que, es importantes por parte del docente la creación de estrategias que impulsen el interés en los aprendices y el desarrollo de su creatividad intrínseca.

**2. Modifica la actividad de acuerdo a sus necesidades**

**Tabla 13**  
*Actividad de acuerdo a sus necesidades*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Si	5	17%
	No	15	50%
	A veces	10	33%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** a través del instrumento se observó que, el 50% no modifica las actividades de acuerdo a sus necesidades, al respecto el 17% sí. Por lo que se desprende que, los docentes deben adquirir mejores competencias gamificadoras para de esta manera estimular a los aprendices a que obtengan mejor analogía de sus necesidades, y puedan promover interés por sus actividades.

### 3. Muestra entusiasmo cuando debe realizar solo actividades manuales

**Tabla 14**  
*Actividades manuales*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Si	1	3%
	No	26	87%
	A veces	3	10%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** se evidencio que, el 87% no muestra entusiasmo cuando debe realizar solo actividades manuales, por su parte el 3% sí. Por lo que se desprende que, las actividades manuales son métodos didácticos los cuales aumentan la creatividad, confiabilidad y seguridad en los aprendices, por esta razón los docentes deben fomentar este tipo de actividades.

#### 4. Se dirige al docente de manera constante para realizar una actividad

**Tabla 15**

*El docente de manera constante se dirige para realizar una actividad*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Si	28	93%
	No	1	3%
	A veces	1	3%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** se observa que, el 93% si se dirige al docente de manera constante para realizar una actividad, mientras que el 3% no. Esto deja entrever que, los aprendices muestran confianza al momento de ejecutar sus ejercicios, ya que su interacción hacia el facilitador indica que el alumno conoce que a través de este acercamiento puede adquirir un perfeccionamiento del diseño de sus figuras y actividades educativas.

#### 5. Le gustan los juegos donde debe imaginar situaciones ficticias

**Tabla 16**

*Los juegos en situaciones ficticias*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Si	2	7%
	No	27	90%
	A veces	1	3%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** se evidencio que, el 90% no le gustan los juegos donde debe imaginar situaciones ficticias, por otra parte, el 7% sí. Por lo que se desprende que, los infantes generalmente tienden a desarrollar su creatividad e imaginación mediante actividades que se realicen de forma real ya que, esto le permite modificar su contexto, y poner en función su razonamiento infantil.

## 6. Le gusta los juegos de roles

**Tabla 17**

*Juegos de roles*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Si	3	10%
	No	25	83%
	A veces	2	7%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** se observó que, el 83% no le gusta los juegos de roles, mientras que, el 10% sí. Los juegos de roles son eventos simulados dentro de los cuales los aprendices tienen que desempeñar una aventura imaginaria e interactuar con otros participantes, por esta razón, los porcentajes muestran que los infantes prefieren asumir vivencias reales donde puedan usar su propio razonamiento.

## 7. Le gusta hacer actividades libres

**Tabla 18**

*Actividades libres*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Si	8	27%
	No	8	27%
	A veces	14	47%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** se observó que, el 47% a veces le gusta hacer actividades libres, mientras que el 27% no. Cabe mencionar que, las actividades libres están conformadas por aquellos escenarios donde el infante debe implementar sus destrezas y creatividad, por esta razón, los docentes deben motivar a los mismos a desarrollar estas prácticas y tener contacto con el mundo real.

## 8. Le gustan los juegos de dramatización

**Tabla 19**

*Juegos de dramatización*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Si	3	10%
	No	22	73%
	A veces	5	17%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** a través del instrumento se observó que, el 73% no le gustan los juegos de dramatización, al respecto el 10% sí. Por lo que se desprende que, los juegos de dramatización son actividades importantes, porque a través de estas prácticas los aprendices desarrollan su expresión emocional, y empiezan a desempeñar roles los cuales los estimulan al perfeccionamiento de su imaginación.

## 9. Formula preguntas al momento de iniciar una actividad

**Tabla 20**

*Preguntas al momento de iniciar una actividad*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Si	6	20%
	No	17	57%
	A veces	7	23%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** se observó que, el 57% no formula preguntas al momento de iniciar una actividad, mientras que el 20% sí. Por lo que se desprende que, la formular pregunta es un método de formación importante, porque a través de este medio de indagación, el aprendiz promueve su proceso de hipótesis, y desarrolla sus capacidades cognitivas.

### 3. Suele sugerir juegos y actividades al docente

**Tabla 21**

*Juegos y actividades al docente*

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Si	10	43%
	No	10	43%
	A veces	3	13%
TOTALES		30	100%

Fuente: Guía de observación

**Análisis:** se evidencio que, el 43% no suele sugerir juegos y actividades al docente, mientras que el 13% a veces. Por lo que se desprende que, el facilitador debe de una manera gamificadora involucrar al proceso de educación del aprendiz juegos innovadores, que le permitan al infante construir su propia imaginación, y de esta manera ayudarlos a realizar ejercicios que para ellos sean interesantes.

## **Conclusión**

En la encuesta aplicada a los docentes se logró conocer que la mayoría aplican estrategias lúdicas en las rutinas de aprendizaje y las enfocan en las necesidades de los estudiantes de edad temprana, no obstante, muy poco promueve la creatividad a través de la lúdica. Asimismo, muy poco de los educadores registran eventos significativos sobre la creatividad durante las actividades lúdicas, además, muy poco presenta escenarios divertidos donde el estudiante de temprana edad crea y genera alternativas de solución. Como aspecto positivo, manifestaron que siempre desarrolla actividades sobre resolución de problemas y de secuenciales lógicas.

Lo anterior concuerda con la entrevista efectuada al directivo y la observación a los infantes. En la entrevista se conoció que el juego solo lo utilizan los docentes como medio para distraer, pero no para abordar el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de edad temprana. En cuanto a la observación, se pudo determinar que los estudiantes de edad temprana no poseen interés por crear figuras en plastilina, ni muestran entusiasmo cuando debe realizar solo actividades manuales. Otro aspecto observado es que no le gustan los juegos donde debe imaginar situaciones ficticias, o de roles, así como tampoco de dramatización. De igual manera, no formulan preguntas cuando se inicia una actividad ni sugieren juegos.

Por lo que se concluye que existen falencias en la utilización por parte de los docentes de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años. Esto permite sugerir que es necesario contribuir con una propuesta que ayude a cambiar esta situación, ya que se diseñan entorno a juegos, que buscan concretar varias acciones, las actividades pedagógicas, la motivación y el interés por construir saberes y desarrollar el pensamiento creativo. Por lo que, se pueden aplicar en cualquier momento del aprendizaje y de manera presencial y virtual, porque se adaptan tanto a quien enseña como quien aprende.

## CAPÍTULO 3

### SISTEMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE EDAD TEMPRANA DE NIVEL INICIAL DE 4 A 5 AÑOS

El sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana, se refiere a un conjunto de elementos interrelacionados que interactúan entre sí para lograr un objetivo común. En el caso del sistema de actividades lúdicas, se trata de un conjunto de acciones y procedimientos organizados y planificados que se llevan a cabo en el ámbito educativo con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza y desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes. Este sistema incluye diferentes actividades, como la narración de historias, el dibujo y la pintura, la música y el movimiento, entre otros. Estas actividades buscan promover la flexibilidad mental, el intercambio de experiencias y el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes.

Para implementar la propuesta del sistema de actividades lúdicas, se realizará los siguientes pasos:

1. Un diagnóstico de las necesidades de formación de los estudiantes en relación al desarrollo del pensamiento creativo.
2. Diseño y estructura de las actividades lúdicas de acuerdo a los objetivos específicos de cada una, considerando acciones y procedimientos de preparación previa, introducción, desarrollo, conclusiones y evaluación.
3. Reuniones metodológicas para analizar adecuaciones del sistema de actividades lúdicas con los docentes y directivos de la institución.

Estos pasos permitirán implementar de manera efectiva el sistema de actividades lúdicas y promover el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de edad temprana.

**Con la finalidad de lograr el objetivo:** Elaborar un sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala, en el presente capítulo se presenta la propuesta. Es por ello que se basa en actividades donde el juego cobra mayor relevancia, ya que aplican en el desarrollo del pensamiento creativo.

#### 3.1 Definición de la propuesta

La educación, se encuentra siempre condicionada por una visión del mundo y del destino del hombre; ha estado al servicio de la cultura y de la sociedad, tanto para conservarla como para renovarla, frente a los numerosos desafíos del porvenir, constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar en el desarrollo intelectual y hacia los ideales de paz, libertad y justicia social, en este contexto la educación a nivel mundial se presenta como una de las llaves de acceso al siglo XXI y durante toda la vida permite, sencillamente, ordenar las distintas etapas, preparar las transiciones, diversificar y valorizar las trayectorias; en fin tiene la misión de permitir a todos sin excepción hacer fructificar todos sus talentos, sus capacidades intelectuales y de creatividad, lo que implica que cada uno pueda responsabilizarse de sí mismo y realizar su proyecto personal en beneficio del desarrollo de la persona y las comunidades (Presidencia de la República del Ecuador, 2017).

Con la convicción de que la educación es un derecho de todas las personas y una obligación ineludible del Estado, acogió las aspiraciones de transformar el sector y planteó como objetivo la construcción de un sistema educativo de acceso universal, de excelente calidad y absolutamente gratuito. En este contexto, el acceso a la educación inicial es otro ámbito crítico para el desarrollo de los niños y niñas. En 2016, el 44,6% de menores de cinco años participaban en programas de primera infancia públicos y privados, por lo que el reto importante es mejorar la calidad de este nivel de educación, así como el acceso y ampliación significativa de la cobertura

La educación inicial se enfoca en el desarrollo de la construcción de explicaciones y representaciones en los estudiantes de edad temprana en temas como colores, luz y sombras, imágenes, sonido, movimiento y fuerzas. La propuesta educativa se basa en la idea de que los niños tienen un papel fundamental en la construcción de su propio conocimiento, y que esto no solo se logra a través del juego, sino que también se debe fomentar el pensamiento lógico, la creatividad y la autonomía mediante el uso de recursos que permitan establecer relaciones por medio de las representaciones durante la primera infancia.

En la presente propuesta, se plasma una serie de actividades de enseñanza que tienen como objetivo desarrollar habilidades creativas que coadyuven en el aprendizaje significativo para la enseñanza en el II nivel de educación inicial en el contexto del CEI “Santa Elena”, Ecuador. Por ello, se considera importante determinar los procesos didácticos pertinentes para el desarrollo de actividades inherentes a la etapa y edad de los niños en esta primera infancia.

Al respecto las experiencias de aprendizaje se relacionan directamente con la realidad circundante de los estudiantes de edad temprana, es decir toma en cuenta las situaciones

cotidianas para que los estudiantes se familiaricen con lo que van a aprender y le den sentido a su aprendizaje.

Las unidades didácticas están diseñadas en una serie actividades consecuenciales, fundamentadas en el Currículo Educativo de Educación Inicial del Ecuador (2014), eje de Descubrimiento del Medio Natural y Cultural, donde se promueven didácticas que ubiquen a los estudiantes de temprana edad del nivel de educación inicial sobre un aprendizaje significativo, constructivo y autónomo que le permita adquirir nociones elementales para el desarrollo del pensamiento creativo. Asimismo, se abordan recursos adecuados a la edad y el entorno con la finalidad de construir un aprendizaje a través de adquisición, asimilación y apropiación del conocimiento estableciendo relaciones con elementos, seriaciones, clasificaciones, situaciones que le permitan al niño establecer inferencias y proponer alternativas de solución a situaciones planteadas. También se propician experiencias basadas en actividades lúdicas y divertidas orientadas al desarrollo del pensamiento creativo que permitirá observar y aprender de manera divertida y significativa.

Dentro de este contexto, se define el sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del Pensamiento creativos en los estudiantes de edad temprana como; el conjuntos de unidades didácticas, estrategias, actividades, elementos relacionales, referenciales, vivenciales y operativos que permiten el desarrollo de procesos de aprendizaje creativos que atienden a las múltiples dimensiones del estudiante (afectiva, social, cultural, cognitiva, estética y motora) que permite el desarrollo integral de los niños y contribuyen a procesos de emancipación y transformación.

### **3.2 Objetivos de la propuesta**

- Planificar actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo
- Incentivar el aprendizaje significativo en los niños de educación inicial
- Valorar las competencias alcanzadas por los niños de educación inicial en el desarrollo del pensamiento creativo.

### **3.3 Justificación**

La presente propuesta se justifica teóricamente en las concepciones pedagógicas y didácticas aplicadas para el desarrollo cognitivo de los estudiantes de edad temprana en esta primera infancia. Comprendiendo así, la importancia de generar en este grupo de Educación Inicial

aprendizajes significativos, donde el docente debe aplicar herramientas que despierten el interés y la curiosidad.

Desde la perspectiva práctica, se argumenta en la incorporación de los padres y representantes como colaboradores para la realización de actividades relacionadas con la creatividad y pensamiento lógico mediante experiencias significativas. En este sentido, el abordaje de diferentes espacios de aprendizaje, se centrará en la comunidad donde funciona la institución escolar, teniendo en cuenta la cultura y ambiente. Es aquí, la importancia de generar contextos donde se ubique al ser que aprende en medio del aprender haciendo, es decir, aplicar una didáctica acorde a las necesidades de los estudiantes, en concordancia con su entorno, su cultura, y el desarrollo de habilidades pertinentes a su edad.

Con respecto a la justificación metodológica, la elaboración de un plan de intervención que permite fortalecer los procesos didácticos desde el ejercicio docente para desarrollar habilidades creativas y el pensamiento lógico en niños a través de la lúdica. De esta manera, se presenta una propuesta para motivar y a la vez incentivar al personal docente a la planificación de actividades que generen el aprendizaje significativo mediante las experiencias y vivencias en esta primera infancia.

Sobre este ambiente, los estudiantes de edad temprana edad pueden aprender en formas diversas de manera más sencilla, cuando a través de la didáctica desarrollada por el docente genera la satisfacción de sus propias necesidades e intereses. Por consiguiente, es importante propiciar espacios para la reflexión, brindando a ellos la satisfacción de descubrir, explorar, experimentar lo que los niños desean saber. En este sentido, las experiencias educativas, deben organizarse en forma gradual sin forzar los aprendizajes, lo que conlleva a la ejecución de didácticas donde la mediación del docente se oriente a ofrecer espacios acordes y oportunidades de manipular, observar, experimentar, comparar y plantear interrogantes sobre un evento o actividad de aprendizaje.

En el mismo orden de ideas, el sistema de actividades lúdicas es relacional al considerar aspectos inherentes a la vida del niño en vinculación con estrategias de aprendizajes y procedimientos. Además, permite desarrollar habilidades, destrezas y actitudes como resultado de la aplicación del pensamiento creativo.

En este sentido, los estudiantes de edad temprana reciben una serie de insumos, herramientas y mecanismos (entradas) y mediante actividades puntuales que tienen lapsos determinados desarrollan procesos interactivos lúdicos (procesos) en ambientes propicios que contienen los elementos y recursos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos (productos). Es

importante destacar que cada uno de los elementos de las actividades propuestas funcionan como un todo, predominando relaciones e interrelaciones sinérgicas.

Así mismo, este sistema de actividades lúdicas tiene dimensiones psíquicas, sociales, culturales, biológicas y estéticas donde intervienen el disfrute y el bienestar en la generación de conocimientos y saberes. Además, se prevea la retroalimentación como mecanismo que permite de manera continua revisar, validar y hacer ajustes en cada uno de los elementos constitutivos del sistema desde la entrada hasta los resultados finales. Es necesario señalar que cada actividad lúdica ha sido concebida respetando los contenidos curriculares, la estructura general y los objetivos de aprendizaje.

De igual forma, el sistema respeta la autonomía, libertad y particularidades de los estudiantes de edad temprana, permitiendo un aprendizaje espontáneo, placentero y creativo; desarrollo de prácticas comunicativas y relaciones igualitarias a temprana edad. Desde una dimensión prospectiva de la propuesta, el sistema de actividades lúdicas permitirá el desarrollo de la personalidad, el pensamiento divergente, la reflexión, sensibilidad, curiosidad, iniciativa e independencia a lo largo de su desarrollo físico e intelectual.

En el aspecto metodológico, el sistema prevé el desarrollo de la creatividad como motor para incorporar nuevas ideas, maneras de hacer, convivir y sentir, partiendo de elementos primarios e insumos. Así mismo, describiendo procesos intermedios, procedimientos específicos, con una temporalidad asignada y señalando resultados esperados. Además, la información que se genera sirve de referente para el diseño de nuevas estrategias. Atendiendo a la naturaleza misma del sistema, este es flexible, susceptible de sufrir ajustes y revalorizaciones. De igual forma, el juego se caracteriza por permitir nuevos caminos, nuevas maneras de hacer y aprender de acuerdo a las particularidades de quien lo realiza.

En el aspecto didáctico, las actividades lúdicas al ser implementadas se convertirán en herramientas que permitirán a los niños desarrollar procesos de aprendizajes que contribuyen a su desarrollo físico, emocional, social y cultural. De allí, que no solo les permite generar conocimientos, sino, también desarrollar actitudes de compromiso, pensamiento relacional, capacidad de observación y experimentar por sí mismo.

### **3.4 Fundamentación teórica**

En este aspecto fundamental, esta propuesta se sustenta a través de las teorías psicopedagógicas que están estrechamente relacionadas con el proceso de aprendizaje en la

etapa de la primera infancia, las cuales a manera general se mencionan, entre otros autores, a Piaget (al observar el comportamiento de los niños, resolver con ellos problemas que implican principios físicos y elaborar hipótesis sobre lo sucedido, a partir de las evidencias), Bruner (porque aprenden descubrimiento), Ausubel (aprendizaje receptivo con organizadores representacionales, conceptuales y proposicionales), Gagné (con el análisis de tareas, de la enseñanza, de las habilidades cognitivas y de la instrucción propiamente dicha, partiendo de los conocimientos previos, habilidades prerrequisitos y siguiendo sus “acontecimientos de instrucción”).

De acuerdo con estos fundamentos teóricos, en atención al aprendizaje significativo según Ausubel (1963) es un tipo de aprendizaje en que un estudiante asocia la información nueva con la que ya posee; el objetivo es que el docente combine y reajuste la información para que los alumnos puedan indagar, activar y experimentar con la información valiosa que poseen. Además, cree que el conocimiento previo es una condición básica para la construcción de nuevos conocimientos.

### **3.5 Contenidos y procedimientos de la propuesta**

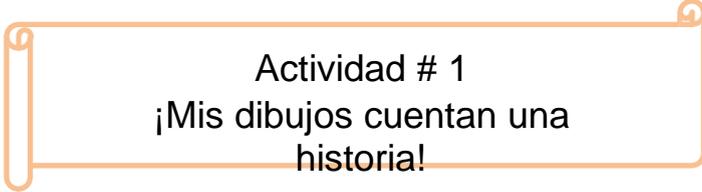
Esta propuesta incluye contenidos y procedimientos que promueven actitudes positivas hacia las actividades lúdicas, lo que beneficia el desarrollo de las habilidades mentales de los niños, así como su desarrollo social, emocional y creativo. Por tanto, se desarrollan en el II nivel de preescolar en el CEI Santa Elena, ubicado en la provincia de “Santa Elena” Ecuador, se procede a diseñar las actividades didácticas que de acuerdo con Díaz-Barriga y Hernández (2005) es importante aportar estrategias como:

- Ofrecer lugares donde los niños puedan participar de forma natural y sin coacciones.
- Realizar preguntas a los niños sobre lo que están haciendo, para que puedan tener la oportunidad de expresar ideas desde su propia creatividad
- Iniciar con actividades que permitan el desarrollo progresivo de la jornada, culminando con una actividad final en la que todos tengan las mismas oportunidades de participación.
- Explicar de manera adecuada a la edad del niño el propósito de la actividad.

se aplican estrategias recomendadas por Díaz-Barriga y Hernández (2005), como proporcionar espacios donde los niños puedan participar de forma natural y sin coacciones. Además, se les realizan preguntas sobre lo que están haciendo, brindándoles la oportunidad

de expresar sus propias ideas desde su creatividad.

Otra estrategia es iniciar con actividades que permitan un desarrollo progresivo de la jornada, culminando con una actividad final en la que todos los niños tengan las mismas oportunidades de participación. También se explica de manera adecuada, acorde a la edad de los niños, el propósito de cada actividad. Estas estrategias buscan crear un ambiente propicio para el desarrollo integral de los niños, fomentando su participación activa, la expresión de ideas y la comprensión de los propósitos de las actividades.



Actividad # 1  
¡Mis dibujos cuentan una historia!

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** Brindar la oportunidad al niño de expresar sus ideas y creatividad a través del arte con materiales y suministros de dibujo

**Destreza:** Establecer conexiones importantes entre hablar y escribir.

**Tiempo:** 30 minutos

**Procedimiento:**

El docente proporcionara papel y útiles de dibujo, para posteriormente invitaros a dibujar a su familia o su actividad favorita. El infante deberá doblar las hojas de papel por la mitad y júntalas para formar un pequeño folleto.

Si el niño quiere crear un libro de cuentos, el docente deberá pedirle que invente la historia con base a sus dibujos. El docente hará que el niño escriba las palabras clave de la historia a medida que avanza en el folleto. Esto ayudará al niño a darse cuenta del vínculo entre el habla y la escritura.

Recursos: papel, lápices, crayones de cera, marcadores, tizas, pasteles, etc.

**ACTIVIDAD N° 1**

**DATOS DE LA INSTITUCIÓN:** CEI Santa Elena

**Ámbito:** Relaciones con el medio natural y cultural

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**DOCENTE**

**Tiempo:**

**PLAN**

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>PROCEDIMIENTO</b>	<b>NÚCLEO UNIFICADOR</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>
Brindar la oportunidad al niño de expresar sus ideas y creatividad a través del arte con materiales y suministros de dibujo	Establecer conexiones importantes entre hablar y escribir.	<p><b>Experiencia</b> Observar, escribir, dibujar y pintar un cuento</p> <p><b>Reflexión</b> El docente formula preguntas referidas a la actividad: ¿De qué trata el cuento? ¿Quién es el personaje principal? ¿Cómo termina la historia?</p> <p><b>Conceptualización</b> Los niños dibujaran diferentes escenas y personajes, que tenga el propósito de la creación de una historia que sea de su agrado</p> <p><b>Aplicación</b> El docente les dirá lo que deben dibujar algo que les haya pasado con su familia o una historia que quieran contar, para después que ellos creen su personaje.</p>	Será la atención que el niño preste al momento de escribir las palabras.	El niño relaciona las palabras con las imágenes

## Actividad # 2

### ¡Me expreso con marionetas!

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** Usa adornos inesperados para hacer títeres con diferentes expresiones

**Destreza:** Fortalecer la motricidad fina.

**Tiempo:** 30 minutos

#### **Procedimiento:**

Primero el profesor separa a los estudiantes en grupos de siete, con la intención de que cada uno haga una expresión diferente dentro del grupo. Eso se decidirá a través del número que tenga el niño.

El niño deberá elegir el elemento que se utilizará para hacer el cuerpo de la marioneta. A continuación, seleccionara los adornos que formarán sus ojos, orejas, nariz, boca, cabello, etc. El docente deberá pedir al niño que pegue los adornos en el títere como desee, siempre y cuando logre darle al títere la emoción indicada por el profesor.

**Recursos:** un guante, manopla o calcetín, tijeras, cuentas, hilos de lana, botones pequeños, lentejuelas, marcador, retazos de tela, pegamento.

ACTIVIDAD N° 2				
DATOS DE LA INSTITUCIÓN: CEI Santa Elena				
Ámbito: pensamiento creativo				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.				
DOCENTE			Tiempo:	
PLANIFICACIÓN				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	PROCEDIMIENTO	NÚCLEO UNIFICADOR	INDICADOR DE LOGRO
Usa adornos inesperados para hacer títeres con diferentes expresiones	Fortalecer la motricidad ad fina	Primero el profesor separa a los estudiantes en grupos de siete, con la intención de que cada uno haga una expresión diferente dentro del grupo. Eso se apelará a través del número que tenga el niño.	Salud Integral	Identificar los diferentes estados de animo

## Actividad # 3 Insectos graciosos

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** identificar diferentes tipos de insectos

**Destreza:** Elaborar insectos con el uso de limpiapipas para desarrollar el pensamiento creativo.

**Tiempo:** 25 minutos

### **Procedimiento:**

- El profesor deberá organizar grupos de 5 en mesas con los materiales en medio, para posteriormente dar los pasos de la elaboración del insecto
- Para hacer el cuerpo, envuelve un lápiz o una rama pequeña con un limpiapipas.
- Elige una o más tiras de papel para las alas
- Dobla la tira por la mitad para hacer dos alas. Rodea su base con un limpiapipas para unirlos al lápiz.
- Agregue limpiapipas para las piernas.

### **Recursos:**

**Para el cuerpo del insecto:** rama pequeña, trozo de madera, piedra, lápiz.

**Para las alas:** rectángulo de papel de seda, papel rasgado o papel de regalo.

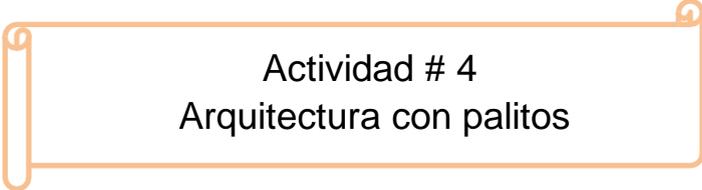
**Para las piernas:** limpiapipas o hilo.

**Para los ojos:** botones, corchos, lentejuelas, Tijeras, pegamento.

**Opcional:** pintura

**ACTIVIDAD N° 3****DATOS DE LA INSTITUCIÓN:** CEI Santa Elena**Ámbito:** pensamiento creativo**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.**DOCENTE****Tiempo:****PLANIFICACIÓN**

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>PROCEDIMIENTO</b>	<b>NÚCLEO UNIFICADOR</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>
Identificar diferentes tipos de insectos	Elaborar insectos con el uso de limpiapipas para desarrollar el pensamiento creativo	El profesor deberá organizar grupos de 5, para posteriormente dar los pasos de la elaboración del insecto.	Ambiente	Diferenciar los tipos de insectos. Destreza con el uso del limpiapipas



## Actividad # 4 Arquitectura con palitos

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** Impulsar el desarrollo de la imaginación mediante

Destreza: Desarrollar habilidades por medio de técnicas grafo plásticas para desarrollar la creatividad en los niños

**Tiempo:** 30 minutos

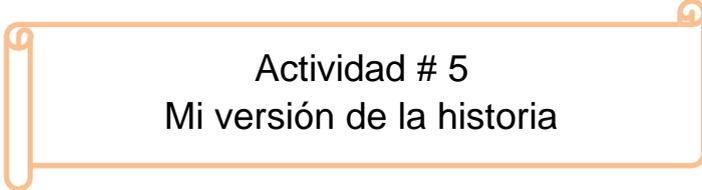
**Procedimiento:**

El docente entregara a los niños los palillos de colores para que ellos elaboren lo que deseen, ya sea un castillo. Una casa, una tienda, etc. Mientras pegan sus obras.

**Recursos:** papel, lápices, crayones de cera, marcadores, tizas, pasteles, etc.

**ACTIVIDAD N° 4****DATOS DE LA INSTITUCIÓN:** CEI Santa Elena**Ámbito:** pensamiento creativo**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.**DOCENTE****Tiempo:****PLANIFICACIÓN**

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>PROCEDIMIENTO</b>	<b>NÚCLEO UNIFICADOR</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>
Impulsar el desarrollo de la imaginación mediante	Desarrollar habilidades por medio de técnicas grafo plásticas para desarrollar la creatividad en los niños	El docente entregará a los niños los palillos de colores para que ellos elaboren lo que deseen, ya sea un castillo. Una casa, una tienda, etc. Mientras pegan sus obras.	Desarrollo emocional	Facilidad en la coordinación mano ojo Distinguir estructuras diferentes.



## Actividad # 5

### Mi versión de la historia

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** Estimular el pensamiento creativo y la creatividad de manera interactiva

**Destreza:** Representar a personas de cuentos asumiendo roles a través de la interpretación.

**Tiempo:** 60 minutos

**Procedimiento:**

El docente deberá pedir al estudiante que formen grupos de cinco. Posteriormente les dirá a los estudiantes que elijan un cuento para que ellos actúen su propia versión del cuento. Cada grupo tendrá 20 minutos para organizarse y crear los diálogos. Cuando hayan terminado cada grupo tendrá 5 minutos para presentar su cuento, usando los materiales que tenga a su disposición para parecerse al personaje seleccionado. Los últimos quince minutos de la actividad los grupos deben votar que cuento les gusto más.

**Recursos:** Tijeras, lana, papel, marcadores.

**ACTIVIDAD N° 5****DATOS DE LA INSTITUCIÓN:** CEI Santa Elena**Ámbito:** pensamiento creativo**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.**DOCENTE****Tiempo:****PLANIFICACIÓN**

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>PROCEDIMIENTO</b>	<b>NÚCLEO UNIFICADOR</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>
Estimular el pensamiento creativo y la creatividad de manera interactiva	Representar a personas de cuentos asumiendo roles a través de la interpretación	El docente deberá pedir al estudiante que formen grupos de cinco. Posteriormente les dirá a los estudiantes que elijan un cuento para que ellos actúen su propia versión del cuento. Cada grupo tendrá 20 minutos para organizarse y crear los diálogos. Cuando hayan terminado cada grupo tendrá 5 minutos para presentar su cuento, usando los materiales que tenga a su disposición para parecerse al personaje seleccionado. Los últimos quince minutos de la actividad los grupos deben votar que cuento les gusto más.	Desarrollo emocional	Reflexionar sobre la posibilidad de cambiar para desarrollar actitudes positivas.

## Actividad # 6

### Mi guitarra de colores

**Nivel:** Inicial 2

**Edad:** 3 a 5 años

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** Estimular la creatividad y seguridad en uno mismo por medio de la música.

**Destreza:** Desarrollar habilidades del pensamiento creativo para expresar sentimientos.

**Tiempo:** 30 minutos

**Procedimiento:**

Paso 1: coloque el extremo del tubo contra el extremo de la caja de pañuelos y páselo alrededor. Luego córtalo con cuidado para crear un agujero.

Paso 2: pinta la caja, el tubo y los palos de madera (o lápices) del color que quiera.

Paso 3: una vez que la pintura se haya secado, inserte el tubo de cartón en el orificio que cortó y péguelo con cinta adhesiva.

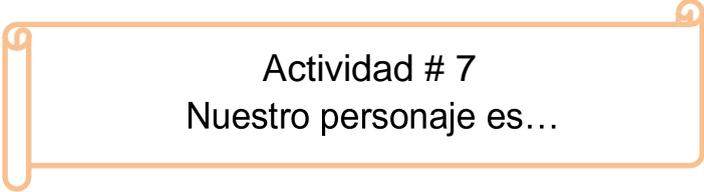
Paso 4 – Pegue los palos de madera (o lápices) a cada lado del agujero, en el frente de la caja. Cuando se seque, puedes envolver toda la caja con bandas elásticas de diferentes longitudes y grosores (¡esto creará diferentes sonidos!).

Paso 5: hora de hacer buena música

**Recursos:** caja de pañuelos, tubo, temperas, palos de madera, cinta, bandas elásticas.



ACTIVIDAD N° 6				
DATOS DE LA INSTITUCIÓN: CEI Santa Elena				
Ámbito: pensamiento creativo				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.				
DOCENTE			Tiempo:	
PLANIFICACIÓN				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	PROCEDIMIENTO	NÚCLEO UNIFICADOR	INDICADOR DE LOGRO
Estimular la creatividad y seguridad en uno mismo por medio de la música	Desarrollar habilidades del pensamiento creativo para expresar sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Paso 1:</b> coloque el extremo del tubo contra el extremo de la caja de pañuelos y páselo alrededor. Luego córtalo con cuidado para crear un agujero.</li> <li>• <b>Paso 2:</b> pinta la caja, el tubo y los palos de madera (o lápices) del color que quiera.</li> <li>• <b>Paso 3:</b> una vez que la pintura se haya secado, inserte el tubo de cartón en el orificio que cortó y péguelo con cinta adhesiva.</li> <li>• <b>Paso 4</b> – Pegue los palos de madera (o lápices) a cada lado del agujero, en el frente de la caja. Cuando se seque, puedes envolver toda la caja con bandas elásticas de diferentes longitudes y grosores (¡esto creará diferentes sonidos!).</li> <li>• <b>Paso 5:</b> hora de hacer buena música.</li> </ul>	Desenvolvimiento o artístico	Activar las habilidades del pensamiento o creativo.

A rectangular box with an orange border and rounded corners, containing the title of the activity.

Actividad # 7  
Nuestro personaje es...

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** Experimentar a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos.

**Destreza:** Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo

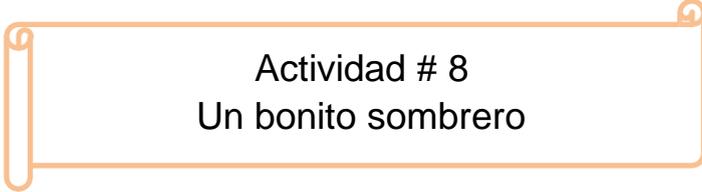
**Tiempo:** 30 minutos

**Procedimiento:**

El docente organizara grupos de 4, a cada uno le dará un 72apelógrafo y les dirá que cree a su propio personaje, pero con una profesión específica (bombero, astronauta, actor, etc.). Pasado los quince minutos los alumnos deberá adivinar la profesión de cada uno de los personajes. Para posteriormente darles características a sus personalidades.

**Recursos:** papel iris, revistas, marcadores, tizas, lana, pagamento, 72apelógrafo72.

ACTIVIDAD N° 7				
DATOS DE LA INSTITUCIÓN: CEI Santa Elena				
Ámbito: pensamiento creativo				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.				
DOCENTE			Tiempo:	
PLANIFICACIÓN				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	PROCEDIMIENTO	NÚCLEO UNIFICADOR	INDICADOR DE LOGRO
Experimentar a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos	Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo	El docente organizara grupos de 4, a cada uno le dará un 73apelógrafo y les dirá que cree a su propio personaje, pero con una profesión específica (bombero, astronauta, actor, etc.). Pasado los quince minutos los alumnos deberá adivinar la profesión de cada uno de los personajes. Para posteriormente darles características a sus personalidades.	Visión de la propia capacidad creativa	Fomentar la afirmación y la confianza en el grupo.



## Actividad # 8 Un bonito sombrero

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** desarrollar el control de la motricidad fina por medio de la creatividad

**Destreza:** Realizar actividades creativas utilizando el collage.

**Tiempo:** 30 minutos

**Procedimiento:**

Pasos:

1. Voltear a la bolsa de modo que ya no pueda ver lo que está escrito en ella (si es necesario).
2. El estudiante debe enrollar el borde de la bolsa para formar el ala de su sombrero.
3. Decide la altura de tu sombrero continuando enrollando el ala.
4. Dar el estilo que quiera a su sombrero.

**Recursos:** Bolsa de papel, pegamento, cinta adhesiva, tijeras, rotuladores, elementos decorativos (flores de tela, plumas, papeles de colores o trozos de revistas, cintas, lentejuelas, etc.)

ACTIVIDAD N° 8				
DATOS DE LA INSTITUCIÓN: CEI Santa Elena				
Ámbito: pensamiento creativo				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.				
DOCENTE			Tiempo:	
PLANIFICACIÓN				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	PROCEDIMIENTO	NÚCLEO UNIFICADOR	INDICADOR DE LOGRO
El control de la motricidad fina por medio de la creatividad	Realizar actividades creativas utilizando el collage	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Voltear a la bolsa de modo que ya no pueda ver lo que está escrito en ella (si es necesario).</li> <li>● El estudiante debe enrollar el borde de la bolsa para formar el ala de su sombrero.</li> <li>● Decide la altura de tu sombrero continuando enrollando el ala.</li> <li>● Dar el estilo que quiera a su sombrero.</li> </ul>	-Estimular la imaginación	Desarrollar la creatividad.

## Actividad # 9

### Mi pequeño espantapájaros

**Experiencia de aprendizaje:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**Ámbito:** pensamiento creativo

**Objetivo de aprendizaje:** explorar la creatividad por medio del collage y los miembros de la familia.

**Destreza:** Identificar la importancia de los miembros de la familia.

**Tiempo:** 30 minutos

**Procedimiento:**

Pasos:

1. Para empezar, pega 2 palitos en forma de cruz con cola blanca.
2. Para hacer la cabeza del espantapájaros, usa un malvavisco.
3. Viste a tu espantapájaros pegándole trozos de tela o papel de construcción. No olvides ponerle un sombrero en la cabeza, puede ser una gorra de color crema o una forma recortada
4. Para terminar, dibújale una cara con la punta de un lápiz, o incluso pega pequeños trozos de cartulina o papel de colores para hacer sus ojos, su boca.

**Recursos:** 2 palitos tipo palitos de café, pegamento, malvaviscos, telas, cartulina, plastilina.

**ACTIVIDAD N° 9**

**DATOS DE LA INSTITUCIÓN:** CEI Santa Elena

**Ámbito:** pensamiento creativo

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** estimular la creatividad en los niños entre las edades de 4 a 5, a través de actividades lúdicas.

**DOCENTE**

**Tiempo:**

**PLANIFICACIÓN**

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>PROCEDIMIENTO</b>	<b>NÚCLEO UNIFICADOR</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>
Explorar a creatividad por medio del collage y los miembros de la familia.	Identificar la importancia de los miembros de la familia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Para empezar, pega 2 palitos en forma de cruz con cola blanca.</li> <li>2. Para hacer la cabeza del espantapájaros, usa un malvavisco.</li> <li>3. Viste a tu espantapájaros pegándole trozos de tela o papel de construcción. No olvides ponerle un sombrero en la cabeza, puede ser una gorra de color crema o una forma recortada</li> </ol> <p>Para terminar, dibújale una cara con la punta de un lápiz, o incluso pega pequeños trozos de cartulina o papel de colores para hacer sus ojos, su boca.</p>	Creación de personajes	Reconocer a los miembros de la familia.

## **Conclusiones del capítulo**

El desarrollo del pensamiento creativo empieza cuando el estudiante comprende cosas del medio que está rodeado, y logra crear con sus manos y pensamiento lo que se ha imaginado del mismo. En las actividades que se diseñaron se buscó concretar varias acciones, las actividades pedagógicas, la motivación y el interés por construir saberes. Por lo que, se pueden aplicar en cualquier momento de la jornada diaria, además se adaptan tanto a quien enseña como quien aprende.

Lo que permite afirmar que, estas actividades enfocadas en el juego ayudan al niño a desarrollar su pensamiento creativo, donde tiene la oportunidad de manipular diversos materiales que le son conocidos, y que le permite expresar, a través de sus obras sus pensamientos, sentimientos e imaginación. De ahí que, permiten que los niños despierten el interés y creen expectativas para explorar su conocimiento previo, esto los redirija a desarrollar sus habilidades creativas y construir nuevos saberes. Así es posible que el docente logre satisfacer las necesidades de los alumnos y motivarlos a expresar su arte, su creatividad, ya que estas actividades enfocadas en el juego brindan la oportunidad de aprender y enseñar a retroalimentarse.

## **CAPÍTULO 4 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

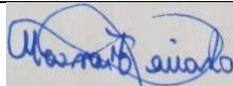
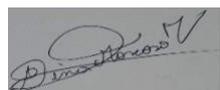
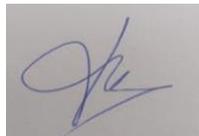
### **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA: SISTEMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS**

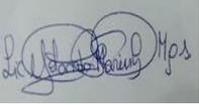
En esta etapa se presenta el logro del objetivo específico: Validar la factibilidad de la propuesta didáctica. El proceso de validación mediante juicio de expertos implica que se ha evaluado la propuesta diseñada por profesionales altamente capacitados y con amplia experiencia en el tema, lo que le otorga un grado de cientificidad efectiva para su implementación. Según Arias (2017) la opinión de estos expertos es crucial para garantizar la validez de la propuesta.

#### **4.1 Descripción del proceso metodológico**

En este sentido, se utilizó lo que se conoce como método de agregados individuales, que según Palella y Martins (2017) trata sobre la solicitud, de manera individual a cada uno de los expertos para que manifiesten su estimación sobre la efectividad o no de una propuesta. En concordancia con este señalamiento, se realizó la ubicación de los profesionales seleccionados, quienes poseen experiencias en la enseñanza en el Nivel de Educación. De esta manera, en la tabla 21 se describe las características de los ocho (8) profesionales que validaron la propuesta.

**Tabla 22***Perfil de los expertos seleccionados para la validación de la propuesta*

<b>Expertos</b>	<b>Formación académica</b>	<b>Años de experiencia</b>	<b>Institución donde Labora</b>	<b>Cargo</b>	<b>Número de cédula</b>	<b>Firma</b>
1	Magister en Psicopedagogía	10 años	Escuela de Educación Básica “Rogerio Zamora Palacios”	Docente	0704965177	
2	Magister en Psicopedagogía	13 años	Unidad Educativa José María Velasco Ibarra	Docente	0705166684	
3	Magister en Educación mención pedagogía	10 años	Unidad Educativa Oliva Cárdenas de Sánchez	Docente	0704794684	
4	Magister en intervención y educación inicial	15 años	Centro de educación inicial Santa Elena	Directora	0702392762	
5	Magister en gestión educativa	16 años	Escuela 24 de mayo	Docente	0703254037	
6	Magister en docencia universitaria e investigación educativa	25 años	Centro de educación inicial Santa Elena	Docente	1707172050	
7	Magister en atención a las NEE en	23 años	Profesor Alberto Cruz Murillo	Docente	0702716069	

	educación inicial primaria					
8	Magister en atención a las NEE en educación inicial primaria	25 años	Escuela de Educación básica Zulima Vaca Rivera	Docente	0701578171	

Ahora bien, se elaboró una ficha técnica que le fue entregada a los especialistas caracterizados. Se les proporcionó a los participantes la propuesta completa y los objetivos de la investigación para que pudieran comprender ampliamente el propósito de la investigación y la solución propuesta al problema. Además, en la tabla 12 se detallan los criterios considerados durante el diseño, los cuales se presentan seguidamente.

1. Claridad: La propuesta se formula con un lenguaje apropiado y fácilmente comprensible.
2. Ser objetiva: Se expresa en términos de conductas observables y medibles.
3. Actual: La propuesta se actualiza constantemente para estar en línea con los avances de la ciencia pedagógica.
4. Organizada: La propuesta presenta una organización lógica y coherente.
5. Suficiencia: La propuesta aborda todos los aspectos relevantes de la investigación, tanto en cantidad como en calidad.
6. Intención: La propuesta es adecuada para valorar la variante seleccionada y alcanzar los objetivos de la investigación.
7. Consistente: La propuesta se basa en aspectos teóricos y científicos sólidos.
8. Coherente: Existe una relación clara entre los indicadores y las dimensiones de la propuesta.

9. Metodología: La metodología utilizada en la propuesta responde adecuadamente al propósito del diagnóstico.

10. Probabilidad de aplicación: La propuesta es fácilmente aplicable en la práctica, lo que facilita su uso por parte de los profesionales involucrados.

Asimismo, la escala de valoración se creó utilizando el formato de escala tipo Likert, con un total de cinco (5) opciones disponibles que se presentan a continuación. Además, en la 22 se muestra los aspectos de la validación para los expertos.

- Insuficiente: 0-20. La propuesta no cumple con los criterios establecidos y es necesario reconstruirlos por completo.
- Aceptable: 21-40. La propuesta no cumple adecuadamente con los criterios expuestos y debe ser modificada y reorientada en su totalidad.
- Satisfactoria: 41-60. La propuesta se encuentra en un punto intermedio entre cumplir y no cumplir con los criterios establecidos.
- Excelente: 61-80. La propuesta cumple adecuadamente con los criterios establecidos.
- Sobresaliente: 81-100. La propuesta cumple de manera sobresaliente con los criterios establecidos.

**Tabla 23**

*Encuesta de validación de expertos*

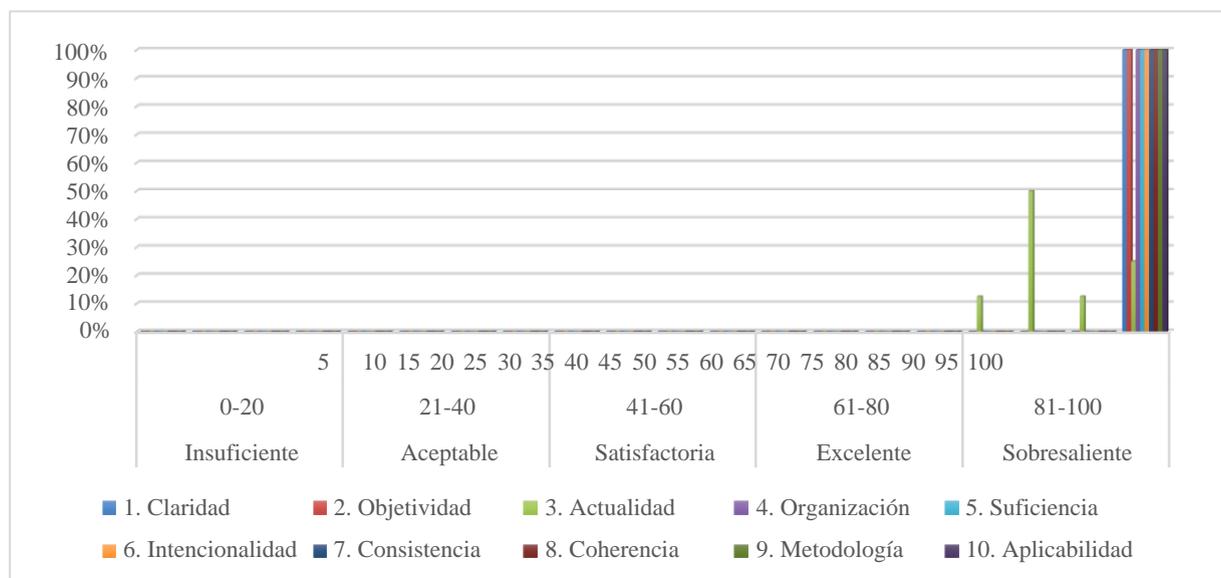
Criterios	Parámetros	Insuficiente				Aceptable				Satisfactoria				Excelente				Sobresaliente			
		0-20		21-40		41-60		61-80		81-100											
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
2. Ser objetiva	Está expresado en	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
3.	conductas observables Está acorde	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
Actualidad	al avance de la ciencia	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
4. Organizaci ón	pedagógica Existe una organización l ógica	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de la investigación en cantidad y calidad	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
6. Intencionalidad	Adecuada para valorar la variante seleccionada	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
7. Consistencia	Está basado en aspectos teóricos y científicos	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
8. Coherencia	Hay relación entre indicadores y dimensiones.	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
9. Metodología	La propuesta responde al propósito del diagnóstico	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	
10. Aplicabilidad	La propuesta es de fácil aplicación	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	

## 4.2 Resultados de la valoración de expertos

Una vez obtenida la información expuesta por cada uno de los expertos en correspondencia con la formulación de la validación de la propuesta, se llevó a cabo la formulación del análisis previo de los resultados que determinaron la debida validez del sistema de ejercicios y actividades para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de edad temprana de nivel inicial de 4 a 5 años de edad. De este modo se busca fortalecer de una manera innovadora a través de diversos métodos las habilidades de los mismos, y así contribuir a su desarrollo continuo con los procedimientos que se ejecutan a continuación:

De acuerdo a los criterios que le da soporte a la validación los ocho expertos coincidieron en que la propuesta es excelente, porque los diez criterios que se suministraron se concentran en dicha alternativa. No obstante, es importante señalar aquellos donde se obtuvo porcentaje, que no se ubican en el 100%, ya que es relevante tomar en consideración sus opiniones ara futuras investigaciones.

**Gráfico 1**  
*Validación de los expertos*



**Fuente:** Información recopilada en el proceso de estudio en el criterio

En el criterio #3: Actualidad el cual contempla que se está acorde al avance de la ciencia pedagógica; 13% corresponde a 85 puntos de valoración; 50% es 90 puntos; 13% 95 puntos y el 25% es 100 puntos. Por tanto, existe una coincidencia en la alternativa excelente, pero con variaciones en las puntuaciones, lo cual, aunque sigue siendo una evaluación muy alta, es importante mejorar este criterio.

En virtud que, los demás criterios se ubicaron en un 100% de excelencia, se afirma que la misma cumple con las exigencias de la Universidad Técnica de Machala. De esta manera, se sugiere que la propuesta de estudio puede ser aplicada en cualquier institución que presente la misma o una similar necesidad, es decir contribuir con el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana de 4 a 5 años del nivel inicial.

No obstante, es importante mencionar algunas sugerencias y observaciones de los expertos dirigidas a garantizar la cristalización y consolidación de la propuesta entre las que se destacan:

- Socializar la propuesta para dar a conocer su estructura, objetivos y resultados esperados y para promover el establecimiento de compromisos y acciones entre los involucrados en su implementación.

- Realizar de manera continua procesos de retroalimentación y seguimiento al sistema de actividades lúdicas atendiendo a las necesidades, particularidades, nuevos intereses de los estudiantes de edad temprana y a los cambios y transformaciones que experimenta el contexto.

- Permitir que la propuesta se convierta en un referente, pedagógico y teórico, pero sobre todo en un mecanismo que contribuya a la transformación de las prácticas educativas y el quehacer docente cotidiano.

- Considerar no solo la efectividad de la propuesta, sino también su eficacia como herramienta pedagógica innovadora y la pertinencia social al constituirse en aporte al campo de la ciencia de la educación que atiende las necesidades sociales del contexto en el que interactúan los estudiantes de edad temprana destinatarios de la propuesta.

## CONCLUSIONES

De acuerdo con el análisis efectuado acerca de los antecedentes históricos, conceptuales y contextuales del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de edad temprana, se logró caracterizar que, en el campo de la psicología y la pedagogía donde Piaget, Bruner y Vygotsky, sustentan el juego como herramienta para la motivación y el aprendizaje, considerándolo como un factor determinante para lograr el desarrollo de los niños y niñas ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integral. De ahí que, el currículo ecuatoriano del año 2016 del nivel educativo de inicial enfatiza la importancia de las actividades lúdicas para brindar a los niños y niñas, un ambiente propicio para que logren desarrollar su pensamiento creativo, desde una experiencia de placer y de interacciones con sus pares. Por lo que se concluye que, la caracterización de los antecedentes estudiados, permitieron ampliar la visión sobre el tema, lo cual es favorable para la solución del problema de estudio.

Asimismo, a través de la aplicación de las técnicas de recolección de datos y su posterior análisis respectivo, se logró diagnosticar el uso del juego para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de edad temprana de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala. Se evidenciaron falencias porque un porcentaje bajo (menos del 40%) utilizan el juego para desarrollar el pensamiento creativo de los niños; siendo este tipo de pensamiento donde los infantes presentan dificultades; lo que permitió afirmar el problema inicial de la investigación el cual es que las actividades que se implementan se limitan a copiar dibujos y el juego se emplea como una distracción y no como un recurso pedagógico.

De esta manera, el sistema de actividades lúdicas se centró en propiciar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana del Centro de Educación Inicial “Santa Elena” del cantón Machala. Así se logró abordar esta necesidad la cual se extendió hacia la motivación por crear figuras en plastilina, realizar con mayor entusiasmo actividades manuales, a sentir placer por los juegos de ficción y de roles. Por tanto, se concluye que este sistema de actividades lúdicas coadyuva en el aprendizaje significativo de los niños, al desarrollo de su creatividad y en la enseñanza porque se abordan recursos adecuados a la edad y el entorno con la finalidad de construir un aprendizaje a través de adquisición, asimilación y apropiación del conocimiento estableciendo relaciones con elementos,

## **RECOMENDACIONES**

En base a los hallazgos y conclusiones del estudio, se pueden hacer las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda que los profesores de educación inicial reciban una formación pedagógica adecuada para potenciar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de edad temprana.
- La implementación del sistema de actividades lúdicas propuesto debe estar acompañado de un apoyo y orientación constante por parte de los directivos de la institución.
- Se debe proporcionar evaluación y retroalimentación continuas para monitorear el progreso y la efectividad de las actividades implementadas.
- El sistema de actividades metodológicas debe ser revisado y actualizado periódicamente para adaptarse a las necesidades y demandas cambiantes del contexto educativo.
- Se recomienda su implementación en otros centro educativos con características similares

Estas recomendaciones tienen como objetivo contribuir al desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de edad temprana, y, en última instancia mejorar las prácticas docentes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, O. (2019). El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018. Abancay - Apurímac Perú: Universidad Tecnológica de los Andes.
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. SCuELO. Conrado vol.15 no.66 Cienfuegos ene.-mar, 209-213. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conra-do>.
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. Conrado vol.15 no.66 Cienfuegos ene.-mar, 209-213. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conra-do>.
- Amabile, T. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. . *Journal of Personality and Social Psychology*, 45 , 357-376. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.45.2.357>.
- Amaya, L., Herrera, M., Soto, G., & Tinoco, P. (2017). Desarrollo de procesos cognitivos creativos a través del aprendizaje por indagación en niños y niñas de los grados transición y primero. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. .
- Angulo, P., & Ávila, L. (2010). Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar. Cuenca - Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Arias, F. (2017). El proyecto de Investigación (Séptima ed.). Caracas 7ma edición, Venezuela: Epísteme [https://kupdf.net/download/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-7ma-edic-2016pdf\\_5a1b4afde2b6f5e526da642c\\_pdf](https://kupdf.net/download/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-7ma-edic-2016pdf_5a1b4afde2b6f5e526da642c_pdf).
- Arroyo, C., Huertas, P., Peirano, C., & Pérez, M. (2014). Las habilidades del pensamiento y el aprendizaje significativo en matemática de escolares de quinto grado en Costa Rica . *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, vol. 14, núm. 2, 1-30 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44731371005>.
- Ausubel, D. P. (1963). *Psicología Educativa*. México: Trillas, México.

- Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (Septiembre de 2016). El BID apoya a Ecuador en la consolidación de los logros obtenidos en calidad y cobertura educativa. Obtenido de <https://www.iadb.org/es/noticias/comunicados-de-prensa/2016-09-02/mejora-educativa-en-ecuador%2C11549.html>
- Bernal, C. (2017). Metodología de la Investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales. Guatemala. Cuarta edición: Prentice Hall. <https://www.freelibros.me/metodologia-de-la-investigacion/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-cesar-bernal>.
- Bruil, J. (2019). Las estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje significativo de la matemática. Propuesta: guía de actividades lúdicas. Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Buendía, Z., & Castillo, A. (2018). El desarrollo de competencias investigativas de los docentes en formación en el contexto de la práctica pedagógica. (U. P. Nacional, Ed.) FOLIOS • Segunda época (N.o 47 Primer semestre de 2018), 179-195 DOI: <https://doi.org/10.17227/folios.47-7405> .
- Bustamante, S., Tuquerres, A., & Vaca, M. (2021). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de Educación Inicial. Quito-Ecuador. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Pol. Con Vol. 6 (4), 861-878.
- Campoverde, N. (2022). Sistema de actividades lúdicas con enfoque neuropsicopedagógico para fortalecer habilidades de lectoescritura en tercer grado. Ecuador: Universidad Técnica de Machala.
- Cango, S. (2019). La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “b” de la escuela de educación básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja, periodo 2017- 2018. Ecuador: Universidad de Machala.
- Carino, N. (2018). Piaget, J. y L. Vygotsky: Análisis de teorías y sus implicancias en el campo pedagógico. Luján-Argentina:: Universidad Nacional de Luján.

- Chacón, S., & Pissani, L. (2017). Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial. Lambayeque - Perú <https://acortar.link/ITrrKh>: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 5, núm. 1, <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44750106>.
- Chan, D., Ping, C., Sing, W., Wu, L., Kwong, J., & Wing, L. (2001). Evaluación de la fluidez ideacional en estudiantes de primaria en Hong Kong,. Creativity Research Journal, 13:3-4, 359- 365, DOI: 10.1207/S15326934CRJ1334\_13.
- Corral, P. (2021). La estimulación temprana como técnica creativa para el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 1 a 3 años en la comunidad urbana Cerro Guayabal. Portoviejo: Universidad San Gregorio de Portoviejo.
- Corujo, R., Borges, H., & Rodríguez, N. (2016). La creatividad artística. Fundamentos teóricos y psicológicos desde lo pedagógico. Integra Educativa Vol. IX, N° 1 , 124-137 [http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v9n1/v9n1\\_a08.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v9n1/v9n1_a08.pdf).
- De Bono, E. (2016). El pensamiento creativo. Barcelona - España: Editorial Paidós ISBN: 9788449332470.
- Decroly, O. (1923). Función de globalización. España Reimpreso: 2007: Biblioteca Nueva <https://sedhe.es/publicaciones/ovide-decroly-la-funcion-de-globalizacion-y-la-enseñanza-y-otros-ensayos/>.
- Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio metaanalítico. Revista Innova Educación Vol. 4 Núm. 1, 51-64 <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004.es>.
- Díaz-Barriga, F., y Hernández, G. (2005). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Tercera edición México: México: McGraw-Hill <https://buo.mx/assets/diaz-barriga%2C---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>.

- Fasko, D. (2001). Education and creativity (Educación y creatividad.). Revista de investigación de creatividad 13 (3-4), 317-327  
[https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ1334\\_09](https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ1334_09).
- Fernández, M., & Sánchez, M. (2014). Jugar y aprender en el aula. . España: Ediciones Aljibe.
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La escuela. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 10(2), 6-22. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55124596002>.
- Figuroa, Y., & Figuroa, M. (2018). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. Revista de Investigación y Cultura 8(3), 17-27  
<https://doi.org/10.18050/RevUCVHACER.v8n3a2>.
- Freire, P. (2005). Pedagogía del Oprimido. Ed 2. México : Editores S.A, .
- García, M., Deco, C., Bender, C., & Collazos, C. (2021). Una Propuesta para el Desarrollo de Pensamiento Computacional en Niños y Jóvenes. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, núm. 30 julio, pp. 16-27 DOI: <https://doi.org/10.24215/18509959.30.e2>.
- Gardner, H. (2014). Teoría de las Inteligencias Múltiples. Barcelona. España. ISBN: 978844932594: Paidós Ibérica.
- Gavilanes, D., & Riera, K. (2021). El juego dirigido en el desarrollo del esquema corporal de los niños del Subnivel II, de la Unidad Educativa Quislag, de la comunidad Quislag, parroquia Tixán, provincia de Chimborazo, período octubre 2020 – marzo 2021. Ecuador: Universidad Nacional del Chimborazo.
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. <https://rb.gy/xygy>: Universidad del Tolima.
- Grijalba, J., Mendoza J. y Beltrán, H. (2020). La formación del pensamiento sociocritico y sus características: necesidad educativa en Colombia. Revista Universidad y Sociedad, 12(1), 64-72. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1429>.

- Harland, R., & Coren, S. (2001). Diferencias individuales en el pensamiento divergente en función de las variaciones en el estado sensorial, *Creativity Research Journal*, 13:3-4, 385-391, DOI: 10.1207/S15326934CRJ1334\_15.
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, M. (2017). *Metodología de la investigación*. México: 7ma edición: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: McGraw-Hill INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Herrera, Z. (2018). *La importancia del juego en el nivel inicial*. Ecuador: Universidad Nacional de Tumbes.
- Izquierdo, R., Jaméis, J., & Meladze, M. (2018). *Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años)*. Bogotá-Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Martin, M., & Vilchez, L. (2017). *Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas*. Madrid. España: Perpetuo Socorro <https://funderetica.org/wp-content/uploads/2017/01/Cuaderno-7-web-def.pdf>.
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 15, núm. 2, pp. 153-181 doi:10.15366/reice2017.15.2.008.
- Mena, B., Flores, C., Arteaga, P., Saldaña, D., & Navarrete, L. (2021). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos1. *Cuadernos de Investigación Educativa*, vol. 12, núm. 1 Enero-Junio, , pp. 73-89 DOI: <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063>.
- Ministerio de Educación. (2015). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. En MINEDUC, *Currículo Educación Inicial* (pág. 32). Quito: ISBN <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-  
INICIAL.pdf.

Montoya, M. (2020). Programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”. Perú: Universidad César Vallejos.

Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, vol. XXXVIII, núm. 2, mayo-agosto, 53-62  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376852683005>.

Mosquera, J., & Bustamante, N. (2021). *El Juego Simbólico Y El Desarrollo Del Pensamiento Creativo De Niños/As De Nivel Preparatoria*. Ecuador: UTMACH.

Norlander, T. (2001). Convergencia conceptual en la creatividad: incubación y estado de enfermedad cerebral, *Creativity. Research Journal*, 13:3-4, 329-333, DOI: 10.1207/S15326934CRJ1334\_10.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (Mayo de 2022). UNESCO. Obtenido de Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: objetivos de aprendizaje:  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252423>

Oviedo, A. (2021). *Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*. San Juan de Pasto-Colombia: Universidad Santo Tomás.

Palella, S., & Martins, F. (2017). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas Venezuela 5ta edición: FEDUPEL <https://acortar.link/qtNCOh>.

Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, Vol. 5 (17), 143–163. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>.

Partida, J. (2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, vol. LII, núm. 1, pp. 321-350  
DOI: <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.471>.

- Páscale, P. (2005). ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentemihalyi.. *Arte, Individuo y Sociedad*, V. 17, 61-84  
file:///C:/Users/pc/Downloads/ecob,+ARIS0505110063A.PDF.pdf.
- Pastó-Salud, N. (2017). Estrategias cooperativas aplicables en el aula de educación infantil.  
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/3214>: Universidad Nacional de la Rioja.
- Paute, F. (2021). El desarrollo de la expresión artística en la modalidad virtual en niños de 4 a 5 años del subnivel 2 del paralelo D del CEI “Luis Cordero” Cuenca – Ecuador. Azogues. Azogues: Universidad Nacional de Ecuador.
- Piaget, J. (1999). *Psicología de la inteligencia*.. Original en francés 1967. Barcelona: Crítica.
- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Vínculos ESPE*, 6(3), 69- 78. DOI: 10.24133/vinculospe. v6i3.1811.
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de la las Ciencias*, 3(3), 1020-1052.
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las ciencias Dom. Cien.*, ISSN: 2477-8818, 1020-1052  
<https://doi.org/10.23857/dc.v3i3.517>.
- Presidencia de la República del Ecuador. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 *Toda una Vida*. Obtenido de <https://acortar.link/jZOc8a>
- Roldán, J. (11 de Marzo de 2021). Decroly. Obtenido de <https://www.etapainfantil.com/metodo-decroly>
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. España  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>: Universidad de Cantabria.

- Runco, M., A., M., Plucker, J., & Woong, L. (2001). Desarrollo e integridad psicométrica de una medida del comportamiento ideacional. *Creativity Research Journal*, 13:3-4, 393-400, DOI: 10.1207/S15326934CRJ1334\_16.
- Sánchez, M., Morales, M., & Rodríguez, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias. *Zona Próxima*, *Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas Universidad del Norte* n° 26, enero-junio, 62-81 <https://www.redalyc.org/pdf/853/85352029005.pdf>.
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens*. *Revista Universitaria de Investigación*, 7 (2), 89-106. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41070207>.
- Sawyer, R. K. (2006). *Explaining creativity: The science of human innovation*. New York: Oxford University Press.
- Sternberg, R. (1983). Componentes de la inteligencia humana. *Cognition* volumen 15, [https://doi.org/10.1016/0010-0277\(83\)90032-X](https://doi.org/10.1016/0010-0277(83)90032-X).
- Sternberg, R., & O'Hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, núm. 10, 113-149 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93501006>.
- Suárez, N., Delgado, K., Pérez, I., & Barba, M. (2019). Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación. *Formación Universitaria* Vol. 12(6), 115-126. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600115>.
- Tabares, L., & Implial, M. (2015). Identificación de los indicadores de creatividad en niños y niñas entre 5 y 6 años, en una institución educativa en Pereira. Colombia: Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://doi.org/10.17151/rlee.2017.13.1.6>.

- Toledo, G. (19 de noviembre de 2018). Ovide Decroly y su teoría global sobre el aprendizaje. Burgos, España: Editor: Universidad Isabel I <https://www.ui1.es/blog-ui1/ovide-decroly-y-su-teoría-global-sobre-el-aprendizaje>.
- Vega, N. (2019). Estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar el comportamiento de los niños y niñas entre 3 y 5 años del Colegio el Pilar del Saber Universidad de Cartagena. Colombia: Universidad de Cartagena.
- Villamizar, G. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 10, núm. 2., 212-237 <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/art14.pdf>.
- Vygotsky, L. (2012). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona ISBN: 9788408006947: Planeta.
- Waisburd, G. (2015). Creatividad y transformación: teoría y técnicas. México: Trillas ISBN: 9789682454516.
- Weisz, V. y Marcelo, C. . (2022). El videojuego como recurso educativo: estudio de las actitudes de los docentes en República Dominicana. Pensamiento Educativo, Revista De Investigación Latinoamericana (PEL) Vol. 59 Núm. 1, <https://doi.org/10.7764/PEL.59.1.2022.3>.
- Yturralde, E. (17 de enero de 2017). La lúdica. Obtenido de <https://www.ludica.org/ludica.html>
- Zapatera, A. (2020). El método Singapur para el aprendizaje de las matemáticas. Enfoque y concreción de un estilo de aprendizaje. Revista Internacional de Psicología Evolutiva y de la Educación Revista INFAD de psicología, 263-274 <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n2.v1.1980>.
- Zuloeta, E., Rojas, N., & Caaramutti, V. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica.. Revista Conrado, 17(82), 260-267. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n82/1990-8644-rc-17-82-260>.

## ANEXOS

### Anexo 1 Encuesta dirigida a docentes

**Tema:** El juego para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de nivel inicial de 4 a 5 años de edad.

**Objetivo:** Conocer las estrategias aplicadas por los docentes para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de educación inicial

Instrucciones: Seleccione de acuerdo a su criterio la opción que crea conveniente marcando con una X.

N°	PREGUNTA	S i e m p r e	C a s i s i e m p r e	M u y p o c o	N u n c a	C a s i n u n c a
<b>Dim. 1. El Juego</b>						
1	Realiza estrategias lúdicas en las rutinas de aprendizajes					
2	Aborda didácticas relacionadas con las necesidades de los niños					
3	Promueve la creatividad a través de la lúdica					
4	Organiza grupos de aprendizaje					
5	Registra eventos significativos sobre la creatividad durante las actividades lúdicas					
<b>Dim. Pensamiento creativo</b>						
6	Abordaje de actividades de seriación y pasos					
7	Desarrolla actividades sobre resolución de problemas					
8	Organiza metodologías de seriación y clasificación					
9	Promueve actividades secuenciales lógicas					
10	Presenta escenarios divertidos donde el niño crea y genera alternativas de solución.					

**Objetivo:** Identificar el interés de los niños de educación inicial sobre las actividades lúdicas

Instrucciones: Seleccione de acuerdo a su criterio la opción que crea conveniente marcando con una X.

N°	PREGUNTA	S i e m p r e	C A S i e m p r e	M u y p o c o	N u n c a	C a s i n u n c a
<b>Dim. 1. El Juego</b>						
1	Muestra interés					
2	Participa y se involucra					
3	Crea ideas y aporta soluciones a situaciones planteadas					
4	Participa en actividades lúdicas grupales					
5	Se divierte mientras realiza las actividades lúdicas					

## *Anexo 2 Entrevista dirigida al personal directivo de educación inicial*

**Tema:** El juego para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de nivel inicial de 4 a 5 años de edad.

**Objetivo:** Identificar la pertinencia de los planes de aprendizajes en educación inicial

**Instrucciones:** Selecciones de acuerdo a su criterio la opción que crea conveniente marcando con una X.

1.- ¿Cuál es su opinión con respecto a actividades aplicadas por los docentes en educación inicial para el desarrollo del pensamiento creativo?

2.- ¿Cuál es su perspectiva sobre la importancia de la incorporación del juego en la planificación docentes en relación a los aprendizajes en educación inicial?

3.- ¿Explique de acuerdo a su opinión, ¿cuáles son los juegos que aplican los docentes para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de educación inicial?

4.- ¿Desde su perspectiva, describa el proceso de acompañamiento pedagógico que realizan a los docentes sobre los juegos aplicados a los niños para el desarrollo del pensamiento creativo?

5.- ¿Cuáles recomendaciones sugiere usted para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de educación inicial?

**Anexo 3** *Guía de observación*

Grado: Inicial 2					
Ámbito: desarrollo de la expresión corporal					
Código	Criterios de evaluación	Escala			
		SÍ	NO	A VECES	Observaciones
1	Posee interés por crear figuras en plastilina				
2	Modifica la actividad de acuerdo a sus necesidades				
3	Muestra entusiasmo cuando debe realizar solo actividades manuales				
4	Se dirige al docente de manera constante para realizar una actividad				
5	Le gustan los juegos donde debe imaginar situaciones ficticias				
6	Le gusta los juegos de roles				
7	Le gusta hacer actividades libres				
8	Le gustan los juegos de dramatización				
9	Formula preguntas al momento de iniciar una actividad				
10	Suele sugerir juegos y actividades al docente				