



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA PREVIO A  
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADO EN LA CARRERA DE  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**PROYECTO INTEGRADOR**

***TEMA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS A TRAVÉS DEL JUEGO PARA  
LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS CREATIVAS DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS***

**Autores:**

**Srta. Briones Tipanluisa Maribel Viviana**

**Sra. Lara Cruz Katherine Geovanna**

**Tutor:** MSc. Flor Montecé Jefferson Aurelio

**Milagro, enero 2022**

**ECUADOR**

## **DEDICATORIA 1**

Esta tesis está dedicada a:

Dios, por sus bendiciones y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi vida profesional.

A mi esposo Carlos Mosquera, por su apoyo incondicional, a mis hijos Danna y Carlos, por ser mi inspiración de amor. A mi madre María Tipanluisa y suegra Carmen Méndez, por brindarme su cariño, confianza y consejos. A mi hermana Jacqueline Briones, por ser un esfuerzo de valentía de no temer a las adversidades. A mis cuñadas Alba y Valeria por estar presentes en este proceso e incentivarme a seguir mis metas.

No puedo dejar de mencionar a mis sobrinas Maite y Carolina quienes han sido parte de mi inspiración para seguir con mis propósitos.

## **DEDICATORIA 2**

Esta tesis va dedicada, con todo mi corazón, a mi mamá y papá, quienes siempre han sido pilares fundamentales para mi vida, luchando día a día, y forjando a la persona que soy en la actualidad. A mis tres hermanas; las mejores hermanas Dios me las concedió, siempre serán mis pequeñas y estaré ahí para protegerlas. También, a mi chiquita y muy divertida sobrinita, la que me acolita en mis momentos de locuras, la que me hace reír, pero también enojar, aun así, siempre será mi querida sobrinita. Y por supuesto, dedico muy especialmente este logro, a dos personas muy importantes; mi querido esposo y amado hijito que siempre será mi bebe, quienes siempre me dan las fuerzas para seguir adelante, mis motores y básicamente es por ellos que nunca me di por vencida, los amo.

## **AGRADECIMIENTO 1**

Quiero agradecer a nuestro tutor de proyecto, Máster Jefferson Montecé, por su paciencia y conocimientos brindados, además a mi compañera Katherine Lara por ser parte de este proceso.

Finalmente, a todos los amigos y familiares que me brindaron ayuda para culminar mi etapa profesional.

## **AGRADECIMIENTO 2**

Quiero agradecer de manera muy especial a todas las personas que aportaron con un granito de arena, a lo largo de mi carrera profesional. Agradezco principalmente a Dios, porque me ha dado las fuerzas para seguir adelante, para nunca rendirme, para nunca desmayarme; le agradezco porque ha sido mi refugio tanto en los días buenos como en los días malos. Quiero agradecer a mis padres; Matilde Cruz y Geovanni Lara, a mis hermanas; Allisson Lara, Arelis Lara y Sandra Lara, y a mi hermosa sobrina; Danna Edgar, quienes fueron un pilar fundamental durante todo este proceso, dándome buenos consejos, apoyo y aliento, sobre todo sus lindos deseos para continuar en cada uno de mis proyectos.

Sin duda, no puedo dejar atrás a mi querido esposo, que siempre ha sido ayuda idónea en todos los aspectos de mi vida, apoyándome con sus palabras alentadoras, amorosas y sinceras, también, por su apoyo en la economía dentro y fuera del hogar, ayudando así, a poder empezar y terminar cada proyecto que implicaba gastos económicos. Por supuesto, agradezco también a mi amado hijito; Nehemías Jaime Lara, ya que aparte de mí, es por él, por quien yo más lucho y continuo día a día, es mi motor y mi energía.

También, no pueden faltar mis agradecimientos, hacia todos mis nobles docentes que han compartido en cada materia, sus conocimientos y experiencias, logrando así, poder convertirme en una gran profesional. Gracias al Máster Aurelio quien fue nuestro tutor para la realización de nuestra tesis donde siempre nos brindó, valiosos conocimientos y mucha paciencia en cada una de sus intervenciones. Por último, pero no menos importante, agradezco a mi compañera Viviana que juntas hemos logrado iniciar y finalizar esta tesis, puedo decir que hemos vivido experiencias muy bonitas; tristes y alegres, donde cada una pudo adquirir bastantes conocimientos y convertirnos en lo que ahora somos, y sin lugar a duda, en lo personal, aún falta muchísimo más por recorrer.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA 1 .....	ii
DEDICATORIA 2 .....	ii
AGRADECIMIENTO 1.....	iii
AGRADECIMIENTO 2.....	iii
ÍNDICE GENERAL.....	iv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	vi
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	1
CAPÍTULO 1 .....	2
1. INTRODUCCIÓN .....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Objetivos .....	3
1.3. Justificación .....	3
1.4. Marco Teórico .....	4
CAPÍTULO 2.....	14
2. METODOLOGÍA .....	14
2.1. Tipo de investigación.....	14
2.2. Población .....	14
2.3. Variables operacionales .....	15
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	15
2.5. Procedimiento de la investigación .....	16
CAPÍTULO 3.....	18
3. RESULTADOS.....	18
3.1. Análisis de la entrevista a docentes (D) .....	18
3.2. Análisis de la entrevista a pedagogos (P).....	22
3.3. Análisis de la entrevista a Profesora de Educación Física.....	25
3.4. Análisis general de las encuestas .....	26
3.5. Propuesta de guía metodológica.....	28
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	39
ANEXOS.....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ámbitos de desarrollo en los niños a través del juego .....	7
Figura 2. Fases del proceso creativo.....	9
Figura 3. Fases de la creatividad .....	10

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estrategia didáctica a través del cuento.....	300
Tabla 2. Estrategia didáctica a través de juegos .....	300
Tabla 3. Estrategia didáctica a través de dibujos.....	31
Tabla 4. Estrategia didáctica a través de música .....	311
Tabla 5. Planificación con estrategias didácticas nivel 1 .....	322
Tabla 6. Planificación con estrategias didácticas nivel 2 .....	333
Tabla 7. Planificación con estrategias didácticas nivel 3 .....	344
Tabla 8. Planificación con estrategias didácticas nivel 4 .....	355
Tabla 9. Planificación con estrategias didácticas nivel 5 .....	366

**Título de Trabajo Integración Curricular:** Estrategias didácticas a través del juego para la formación en competencias creativas de los niños y niñas de 4 a 5 años

## **RESUMEN**

En la Unidad Educativa Camino de Vida ubicada en la ciudad de Guayas (Naranjal) se ha detectado por observación personal que los niños y niñas de 4 a 5 años de edad tienen una falta de interés en realizar las actividades en el aula debido a una carencia de estrategias didácticas que incentiven su creatividad. El presente estudio propone una guía didáctica en base a estrategias didácticas a través del juego para la formación de competencias creativas en los niños y niñas. Se realizó una revisión bibliográfica de la teoría de creatividad, y se identificó las estrategias didácticas aplicadas por el personal docente utilizando la técnica de la encuesta, para en base a ello proponer la guía didáctica. La guía didáctica a través del juego permite que los niños desarrollen su capacidad creativa espontánea, de tal manera que los niños aprendan haciendo y sobre todo que se diviertan haciéndolo, consigo mismo y con sus compañeros. Este estudio recomienda que los profesores, maestros, docentes y pedagogos, apliquen continuamente el juego como estrategia didáctica en sus currículos y planes educativos para facilitar el aprendizaje de los niños, y a la vez mejorar y mantenerse actualizados en sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

**PALABRAS CLAVE:** Enseñanza-aprendizaje, juego, creatividad, estrategias didácticas, niños, docente

**Título de Trabajo Integración Curricular:** Didactic strategies through games for the formation of creative competences in children from 4 to 5 years old.

### **ABSTRACT**

In the Camino de Vida Educational Unit located in the city of Guayas (Naranjal) it has been detected by personal observation that children from 4 to 5 years of age have a lack of interest in carrying out activities in the classroom due to a lack of didactic strategies that encourage their creativity. The present study proposes a didactic guide based on didactic strategies through play for the formation of creative competencies in children. A bibliographic review of the theory of creativity was carried out, and the didactic strategies applied by the teaching staff were identified using the survey technique, in order to propose the didactic guide based on this. The didactic guide through play allows children to develop their spontaneous creative capacity, in such a way that children learn by doing and above all have fun doing it, with themselves and with their classmates. This study recommends that teachers, professors, teachers and pedagogues, continuously apply the game as a didactic strategy in their curricula and educational plans to facilitate children's learning, and at the same time improve and keep updated in their teaching-learning processes.

**KEY WORDS:** Teaching-learning, play, creativity, didactic strategies, children, teachers



# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

Actualmente se reconoce la importancia del entorno educativo en el que los niños se desarrollan desde los primeros momentos de la vida como factores críticos en su desarrollo futuro. La necesidad de crear ambientes enriquecedores y positivos en los niños en el entorno educativo permite que puedan acceder a experiencias de aprendizaje emocional desde una edad temprana. El crear estos entornos positivos y enriquecedores, además, permiten que los niños puedan alcanzar su máximo potencial.

En los niños de 4 y 5 años de edad, es importante que se aplique técnicas divertidas, actividades y juegos lúdicos para desarrollar la creatividad de los mismos. Estas estrategias fomentan la creatividad a través de la experimentación con diferentes materiales. El presente trabajo tiene relevancia desde el punto de vista práctico, social, debido a que propone una nueva forma de educación, donde los niños se desarrollen como personas autónomas, educadas y únicas, capaces de procesar todo tipo de información relacionada con el arte y el juego.

### 1.1. Planteamiento del problema

En la Unidad Educativa Camino de Vida ubicada en la ciudad de Guayas (Naranjal) se ha detectado por observación personal diferentes problemáticas en relación al desarrollo de la creatividad en los niños de cuatro y cinco años en el aula de clase. Por ejemplo, se puede apreciar que los docentes no prestan atención al desarrollo de la creatividad en las actividades de ocio de los niños, y son ignorados por sus padres. Otra problemática es que carecen de interés en realizar sus tareas debido a que no están motivados por falta de estrategias que incentiven su creatividad. Por lo tanto, es necesario tomar acciones para proponer estrategias alternativas que permitan a los docentes aplicarlas en el aula de clase con el fin de fomentar la creatividad en sus alumnos.

## **1.2. Objetivos**

En base a la problemática planteada se proponen los siguientes objetivos general y específicos

### **1.2.1. Objetivo General**

Proponer estrategias didácticas alternativas a través del juego para la formación de competencias creativas de niños de cuatro y cinco años de la Unidad Educativa Camino de Vida.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Realizar en base a una revisión bibliográfica la teoría básica de la creatividad y sus aplicaciones en niños de cuatro a cinco años de edad.
- Identificar las estrategias didácticas que aplica el personal docente en el aula de clase para con sus alumnos
- Diseñar una guía didáctica con estrategias basadas en el juego que fomente la creatividad en los niños de cuatro a cinco años de la Unidad Educativa Camino de Vida.

## **1.3. Justificación**

El presente estudio se justifica debido a la importancia que tiene que los niños desde temprana desarrollen su capacidad creativa para que en el futuro sean personas autónomas, y con capacidad críticas para responder a los desafíos profesionales y de la sociedad. El presente estudio se justifica desde cuatro perspectivas.

### **Justificación teórica**

El presente estudio está teóricamente justificado, dado que proponer dar solución al problema en cuestión, junto con todo el soporte teórico relacionado a las estrategias didácticas a través del juego para la formación de competencias creativas en los niños. Esto permite el desarrollo del estudio a la medida de las necesidades y requerimientos del alcance del mismo. Para asegurar que el marco teórico sea un soporte de calidad se realizará una revisión bibliográfica de estudios científicos principalmente, así como también de literatura gris como libros, secciones de capítulos de los últimos 5 años.

## **Justificación metodológica**

Este estudio se sustenta desde un punto de vista metodológico, pues permite la utilización de técnicas y herramientas de investigación como encuestas y cuestionarios para recopilar información clara, concisa, confiable y relevante para responder a los objetivos planteados en el presente estudio.

## **Justificación Académica**

El presente trabajo es razonable desde el punto de vista académico, porque permite poner a prueba los conocimientos adquiridos durante mi formación académica, y al mismo tiempo obtener nuevos conocimientos en el transcurso de la investigación para dar respuesta posteriormente a problemáticas reales en el mundo laboral.

## **Justificación Práctica**

Desde el punto de vista práctico el presente estudio, propone y sugiere una solución a la problemática encontrada en la Unidad Educativa Camino de Vida, con el fin de que los docentes o maestros puedan implementar posteriormente las estrategias didácticas en los niños, para fomentar e incentiva en ellos su creatividad no solo a nivel de aula sino en sus casas, y en su vida futura.

## **1.4. Marco Teórico**

### **1.4.1. Definiciones de creatividad**

Acorde a Quitián, (2018), la creatividad es un proceso integrador, es decir, que cuando el sujeto interactúa con el objeto activo, la percepción, emoción, motivación, voluntad, las dimensiones afectivas y otros factores interactúan entre si, permitiendo la creatividad de tal manera que las personas y procesos trabajen de manera integral. Mientras que Arboleda Ortega et al., (2020), lo definen como el producto de las ideas que tienen las personas en su conciencia. Juega un papel determinante en el producto creado por la mente, y se puede decir que la creatividad es un trabajo arduo construido paso a paso a lo largo de la vida.

Por otro lado, de acuerdo a Vera, (2018), define la creatividad como un estado de conciencia que puede crear una red de relaciones y conexiones mentales para identificar, plantear y resolver problemas de manera apropiada y diferente. La creatividad está generalmente ligada a la capacidad de hacer cosas nuevas y originales. Algunos autores han definido la creatividad como una capacidad mental necesaria para el presente y futuro de nuestra sociedad, y también hablan de la dificultad de definir el término (Menchén, 2018; Castelló-Martínez y Pino-Romero, 2019; Fernández Díaz et al., 2019; Guilera, 2020).

A juicio personal, la creatividad es la capacidad de un individuo para generar ideas nuevas e ingeniosas, originales del propio pensamiento, que le ayudarán a la larga en su vida cotidiana, resolviendo los problemas que se le presenten. La creatividad, a diferencia de la inteligencia, trastoca patrones de comportamiento preestablecidos, promoviendo nuevas formas de mirar el universo, para lograr una meta establecida.

#### **1.4.2. Desarrollo integral afectivo del niño**

La calidad del cuidado y desarrollo que se le brinde a los niños dependerá de quienes se conviertan en adultos en la sociedad, es muy importante entender la necesidad de promover cada desarrollo, las vivencias de sus primeros y los lazos que forja con sus padres, seres queridos y familiares. y las experiencias educativas influirán en su futuro desarrollo físico, cognitivo, emocional y social (Escobar y Cabrera, 2017; Moreno, 2021).

De acuerdo a Guamán, (2018) expresa que la formación integral del niño comprende el desarrollo del espíritu a través de la cultura; el intelecto a través del proceso de aprendizaje, sentimientos y emociones para la convivencia y la vida artística; la integridad física a través del deporte y la orientación a la salud; y la vida social a través de actividades recreativas. El desarrollo integral de un niño es una serie de procesos que atraviesan desde la infancia, y en la cual se desarrolla más rápido a medida que va creciendo y necesita de mayor atención, cariño, y estimulación de quienes nos rodean (Méndez y Ramírez, 2018).

Acorde a Gomero, (2018) menciona que el afecto es la capacidad de desear el bien a los demás, ayudarlos a los niños alcanzar sus sueños, mostrarles con una sonrisa lo importantes que son. El afecto es el sentimiento que una persona tiene hacia otra, ya sea cariño, amor, amistad, dolor, entre otras. De una forma u otra, se vive con este tipo de sentimientos; es decir, el desarrollo emocional es un proceso evolutivo de unas cualidades innatas del hombre.

Desde siempre, los individuos muestran preocupación y curiosidad por su entorno, por lo que nacemos con la necesidad de establecer vínculos afectivos, ya que esto es fundamental para la existencia. Se entiende que el sufrimiento, la impotencia, el miedo, la inseguridad en la vida, son sentimientos en el cual el ser humano aprende a sobrevivir con una actitud creativa (Lledó, 2018).

### **1.4.3. El juego**

El juego es un concepto muy amplio, flexible y universal relacionado con la clasificación de la dificultad. Etimológicamente, los investigadores consideran que la palabra juego proviene de dos palabras latinas: "*iocum* y *ludus*", las cuales se refieren a broma, diversión y broma, y a menudo se usan indistintamente con frases activas lúdicas (Abadía, 2019; Baraja, 2020).

Acorde a Troya, (2017), define un juego como un acto libre considerado ficticio al margen de la vida real, capaz de absorber por completo el juego individual. No trae consigo ningún beneficio material o práctico. Los juegos desarrollan la imaginación. A través del juego, la imaginación y la creatividad se desarrollan y coincidentemente la distinción entre fantasía y realidad (Zarate, 2018). Un ambiente feliz es una fuerza impulsora para el pensamiento creativo y la imaginación de los niños porque desarrolla el autocontrol del pensamiento y la expresión, la productividad y la creatividad (Almeida et al., 2018).

De acuerdo a Ortiz, (2017), el juego es una actividad necesaria para los niños, que les brinda salud y permite que potenciar su imaginación hacia otras realidades posibles, sintiendo siempre que tienen el control de la situación, comprometiéndose de lleno y canalizando toda su energía para que las cosas salgan de la mejor manera. Según la definición de Gallardo-López y Gallardo-Vázquez, (2018), el juego es una herramienta intelectual que ayuda a los niños a aprender sobre el mundo que les rodea.

En base a las definiciones de los autores, a criterio personal el juego es de gran importancia en la vida de los niños, no solo por su desarrollo psicomotor, sino también por el desarrollo de su creatividad, en cuanto a cognición, y al desarrollo socioemocional. En la sociedad, los niños aprenden jugando, y los ayuda de una manera más práctica y fácil a comprender el mundo que los rodea. El juego es una estrategia eficaz para desarrollar las capacidades creativas de los niños en general, en un escenario educativo, ya que permite que los niños actúen espontáneamente y creen e imaginen a través del juego cosas nuevas.

### 1.4.3.1. El juego como experiencia creativa

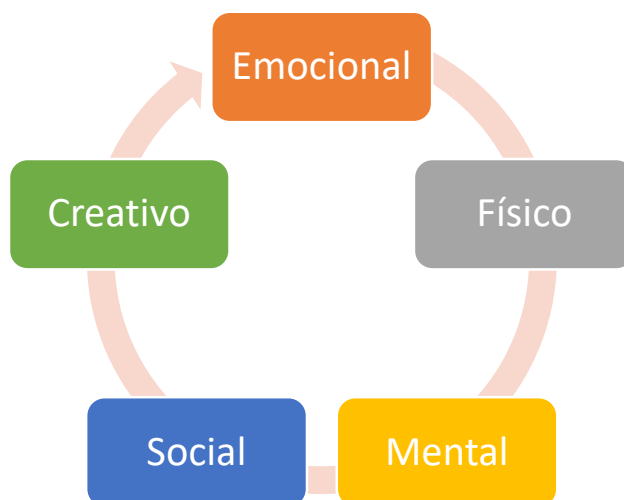
Las experiencias creativas ayudan a los niños a expresar y manejar sus emociones. La creatividad también promueve el desarrollo mental en los niños al darles la oportunidad de probar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y resolver problemas (Arambulo, 2018). Desde la perspectiva de padres y educadores, las actividades creativas ayudan a reconocer y celebrar la singularidad de sus hijos, brindándoles grandes oportunidades para personalizar sus acciones. Los juegos infantiles crean nuevas experiencias que facilitan el aprendizaje en diferentes áreas, ya sean físicas, mentales, sensoriales o motrices. Así como la adquisición social temprana, habilidades de comunicación y preparación para la vida adulta (Valles, 2019).

### 1.4.4. Ámbito de desarrollo a través del juego

En la Figura 1, se resumen los distintos ámbitos en los que el juego influye en el desarrollo normal de un niño de educación inicial, acorde a Guzmán, (2018).

Figura 1.

*Ámbitos de desarrollo en los niños a través del juego*



Nota. Elaboración propia

#### 1.4.4.1. Desarrollo social

Para fomentar el desarrollo social, el niño necesita compañeros para jugar. El juego en grupo permite al niño aprender, respetar a los demás, observar y dar ejemplo. La socialización es un proceso que ayuda al desarrollo social del niño, porque a través del

juego se adquiere un aprendizaje social, y aprenden a prosperar con los demás compañeros, a ser más sociables, extrovertidos, y respetar a los demás (Carrasco, 2017).

#### **1.4.4.2. Desarrollo emocional**

Cuando el juego infantil se expresa a través de él, el niño manifiesta alegría, emociones, agresividad, tristeza. Las emociones forman parte de nuestra vida, por lo que los padres deben ayudar a sus hijos a educarlos emocionalmente, porque este desarrollo contribuirá a la construcción de la identidad (Perpiñán, 2017).

#### **1.4.4.3. Desarrollo mental**

A través del juego, el niño agudiza su creatividad. Siempre se pone en estado de alarma ante los problemas que se presentan, intentará solucionarlos lo antes posible. El juego destaca el papel del investigador para el niño para que ante un mundo cambiante el niño desarrolle un juego imaginario y realista. A través de juegos guiados, los niños desarrollarán conceptos lógicos (Alegría, 2020).

#### **1.4.4.4. Desarrollo físico**

A través del juego, el niño desarrolla control, coordinación y dominio de ciertos grupos musculares, hasta que finalmente adquiere control y precisión. Desde pequeños, los niños juegan con series de movimientos que realizan de forma repetitiva y no intencionada. Con el tiempo, el juego los alentará a controlar mejor las partes de su cuerpo (Elera, 2019).

#### **1.4.4.5. Desarrollo de la creatividad**

Mientras los niños juegan, recrean, simbolizan, imaginan e imaginan los mundos real e imaginario; crean decorados, personajes, diálogos y escenarios que claramente contribuyen al desarrollo creativo. El juego es el vehículo por el cual se logra el aprendizaje al enseñar, además potencia la creatividad fomentando el uso de la imaginación (Serrano, 2018; Barreto y Mendoza, 2019).

#### **1.4.5. Creatividad en la etapa preescolar**

Las actividades en el aula también forman parte de la dinámica de aprendizaje. Estas actividades deben ser apropiadas para la edad de los niños y niñas y sus intereses, incluyendo

leer y escuchar música, a los niños les encanta escuchar historias, memorizar canciones, concursos y giros. La lengua ayuda a desarrollar la capacidad de memoria de los niños (Rivera et al., 2019). En las actividades físicas, los niños pueden disfrutar, correr, saltar, jugar con sus compañeros libremente. Esta medida hace que se conozcan y hagan nuevos amigos, identificándolos con niños del mismo sexo. Los niños durante las actividades físicas pueden aprender sus primeras letras, números y actividades cotidianas como: abotonarse suéteres, abotonarse chaquetas y camisas, amarrarse los cordones de los zapatos, teniendo en cuenta sus patrones de conducta y comportamiento (Cano y Moncada, 2018).

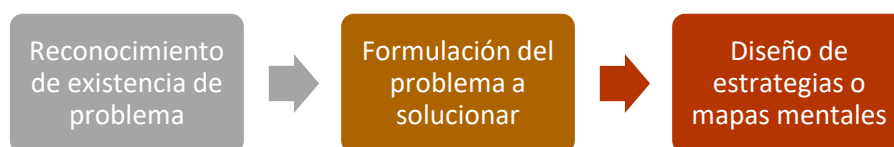
En este período preescolar, las actividades realizadas para los niños deben ser innovadoras y creativas, dependiendo de la edad del niño, se debe estimular al niño al máximo la motricidad fina y gruesa, sin olvidar que el desarrollo de la motricidad fina. El control motor es el proceso de perfección motora gruesa y se desarrolla a medida que se desarrolla el sistema nervioso (Serrano y Luque, 2019).

#### **1.4.5.1. Proceso creativo**

La enseñanza de la creatividad en nuestras aulas ocurre cuando los docentes enseñan a sus alumnos a descubrir un problema cuya solución no es puramente mecánica, formulando características o especificidades de dicho problema e incitándolos a pensar en posibles soluciones. En la Figura 2, se resumen las fases en el proceso creativo que tiene que haber en el desarrollo de un niño, acorde a (Barba et al., 2019).

Figura 2.

*Fases del proceso creativo*



Nota. Elaboración propia



## Reconocer la existencia de un problema

Se puede empezar a formar a los niños para que expresen sus problemas. Por ejemplo, durante las reuniones de la mañana se les pueden presentar distintas situaciones para que avisen si prescriben algún tipo de problema a solucionar (García, 2017).

## Formulación del problema

Se puede practicar colectivamente en la infancia y luego individualmente en la escuela primaria. Es importante que los niños aprendan a tamizar los datos relevantes y necesarios para resolver problemas y expresarlos lógicamente (Escarza, 2017).

## Diseño de una estrategia o representación mental

Los niños en la infancia nos presentarán todo tipo de soluciones, dependiendo más de la fantasía que de la realidad, cuando en el nivel primario la realidad impondrá soluciones. Sin embargo, para que los niños sean capaces de diseñar diferentes tipos de estrategias en las dos fases, es responsabilidad de los profesores dejar de lado las críticas, y presentar las soluciones, para enseñar a los niños a elegir el camino más adecuado (Huaraca, 2019).

### 1.4.6. Fases de la Creatividad

De acuerdo a Galván, (2011) se tienen cuatro etapas o fases en la creatividad, tal como muestra la Figura 3.

Figura 3.

*Fases de la creatividad*



Nota. Elaboración propia

#### **1.4.6.1. Etapa de preparación**

También conocida como conciencia, implica pensar qué hacer, investigando los problemas existentes, encontrando una solución. Entre las soluciones comúnmente establecidas, conscientemente se trata de encontrar todo tipo de soluciones desde diferentes perspectivas combinando ideas y soluciones. Se exploran las características de los problemas existentes en su entorno, para posteriormente dar al siguiente paso.

#### **1.4.6.2. Etapa de incubación**

El problema permanece en el hemisferio derecho. Durante esta etapa, se considera un descanso para el cerebro. Esta es la etapa pasiva también conocida como "la de dormir", donde la información que ha sido recopilada y almacenada es utilizada por la mente que está indiscriminadamente activa con ideas e imágenes.

#### **1.4.6.3. Etapa de iluminación**

Esta es la etapa donde surge la respuesta deseada a la organización de los pensamientos. Esta etapa puede generar confusión con la creación de ideas o imágenes, y que corresponde al *insight* o eureka de Arquímedes.

#### **1.4.6.4. Etapa de verificación**

Consiste en verificar la idea, para ver si realmente sirve para resolver la cuestión o problema para el que fue concebida. Es la única etapa del proceso creativo que incluye la autocrítica. Las etapas mencionadas permiten pensar que se puede trabajar en clase para determinar si una idea que está naciendo puede llegar a ser creativa, conocer a cada uno de los alumnos en cualquier momento del proceso, reconociendo las necesidades de apoyo necesarias para enriquecer el proceso. y hacer que el pensamiento creativo en el aula sea más efectivo y cotidiano.

El proceso creativo debe enseñarse desde pequeños, para que cuando lleguen a la escuela primaria, los niños tengan reacciones creativas e innatas. Seguir fomentando la creatividad en cada ciclo escolar, para que en el futuro haya personas creativas que beneficien a la sociedad

#### **1.4.7. Rol del profesor en educación inicial**

Los profesores, maestros, docentes necesitan desarrollar la creatividad de los niños tanto en clase como en el receso (recreo). El comportamiento del maestro es muy importante porque los niños necesitan un ambiente acogedor donde los niños se sientan seguros. También necesitan tener una actitud positiva, en todo momento para tratar con los niños (Rojas Valladares et al., 2017). Con el fin de implementar una buena práctica docente, a través de la cual los niños logren el desarrollo de sus habilidades, es necesario seguir una serie de lineamientos metodológicos destinados a orientar la labor educativa de todos los niveles de los docentes que deben facilitar las diferentes oportunidades de aprendizaje que se encuentran disponibles (Fajardo, 2017).

Los maestros son vistos como mediadores de la experiencia y el aprendizaje, por lo que la forma más importante de mediación es hablar y dialogar con los niños y niñas, usando un lenguaje inclusivo para construir puentes entre lo que los niños saben y lo que pueden aprender (Azofeifa y González, 2020).

#### **1.4.8. Estado del arte**

Dentro de la literatura se han realizado varios estudios en relación a estrategias didácticas y el desarrollo de la creatividad en niños de cuatro a cinco años. Destaca el estudio de Liberio, (2019), donde utilizó la gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en el ámbito educativo con el objetivo de obtener resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes. Encontraron que la utilización de videojuegos con contenidos interesantes fortalece el proceso de enseñanza - aprendizaje promoviendo ambientes de aprendizajes significativos que ayudan a enriquecer las capacidades cerebrales de los estudiantes.

Por otro lado, Morales, (2020) estudio los comportamientos e índices de atención de niños de 2 a 5 años en las actividades cotidianas que se llevaban a cabo a nivel pedagógico, social, lúdico, psicológico y físico. El autor enfatiza que es necesario cambiar la perspectiva de los niños y niñas, en cuanto a realizar cualquier tipo de trabajo en las aulas, lo que potenciará su atención a todo nivel, teniendo en cuenta que lo que se pretende es que el niño aprenda situaciones que experimenta a través de su vida cotidiana.

Por otra parte, en el estudio de Limachi, (2019) se determinó la aplicación de estrategias didácticas y logro de aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de cinco años de Educación Inicial, encontrando que existe una relación directa entre las estrategias didácticas y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años. Por lo que el autor sugiere poner en práctica e implementar la integración de dos o más estrategias didácticas para mejorar significativamente la creatividad de los niños.

En un estudio reciente de Guillén, (2021) se empleó diversas estrategias didácticas a través de juegos verbales, trabalenguas y rimas en niños y niñas de 4 y 5 años. En sus resultados se encontró que el lenguaje oral es una formación cultural relacionado con la vida de cada infante, y eso se potencia, en la expresión oral, aumento de vocabulario, ejercitación de músculos de la boca para una correcta pronunciación y fluidez en el habla.

Por otro lado, Quispe, (2018) oriento su estudio en desarrollar los principales conceptos de la creatividad y su importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de educación inicial. Su estudio demuestra que en la actualidad se está implementando un modelo constructivista en las aulas. Es decir, que el niño construye su propio estilo de aprendizaje, su propio pensamiento, en base a su experiencia. Para ello, es necesario crear en la escuela un ambiente que permita el estudiante desarrollar su propio pensamiento, con la debida asistencia de profesores que implementen en sus clases recursos didácticos que orienten de manera adecuada el pensamiento de los estudiantes.

Asimismo, Sanchez y Morales, (2017) diseñaron una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias para el fortalecimiento de procesos creativos en niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años. Su estudio recalca la importancia de trabajar con proyectos de aula que permiten la motivación y el fortalecimiento de habilidades creativas en los niños. Sugiere que, a través de la propuesta guiado por el juego, la lúdica y la participación activa de los niños, tiene un impacto en el gusto y placer que experimentan los infantes al momento de descubrir sus habilidades creativas.

## **CAPÍTULO 2**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación del presente estudio, es cuasiexperimental, con un enfoque de carácter cualitativo y un alcance descriptivo e interpretativo. Es de tipo cuasi-experimental, debido a que los sujetos de estudio (niños) no fueron manipulados o creados, sino que ya estaban conformados por el paralelo A. Además, se tuvo control completo de la variable independiente, que es “el juego”, como herramienta didáctica, para determinar los efectos sobre la formación de competencias creativas de los niños. Acorde a Portell y Vives, (2019), la investigación cuasiexperimental se caracteriza porque el sujeto de estudio no se selecciona de forma aleatoria, sino que se establece previamente.

La presente investigación, es cualitativa debido a que pretendió tener una aproximación general de la situación actual dentro del aula, sin necesidad de recopilar información numérica. Esta investigación es cualitativa ya que permitió determinar de manera inductiva (sin planteamiento de hipótesis) el efecto del juego sobre la creatividad de los niños. Esta investigación cualitativa detalló situaciones, personas, interacciones y comportamiento para dar respuesta al objetivo planteado.

#### **2.2. Población**

La población de la presente investigación estuvo conformada por cinco docentes de educación básica, tres pedagogas infantiles, y una profesora de educación física, quienes laboran dentro de la Unidad Educativa Camino de Vida, con niños desde cuatro hasta 10 años de edad. Por consiguiente, la población de este trabajo fue de 9 personas.

Acorde a Ventura-León, (2017) una población dentro del diseño cuasiexperimental es el conjunto de elementos que contienen determinadas propiedades que se utilizan para la investigación. Existen dos niveles de población; la población diana o infinita, que generalmente es muy grande, que el investigador no logra controlar. Y el segundo nivel, es la población accesible o finita, en donde el número de elementos es menor, y está delimitado por criterios de inclusión y exclusión.

Por lo tanto, para la presente investigación se consideró como población finita al grupo conformado por las nueve personas entre docentes y pedagogos. Al ser una población finita no es necesario calcular la muestra poblacional, debido a que se trabajará con toda la población. Considerando que la población es finita o accesible la muestra seleccionada es no probabilística de tipo cuota. Acorde a Muñoz, (2018) en la muestra probabilística de tipo cuota, el investigador puede formar una muestra que involucre a todos los individuos de la población eligiendo de acuerdo a sus rasgos, cualidades o características similares de sexo, edad, región, entre otras.

### **2.3. Variables operacionales**

Las variables de la presente investigación corresponden a la variable dependiente que es la formación de competencias creativas de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, y la variable independiente que corresponde a la aplicación del juego como herramienta didáctica en el aula.

### **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **2.4.1. Técnica**

Para la recolección de los datos se seleccionó la entrevista como técnica de investigación, que acorde a Lévano y Cecilia (2017) es una técnica utilizada dentro de la investigación cualitativa que tiene por objetivo recabar datos, y no aplica únicamente al simple hecho de conversar.

La entrevista tuvo un formato estructurado y abierto, realizado tanto a los docentes, pedagogos, y profesora de educación física. Todos tuvieron la flexibilidad de dar sus respuestas y criterios de manera detallada acerca de la información en relación al juego y creatividad en los niños. La entrevista se enfocó principalmente en preguntas relacionadas como perciben el juego los niños de la Escuela, que tipos de juegos son los que más atraen, y que tipo de estrategias utilizan para desarrollar la creatividad de los niños en el aula.

#### **2.4.2. Instrumento**

Se utilizó como instrumento de recolección de datos un cuestionario, el cual fue elaborado, estructurado y enfocado en responder al objetivo planteado. El cuestionario se llevó a cabo virtualmente, utilizando la plataforma *Zoom*, con un tiempo aproximado de 30

minutos, para lo cual previamente se había programado fecha y hora con cada uno de los docentes mediante una llamada personal. Se les explicó inicialmente en qué consistió el trabajo de investigación y la necesidad de conocer sus puntos de vista en relación a la utilización del juego como herramienta para fomentar la creatividad en los niños. La respuesta fue positiva por parte de todos los entrevistados, mostrando total interés, predisposición y colaboración para llevar a cabo la entrevista-cuestionario.

Para proceder con la iniciación del cuestionario se empezó con preguntas que abarcó datos generales y perfil profesional del entrevistado, para posteriormente continuar con preguntas concretas que permitieron conocer la relación del juego con la creatividad de los estudiantes.

## **2.5. Procedimiento de la investigación**

A lo largo de la presente investigación se realizaron distintas fases o etapas que permitieron recopilar datos suficientes para darle sustento al proceso investigativo y poder responder a los objetivos específicos planteados.

**Fase 1:** En primer lugar, se revisó literatura científica en relación al juego y creatividad en niños de corta edad (4 años hasta 10 años), para obtener una sustentación teórica suficiente. Para la búsqueda se utilizó fuentes secundarias de información como libros, tesis, revistas académicas a nivel nacional e internacional, utilizando palabras clave como: juego, creatividad, educación primaria, estrategias didácticas, herramientas didácticas. Los motores de búsqueda utilizados fueron plataformas de literatura académica como *Science Direct*, *ISI Web of science*, y *Scopus*.

**Fase 2:** Posterior a la recopilación de información de los trabajos relacionados en los distintos motores de búsqueda a delimitar conceptualizaciones teóricas en relación a generalidades del juego, el juego como estrategia didáctica, creatividad, relación entre juego y creatividad, para poder construir el marco teórico del presente estudio.

**Fase 3:** Posterior a la construcción del marco teórico, se procedió a realizar la entrevista-cuestionario a los docentes (Anexo 1), a tres pedagogos (Anexo 2) de Educación Inicial, y a la profesora de educación física (Anexo 3), quienes laboran en la Unidad Educativa con niños desde 4 hasta 10 años. La entrevista permitió analizar si las preguntas eran pertinentes para ser aplicadas al resto de los entrevistados (docentes y profesora de educación física).

**Fase 4:** Finalmente, con la información recopilada en base a los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a cada uno de los entrevistados, se procedió a realizar una propuesta metodológica encaminada y orientada hacia los mismos docentes, pedagogos y profesores del nivel primario, en la que se propone un conjunto de actividades y técnica lúdica en el contexto del juego, para fomentar, potenciar y favorecer las competencias creativas en los niños de 4 a 5 años de edad.



## **CAPÍTULO 3**

### **3. RESULTADOS**

Los resultados mostrados corresponden a las respuestas brindadas por los tres docentes, tres pedagogos, y una profesora de educación física, que permitieron proponer estrategias didácticas alternativas y diseñar una guía didáctica con estrategias basadas en el juego para fomentar la creatividad en los niños de cuatro y cinco años de la Unidad Educativa Camino de Vida.

#### **3.1. Análisis de la entrevista a docentes (D)**

##### **1. ¿Qué entiende por actividad lúdica en el contexto de la educación, específicamente del juego?**

D1. El juego es un poderoso aliado para promover el aprendizaje significativo. Lúdico es una forma cotidiana de sentirse feliz y apreciar lo que viene como un acto de realización física, mental o espiritual.

D2. Una actividad lúdica es un deporte o actividad que practica el lenguaje a través del juego o la recreación. Esto incluye todo, desde juegos de lenguaje hasta crucigramas, rompecabezas, historietas, palabras y frases de doble sentido, fotos.

D3. El entretenimiento es un factor positivo que puede desencadenar multitud de posibilidades de muy diversas formas. Como actividad que favorece el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, oído, los niños necesitan estimulación y ejercicios que faciliten su desarrollo.

##### **2. ¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas como el juego en el proceso de aprendizaje?**

D1. Las actividades de juego no solo guían el desarrollo intelectual de los niños, sino que también exploran la creatividad, las habilidades motoras y perceptivas de los niños, y

les brindan la oportunidad de expresar sus sentimientos y pensamientos, contribuyen directamente al desarrollo de los niños.

D2. La importancia de actividades lúdicas como el juego considero que el desarrollo del juego, como estrategia de enseñanza, permite que los niños construyan su conocimiento a través de procesos clave como la experimentación, el descubrimiento, la indagación y la investigación, dando lugar a que su propio aprendizaje sea realmente significativo.

D3. El juego en el proceso de aprendizaje es la base para el desarrollo de habilidades y conocimientos sociales y emocionales clave del niño. A través del juego, los niños aprenden a conectarse con los demás, compartir, negociar y resolver conflictos, y fortalecen su capacidad para defenderse en su entorno dentro y fuera del aula.

### **3. ¿De qué manera influye el juego en la creatividad de los niños?**

D1. Las investigaciones muestran que el juego puede mejorar la capacidad de los niños para planificar, organizar, conectarse con otros y regular las emociones. Además, los juegos ayudan a mejorar el lenguaje, las matemáticas y las habilidades sociales e incluso pueden ayudar a los niños a lidiar con el estrés.

D2. El juego influye en la creatividad a desarrollar la inteligencia y la comprensión de diferentes situaciones para enfrentar de mejor manera los desafíos del día a día de los niños. Así, también se desarrolla la capacidad de formular estrategias para un mejor desempeño de los niños dentro y fuera del aula.

D3. El juego influye en la creatividad de tal manera que estimula el aprendizaje de habilidades sociales y habilidades como la cooperación y el trabajo en equipo. Estimula la imaginación y despierta la curiosidad de los niños.

### **4. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los niños para aprender?**

D1. Definitivamente si, debido a que, durante el juego, el niño aprende, ya que adquiere nuevas experiencias, ya que es una oportunidad para tener éxito y cometer errores, para aplicar sus conocimientos y resolver problemas. El juego, además, estimula el desarrollo del pensamiento y habilidades creativas de los niños y crea potenciales de aprendizaje.

D2. Si despiertan el interés en los niños porque, a través del juego, los niños despiertan su curiosidad y creatividad, y a través de ellos establecen relaciones con su entorno social y físico, para ampliar sus conocimientos y desarrollar su motricidad, lenguaje y cognición.

D3. A través de los juegos educativos, el niño gana interés por aprender los contenidos de una clase lúdica o didáctica. Esto genera que el niño fomente su creatividad, y curiosidad a la vez que aprende nuevos conocimientos, y los relaciona con su entorno físico, propio y con el de sus compañeros.

**5. ¿Considera Usted que existe buena comunicación entre los niños cuando realizan algún tipo de juego?**

D1. Si, considero, que a través del juego los niños poseen buena comunicación, ya que he observado que los niños desarrollan sus habilidades básicas de comunicación, como la capacidad de escuchar sin interrupción y esperar su turno. Estas habilidades son importantes para su desarrollo social y ayudarán a construir una comunicación rica y efectiva en el hogar y/o en la escuela.

D2. Considero que sí, ya que fomentan una relación más abierta entre niños y niñas. Aprenden algo nuevo con cada juego, por lo que siempre es útil. Los niños y niñas aprenden valores al descubrir la importancia de escuchar a los demás, respetar sus opiniones o ser solidarios con lo que tienen que decir.

D3. La comunicación entre los niños es buena ya que utilizan la comunicación para explorar el mundo, relacionarse con los demás, expresarse, reflexionar y desarrollar sus

ideas. He visto que mientras juegan los niños se divierten entre sí, aprenden juntos, y el aula se convierte en un espacio de alegría y compañerismo.

## **6. ¿De qué manera se puede utilizar el juego como recurso educativo?**

D1. El juego es una actividad voluntaria, que los alumnos realizan libremente, ya través del juego aprende a desarrollar habilidades sociales, a vivir nuevas experiencias con individuos o con otros alumnos.

D2. El juego se puede utilizar como recurso educativo para desarrollar en los niños su capacidad emocional y afectiva, potenciar su creatividad, y su autonomía personal, mediante contenidos vistos en aula que despierten su interés y curiosidad, a través de juegos educativos virtuales.

D3. El juego como recurso educativo se puede utilizar para contribuir al buen desarrollo general de los niños, para fortalecer el vínculo familiar, para complementar los valores y actitudes aprendidos en casa, y para fomentar y potenciar la creatividad y curiosidad de los niños.

## **7. ¿Qué tipo de juegos realiza Usted con los niños?**

D1. Se realizan juegos individuales como pintar, dibujar (que son juegos constructivos), o se realizan juegos grupales como (saltar la cuerda, la gallinita ciega) (que se conocen como juegos exploratorios).

D2. En mi caso, se realiza juegos simbólicos, juegos funcionales, juegos reglados, o juegos de construcción. Los juegos funcionales es un ejercicio que no tiene relación con simbolismos, es decir, se repiten actividades para adaptarse a una realidad, como, por ejemplo, la manipulación de objetos.

D3. Los juegos que realizan en el aula, son juegos relacionados a trabalenguas, el juego del mago, etiquetas, palabras encadenadas. Por ejemplo, en el juego del mago, el niño o niña tiene la capacidad de comunicarse y expresarse a través de sus movimientos

corporales, Este tipo de juegos permite al niño desarrollar habilidades de expresión, y creatividad ante sus compañeros, disminuyendo su timidez.

### **3.2. Análisis de la entrevista a pedagogos (P)**

#### **8. ¿Cómo definiría juego?**

P1: El juego es una actividad humana innata que siempre se manifiesta espontáneamente. Diversos estudios muestran que los niños, se acercan al mundo a través del juego, comienzan sabiendo que esta es una actividad humana innata, gracias a la cual el niño comienza a comprender todo sobre el mundo.

P2: El juego no se caracteriza por ningún otro fin definido que su propia realización, en correspondencia con sus impulsos instintivos, su naturaleza placentera, y como expresión libre y espontánea del mundo, el mundo del niño, el mundo que el niño percibe. El juego trata sobre la mejora personal y la interacción social. Juegos que facilitan el trabajo en grupo, el compartir y la colaboración.

P3. Es una actividad libre y espontánea que permite a los niños y niñas aprender y con ello dar sentido al mundo que les rodea sin ser juzgados por nadie ni por nadie.

#### **9. ¿Qué tipos de juegos lúdicos Usted conoce que son aplicados en el contexto de la educación?**

P1. Hay juegos de círculo como juegos de matemáticas, juegos de ruleta, juegos idénticos, juegos de grupos, juegos de combinación para hacer números, juegos de combinación con personajes y sobre esa experiencia de cómo se desplazan, cómo se deslizan, cómo se mueven.

P2. Existen juegos recreativos, juegos escolares, juegos de mesa, juegos mentales, videojuegos y actualmente juegos virtuales que la mayoría de los niños los ocupa.

P3. Hay una clasificación, en donde se clasifican en juegos de vértigo, otros juegos son de competencia donde hay dos equipos, juegos de personificación que se utilizan mucho con los niños pequeños, o de rol, y también hay juegos de azar.

**10. ¿Conoce o ha escuchado de algún teórico que trate sobre la utilización del juego en la creatividad de los niños?**

P1, P2 y P3. la mayoría de los educadores, tienen tendencias pedagógicas como Jean Piaget, tienen una lección sobre juegos, como la lección sobre juegos de Rousseau, Raúl Cayova. Hay otro autor que habla mucho sobre el juego como Huizinga. Piaget dice que atrae mucha atención, porque lo construyó sobre el juego. Así el niño lo sabe todo a través del juego. Divide el juego en secciones para que el niño pueda concentrarse por completo.

**11. ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?**

P1. Se trabaja en la parte cognitiva, la parte intelectual, la parte del cuerpo, ya sea la motricidad fina, la motricidad gruesa, las habilidades de comunicación, finalmente el lenguaje, las formas de comunicación entre ellos. Mucho más con la forma en que trabajamos aquí, es decir, con el juego dramático, porque en este espacio siempre estamos acompañando el desarrollo del lenguaje y la sociedad.

P2. El juego también está en la parte socioemocional, que es el acercamiento de un ser que quiere a alguien con quien poder comunicarse, el lenguaje, con una mirada sencilla, una sonrisa sencilla, un tono de voz sencillo, el lenguaje, y todo es por medio del juego La parte emocional, la parte de relación, la empatía es la clave del juego, primero debe desarrollar habilidades, no contenido, porque cuando se desarrolla habilidades a través del juego, el dispositivo básico de aprendizaje. , es memoria, atención, motivación.

P3. El juego desarrolla muchas dimensiones, la más importante de las cuales es el aspecto socioemocional, pues entre los niños existe interacción y comunicación. La parte del lenguaje también es muy importante en el juego, pues no solo se expresa verbalmente sino

también físicamente. También hay una parte de lenguaje, que tiene la misma creatividad, expresión y arte, porque el niño desarrolla diferentes expresiones a través del juego.

**12. ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza para fomentar la creatividad en los niños?**

P1. El juego se utiliza como método de enseñanza, digamos en mi caso son métodos de aprendizaje significativo. También se trata de construir conocimiento, a que los niños absorben el conocimiento, luego qué características debe tener el juego, de ahí el método exacto que debe saber planificar, para primero interesar a los niños según sus necesidades.

P2. En cuanto a la metodología de enseñanza, el juego no solo despierta el interés de los niños, ya que es un comportamiento típico en esta etapa, sino que también despierta sensiblemente el interés al combinar los conocimientos aprendidos con los nuevos conocimientos repetitivos como una forma de autodominio y contacto con la realidad. Al jugar, el niño sigue ciertas reglas generales. Como resultado, su comportamiento se vuelve racional.

P3. Tiene que ser motivador y poder generar interés por lo que están aprendiendo tanto los niños como las niñas. Tiene que ser altamente creativo, despertando y activando la creatividad de los niños y niñas, esto es parte innata de su proceso de pensamiento. proporcionar la documentación adecuada para la implementación del juego, El conocimiento debe aprenderse, se presenta de maneras diferentes y apropiadas Será usado. Este aprendizaje se convierte en algo divertido y atractivo, que involucra la acción atractiva del juego, lo que lleva a una importante experiencia de aprendizaje.

**13. ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?**

P1. Debe ser un juego que trate el concepto que quiero que los niños aprendan, es decir, lo que voy a enseñar, que sea significativo, motivador y divertido. A través de los juegos se pueden introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje,

despertando el interés de los niños y niñas en temas que serán tratados en cualquier programa formativo.

P2. En un cuantificador de si el juego es bueno o no. El estado de ánimo de los niños debe ser dinámico, no puede ser monótono y repetitivo, y tiene un buen contexto para desarrollarse, eso es importante, un buen contexto.

P3. Debe ser libre, no impuesto, debe ser creativo, cuando sea libre, será creativo.

### **3.3. Análisis de la entrevista a Profesora de Educación Física**

#### **14. ¿Qué importancia tiene el juego como estrategia didáctica en Educación física?**

El desarrollo del juego, como estrategia de enseñanza o didáctica, considero importante ya que permite que los niños construyan su conocimiento a través de procesos clave como la experimentación, la exploración, el descubrimiento, la indagación y la investigación, dando lugar a que su propio aprendizaje sea realmente significativo.

#### **15. ¿Cuáles estrategias didácticas utiliza Usted en Educación física?**

Las estrategias didácticas que utilizo con los niños y niñas, es el mando directo, la enseñanza basada en las tareas, la enseñanza recíproca, la inclusión, por nombrar alguna de ellas. Por ejemplo, en relación a la enseñanza recíproca, se realizan ejercicios físicos repetidos los cuales obedecen a órdenes del profesor. El papel del maestro ya no es sobresaliente porque la diferencia es que se traslada a los niños tomar sus propias decisiones, como (ritmos, ubicaciones en el terreno). Las funciones de los niños es manejar cierta responsabilidad para manejar y decidir las actividades que se están realizando.

#### **16. ¿Qué debe hacer el docente al realizar un juego didáctico?**

Considero que el profesor o profesora debe tener un conocimiento mínimo de la materia que está impartiendo, con un enfoque didáctico. Con los niños es jugar con ellos, de forma sencilla y activa, definiendo claramente las reglas del juego, y tener un componente participativo, y de inclusión.



**17. ¿Qué es el juego como estrategia metodológica en educación inicial?**

Considero que la estrategia de juego como estrategia metodológica es una gran herramienta para mantener el compromiso de los niños en aprender como equipo, brindando diversión y disfrute que fomente e incentive su aprendizaje. Pienso que también es una unidad social que crea un acercamiento espontáneo entre todos los niños/as con sus maestros y profesores.

**18. ¿Cuál es el rol del profesor/a en el desarrollo del juego?**

Pienso que el rol del profesor es guiar, orientar y animar a los niños a jugar y que aprendan divirtiéndose principalmente.

**19. ¿Qué entiende por creatividad en Educación Física?**

Entiendo como la capacidad de usar nuevos comportamientos o encontrar nuevas soluciones a problemas de una manera única y efectiva, en el ámbito del ejercicio físico y mental.

**20. ¿Cómo influye la creatividad en Educación Física?**

Desde el campo de la Educación Física, el desarrollo creativo, permite las actividades lúdicas, actividades expresivas, actividades deportivas, actividades recreativas, actividades culturales, que permiten de una u otra manera estimular y desarrollar la Creatividad Motriz. En un entorno innovador se promueve y aumenta la autoestima de los niños, contribuyendo al desarrollo de la creatividad.

**3.4. Análisis general de las encuestas**

En base a las respuestas de los docentes, se puede mencionar que el juego son una variedad de actividades en las que pueden participar niños y adultos. Es una actividad innata del niño, sin restricciones ni juicios, que permite al niño actuar de forma libre, espontánea y constructiva. Esta no es solo una oportunidad para que los niños se expresen, sino también para explorar, descubrir y experimentar los sentidos, movimientos y relaciones a través de

los cuales interactúan y crean ideas sobre el mundo. El juego ayuda a dar forma a todos los aspectos del desarrollo de niños y niñas.

Los juegos de prueba aplicado en los niños son en relación a los sentidos (hacer ruidos, comprobar colores, oír, tocar objetos), motoras (movimiento de órganos corporales u objetos extraños), psicológicos (intelectual: comparar, identificar, relacionar, inferir, reflexionar e imaginar; afectivo: atraer emoción o afecto; y voluntad: atraer atención voluntaria).

Tomando como referente a Jean Piaget su teoría sobre el juego menciona que el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros. En este sentido todos los docentes entrevistados, pedagogos y profesora de educación física concuerdan que esta teoría debe ser aplicado a niños de temprana edad, para que puedan fomentar su capacidad creativa.

Cabe señalar que todos los docentes encuestados respondieron que el juego ayuda a moldear todas las dimensiones del desarrollo infantil en niños y niñas. El juego está íntimamente relacionado con cuatro aspectos fundamentales del desarrollo del niño psicomotor, intelectual, social y afectivo. Cuando se habla de los aspectos humanos que desarrolla el juego en la primera infancia, específicamente del aspecto social, para los niños pequeños, lo más importante es divertirse. Si hablamos de percepción, es el tipo de curiosidad, investigación y creatividad que hace que el niño explore para conocerlos. Si se habla de la dimensión motriz, el niño es libre de moverse, correr, saltar, gatear, enderezarse, con elementos de su entorno. Si se habla de comunicación y lenguaje el niño desarrolla desde el vientre materno la expresión del lenguaje.

El juego, la expresión espontánea de la libre individualidad que estimula el desarrollo, la regulación y la socialización de los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos, aumenta mucho su importancia si realmente se vuelve creativo. La variedad de juegos depende más de la viabilidad económica de las escuelas que de la orientación pedagógica adoptada. el juego debe tener un objetivo específico, no es solo jugar por jugar, como método de enseñanza debe terminar de diferentes maneras, porque el niño es quien idea las formas para lograr que se conciba, el descubrimiento es muy importante, para que tengan la

capacidad de utilizar los diferentes materiales que componen el material, y de esta forma. Al interactuar con otras personas, al llegar a acuerdos, al poder buscar diferentes caminos hacia un concepto, esto hace que el juego sea sumamente importante como medio de comunicación y método de enseñanza.

### **3.5. Propuesta de guía metodológica**

#### **3.5.1. Antecedentes**

Con base a los resultados obtenidos por medio de los cuestionarios realizados a los docentes, pedagogos de educación inicial, y profesora de educación física, se procedió a realizar una propuesta de guía metodológica, para dar respuesta a los objetivos planteados. La propuesta metodológica es un conjunto de actividades y técnicas recreativas adaptadas a las necesidades de cada niño para beneficiar el desarrollo holístico, emocional y físico del niño (Banda, 2020).

La presente propuesta metodológica se enfoca en diversas estrategias y actividades de juego, con un plan basado en un programa educativo original diseñado para fomentar el interés del niño por aprender, y por incentivar y potenciar la creatividad. El desarrollo de esta propuesta ayudará a los docentes, profesores, pedagogos, y, también a los niños y niñas para desarrollar su pensamiento crítico, y capaces de ofrecer soluciones a los problemas que se presenten en sus vidas.

La propuesta está dividida en dos partes; una parte es el sustento teórico, y la otra parte es contribución personal, que es la parte práctica donde puede experimentar todas las estrategias y actividades propuestas para desarrollar la creatividad de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Camino de Vida.

#### **3.5.2. Técnicas para construir la propuesta**

Las estrategias que se utilizarán en la clase deben predecirse para que los niños mejoren sus estudios en la etapa inicial, utilizando métodos relevantes para desarrollar su creatividad. Las técnicas a utilizar en la propuesta son: el cuento, plastilina, dibujos para colorear, juego, dibujos.

### **3.5.3. Título de la propuesta**

Estrategias didácticas a través del juego para la formación en competencias creativas en los niños

#### **3.5.3.1. Introducción de la propuesta**

El Currículo de Formación Temprana ahora reconoce la importancia del entorno en el que los niños se desarrollan desde los primeros momentos de su vida como factores trascendentes en su desarrollo. La misma también identifica la necesidad de crear entornos enriquecedores y positivos donde los niños puedan acceder a experiencias de aprendizaje emocional desde una edad temprana. Es necesario establecer entornos positivos y enriquecedores para que los niños puedan desarrollar todo su potencial cognitivo, motriz y creativo.

En esta propuesta se proporcionan técnicas divertidas, actividades y juegos para desarrollar la creatividad de los niños. Estas estrategias fomentan la creatividad a través de la experimentación con diferentes materiales. Este trabajo apunta a un nuevo método de educación, donde los niños se desarrollen como personas libres, educativas, insustituibles, capaces de manejar todo tipo de información, relacionadas con las artes y el juego como vehículos idóneos para que los infantes desarrollen todo su potencial.

#### **3.5.3.2. Justificación de la propuesta**

A partir de los dos años, los niños y niñas, empiezan a tener conocimiento de las cosas que les rodean, en esta etapa, es donde se desarrollan la mayor parte de las actividades de aprendizaje y la edad adecuada para el máximo desarrollo de la creatividad y la imaginación de los niños. La presente propuesta se basa en juegos y actividades recreativas para desarrollar la creatividad infantil en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Camino de Vida de la ciudad de Quito. La mente es un vehículo indispensable para el desarrollo creativo del niño, a partir de la experiencia práctica, y combinado con las emociones del niño, el objetivo es estimular la creatividad, imaginación y curiosidad de los niños pequeños en todo momento, creando a futuro individuos autosuficientes.

### 3.5.3.3. Objetivo general y específicos

#### Objetivo general

Identificar estrategias didácticas para fomentar la creatividad en los niños y niñas de la Unidad Educativa Camino de Vida.

#### Objetivos específicos

- Fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños a través del juego.
- Desarrollar habilidades y destrezas a través de técnicas gráficas didácticas para desarrollar la creatividad en los niños.
- Utilizar técnicas con diferentes materiales para potenciar la creatividad.

### 3.5.4. Estrategias didácticas

Tabla 1.

Estrategia didáctica a través del cuento

Estrategia	Cuento
Título	Personaje favorito con plastilina
Materiales	Plastilina
Descripción	Se lee un cuento a los niños, y posteriormente se realiza preguntas sobre lo sucedido. Finalmente, se reparte plastilina para que los niños formen su personaje favorito de la historia contada para mostrarlo más tarde.

Nota. Elaboración propia

Tabla 2.

Estrategia didáctica a través de juegos

Estrategia	Juego
Título	Jugando en el patio
Materiales	Patio, parque, o espacio grande
Descripción	Se lleva a los niños y niñas al patio/parque o espacio grande, infantil, se permite que utilicen objetos del entorno y los transformen según su imaginación y creatividad. Jugar en espacios grandes es importante para el entretenimiento y el aprendizaje de los niños, donde pueden expresarse libremente en cuanto a sus intereses e imaginaciones.

Nota. Elaboración propia

Tabla 3.

Estrategia didáctica a través de dibujos

Estrategia	Dibujo
Título	Dibujando en forma grupal
Materiales	Pinturas, papelote, pincel
Descripción	Se coloca a los niños en un espacio amplio, cada niño recibe un papelote y dibuje lo que dicte su imaginación. Posterior a ello, se recoge el trabajo de cada niño, y hablaban sobre lo que dibujó. Dibujar promueve la escritura y la creatividad, ayudando a los niños a ganar confianza y expresar sus emociones.

Nota. Elaboración propia

Tabla 4.

Estrategia didáctica a través de música

Estrategia	Música
Título	Explorando mi mente
Materiales	Música relajante, grabadora, colchonetas
Descripción	Se coloca a los niños en la colchoneta acostados boca arriba, el profesor prende música relajante con diferentes sonidos de la naturaleza. Esto ayuda a que los niños dejen volar su imaginación a través de paisajes, lugares, animales. El propósito es desarrollar la imaginación y creatividad de los niños a través de sonidos relajantes. Al estimular el cerebro para crear un paisaje en su mente, también ayudará al niño y niña a sentirse seguro de comunicar sus ideas.

Nota. Elaboración propia

### 3.5.4.1. Planificación con estrategias didácticas

Tabla 5.

Planificación con estrategias didácticas nivel 1

Categoría		Expresión y comunicación		
Nivel		1		
Ámbito		Expresión artística		
Objetivo general		Disfrutar de participaciones en el ámbito artístico y cultura		
Objetivo específico		Desarrollar la creatividad a través de expresiones, sentimientos		
		Evaluación		
Destrezas	Experiencias de aprendizaje	Recursos	Indicadores	Técnicas/Instrumentos
Se realizan trabajos creativos utilizando usando gráficas artísticas, y experimentando con el manejo de materiales y la mezcla de colores.	Mientras el profesor menciona el color favorito de todos los niños, al mismo tiempo dice "Estoy jugando con patos en el agua". Aquí, cada vez que el maestro dice "patos en el agua", los niños saltarán un paso hacia adelante, y si dice otra vez "patos fuera del agua, saltarán hacia atrás desde la orilla. En un recipiente se mezcla los colores, creando unos nuevos, para posteriormente pintar con los dedos algo que sea del agrado de los niños utilizando el papel entregado por el profesor.	Humano (niños y docente) Temperas Pintura Recipientes Hojas de papel	Se experimenta con técnicas gráficas para lograr un trabajo creativo de los niños manipulando materiales y mezclando colores.	Observación Diálogo Preguntas dirigidas

Nota. Elaboración propia

Tabla 6.

Planificación con estrategias didácticas nivel 2

Categoría	Expresión y comunicación
Nivel	2
Ámbito	Expresión artística
Objetivo general	Disfrutar de participaciones en el ámbito artístico y cultura
Objetivo específico	Desarrollar la creatividad a través de expresiones, sentimientos

Destrezas	Experiencias de aprendizaje	Recursos	Evaluación	
			Indicadores	Técnicas/Instrumentos
Se realizan trabajos creativos utilizando usando gráficas artísticas, y experimentando con el manejo de materiales y la mezcla de colores.	<p>Canción: “Las manitos” El profesor enseña las partes del cuerpo y de la mano a los niños. Se realizan líneas con cualquiera de los pies, y recostado en el piso. Se crea un paisaje con los pies, manos y dedos. Se pinta el pie o el brazo de algún color asemejándose a un tronco de un árbol. Se pintan todo el cuerpo con pintura y con sus manos, dedos y pies pintan un paisaje (montañas, ríos, árboles).</p>	<p>Humano (niños y docente) Algodón Pintura Recipientes Arena Goma Papelote</p>	Se experimenta con técnicas gráficas para lograr un trabajo creativo de los niños manipulando materiales y mezclando colores.	<p>Observación Diálogo Preguntas dirigidas</p>



Nota. Elaboración propia

Tabla 7.

Planificación con estrategias didácticas nivel 3

Categoría		Expresión y comunicación		
Nivel		3		
Ámbito		Expresión artística		
Objetivo general		Disfrutar de participaciones en el ámbito artístico y cultura		
Objetivo específico		Desarrollar la creatividad a través de expresiones, sentimientos		
Destrezas	Experiencias de aprendizaje	Recursos	Evaluación	
			Indicadores	Técnicas/Instrumentos
Diferenciar sonidos naturales con artificiales	<p>Canto: “Orangután y cocodrilos”</p> <p>Se crea diálogos entre profesor y niños sobre los sonidos de la naturaleza. Se realiza las actividades impartidas por el profesor, como recostarse en la alfombra.</p> <p>Los niños escuchan y se imaginan sonidos de la naturaleza, paisajes y lugares recostados con los ojos cerrados, acompañados de música relajante.</p>	<p>Humano (niños y docente)</p> <p>Alfombra</p> <p>Grabadora/Internet (YouTube)</p>	Diferencias sonidos	<p>Observación</p> <p>Diálogo</p> <p>Preguntas dirigidas</p>

Nota. Elaboración propia

Tabla 8.

Planificación con estrategias didácticas nivel 4

Categoría	Expresión y comunicación
Nivel	4
Ámbito	Expresión artística
Objetivo general	Disfrutar de participaciones en el ámbito artístico y cultura
Objetivo específico	Desarrollar la creatividad a través de expresiones, sentimientos

Destrezas	Experiencias de aprendizaje	Recursos	Evaluación	
			Indicadores	Técnicas/Instrumentos
Se realizan trabajos creativos utilizando usando gráficas artísticas, y experimentando con el manejo de materiales y la mezcla de colores.	<p>Canto: “Imagina” Se crea diálogos entre profesor y niños sobre los lugares o países que les gustaría visitar. Se trabaja con papel arrugado en donde se pinta un arcoíris usando todos los colores que deseen los niños.</p>	<p>Canto Papel arrugado Papel dibujado para el arcoíris</p>	Realizan actividades creativas con una variedad de materiales	<p>Observación Diálogo Preguntas dirigidas</p>

Nota. Elaboración propia

Tabla 9.

Planificación con estrategias didácticas nivel 5

Categoría		Expresión y comunicación		
Nivel		5		
Ámbito		Expresión artística		
Objetivo general		Disfrutar de participaciones en el ámbito artístico y cultura		
Objetivo específico		Desarrollar la creatividad a través de expresiones, sentimientos		
Destrezas	Experiencias de aprendizaje	Recursos	Evaluación	
			Indicadores	Técnicas/Instrumentos
Se representa personas familiares o amigos cercanos a los niños y niñas, a través del juego simbólico	<p>Canto: “Nos ponemos de pie”</p> <p>Se responde a las preguntas hechas por el profesor.</p> <p>¿Cuándo sea grande que quiero ser?</p> <p>¿Qué personas quiero ser?</p> <p>Los niños escogen los trajes preferidos de los que quieren ser de grandes.</p>	<p>Canto</p> <p>Humano</p>	<p>Se representa personas familiares o amigos cercanos a los niños y niñas, a través del juego simbólico.</p>	<p>Observación</p> <p>Diálogo</p> <p>Preguntas dirigidas</p>

Nota. Elaboración propia

## CONCLUSIONES

- En base al marco teórico consultado se puede concluir que el juego es parte fundamental en el desarrollo normal de un niño o niña de 4 a 5 años. El juego en esta edad representa en los niños su forma de vivir, de explorar y de generar nuevos conocimientos a través de la observación, experimentación, interrogantes, curiosidad, que en conjunto potencian e incentivan la creatividad del niño.
- De acuerdo a las encuestas-cuestionarios que se realizaron a los profesores y pedagogos de educación inicial y a la profesora de Educación Física de la Unidad Educativa Camino de Vida, se encontró que los profesionales coinciden que el juego es una herramienta didáctica útil para desarrollar la capacidad creativa de los niños, ya que por medio de ella, el niño puede desarrollar todas sus capacidades a nivel intelectual, motriz, expresión corporal, artística, lo que se traduce en un aprendizaje significativo en el aula.
- La guía metodológica propuesta a través de los juegos permite que los niños desarrollen su capacidad creativa espontánea, de tal manera que los niños aprendan haciendo y sobre todo que se diviertan haciéndolo, consigo mismo y con sus compañeros.
- Este material didáctico puede ser útil para los docentes, pedagogos y profesores de Educación Inicial para ser aplicados en niños de 4 a 5 años de edad, y explotar todo su potencial creativo.

## RECOMENDACIONES

- Este estudio recomienda que los profesores, maestros, docentes y pedagogos, apliquen continuamente el juego como estrategia didáctica en sus currículo y planes educativos para facilitar el aprendizaje de los niños, y a la vez mejorar y mantenerse actualizados en sus procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Se sugiere actividades que involucren también a los padres de familia de los niños y/o representantes legales de los mismos, para afianzar los vínculos familiares y generar una mayor confianza entre padre-hijo y profesor.
- Se recomienda utilizar continuamente esta guía metodológica estratégica como base de aprendizaje para los niños de 4 a 5 años, y que puedan desarrollar sus capacidades creativas.
- Se sugiere replicar esta guía metodológica estratégica en niños de 3 años o hasta 6 años, para determinar su comportamiento y determinar sus capacidades creativas. De igual manera se recomienda llevar esta propuesta a otras Unidades Educativas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abadía Palacios, H. (2019). *Los triángulos a través de las áreas y solidos utilizando la lúdica y el juego como estrategia pedagógica*.  
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/59239>
- Alegría Castaño, J. (2020). *Estrategia pedagógica basada en el juego dramático y el teatro del oprimido, para mitigar conflictos de convivencia en niños y niñas de 8 a 12 años de edad*. <http://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/17309>
- Almeida, M. N. A., Roha, L. A. F., & Baquerizo, I. G. L. (2018). La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 2(1), 37-53. <https://doi.org/10.37957/ed.v2i1.8>
- Arambulo Yanayaco, H. L. (2018). La aplicación de la técnica grafoplástico por las docentes de Educación Inicial para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la I.E.P Carmelita, Bellavista—Sullana 2017. *Universidad San Pedro*.  
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/5317>
- Arboleda Ortega, N. A., Cuta Hernandez, A. S., & Vega González, N. E. (2020). El juego en la Educación Física, un puente para el desarrollo del pensamiento creativo en el ser humano. *reponame:Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica Nacional*. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12789>
- Azofeifa González, K., & González Luna, D. (2020). *La creatividad e innovación en el quehacer del mediador pedagógico y sus implicaciones, en los procesos de aprendizaje en el Centro Educativo Villa Azul de la provincia de Alajuela en el año 2019*. <https://repositorio.utn.ac.cr/handle/20.500.13077/467>
- Banda Yáñez, N. C. (2020). *Propuesta Metodológica para Estimular el Desarrollo de la Lateralidad en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial en la Unidad*

*Educativa Marco A. Subía Batalla de Panupali.*

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6037>

Barba Ayala, J. V., Guzmán Torres, C. E., Aroca Fárez, A. E., Barba Ayala, J. V., Guzmán

Torres, C. E., & Aroca Fárez, A. E. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *Conrado*, 15(69), 334-340.

Cano Restrepo, Y. A., & Moncada Rivillas, L. M. (2018). Propuesta de intervención psicopedagógica de un grupo de niños entre los tres y los cinco años de un jardín infantil de la ciudad de Medellín Colombia. *instname:Universidad Pontificia Bolivariana*. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4358>

Carrasco Zurita, A. C. (2017). “*El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*”. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/26538>

Elera Jiménez, F. (2019). Juego para el desarrollo de la coordinación motora en los niños de 05 años. *Universidad Nacional de Tumbes*.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1481>

Escarza Bejarano, N. E. (2017). Afecto Familiar y el Aprendizaje del área de Matemática en niños y niñas del III Ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa Jorge Chávez Chaparro – Cusco -2016. *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7171>

Fajardo, M. S. (2017). La Educación Superior Inclusiva en Algunos Países de Latinoamérica: Avances, Obstáculos y Retos. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 11(1), 171-197. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782017000100011>

Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

*Hekademos: revista educativa digital*, 24, 41-51.

- Galván, L. (2011). *Creatividad para el cambio* (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas - UPC, Ed.; Tercera). Editorial UPC. <https://doi.org/10.19083/978-612-4041-69-3>
- García, J. M. (2017). *¿ES POSIBLE ENSEÑAR CUANDO NO SE SABE?: Estrategias y metodologías utilizadas por docentes en estas situaciones.*  
<https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/6463>
- Gomero Calderon, E. del R. (2018). La neurociencia afectiva en el nivel inicial.  
*Universidad Nacional de Tumbes.*  
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2308>
- Guamán Sagñay, D. F. (2018). *La Familia en la Formación Integral de los niños de sexto grado, paralelo "B" de la Unidad Educativa Riobamba, periodo académico 2017-2018.* <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/4841>
- Guilera, L. (2020). *Anatomía de la creatividad.* MARGE BOOKS.
- Guillén Alfaro, B. G. (2021). Experiencia educativa para mejorar la expresión oral a través de juegos verbales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Carmelo del distrito de Pueblo Libre. *Universidad Inca Garcilaso de la Vega.*  
<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/5437>
- Guzmán, M. del C. (2018). DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL CUMBAYA VALLEY. *Conrado*, 14(64), 153-156.
- Huaraca Cori, S. I. (2019). ESTRATEGIAS LÚDICAS "CRECER" EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 VIRGEN DEL CARMEN DE HUÁNUCO, 2017. *Universidad de Huánuco.*  
<http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/2007>



- Lévano, S., & Cecilia, A. (2007). Investigación cualitativa: Diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13(13), 71-78.
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.
- Limachi Casa, R. (2019). Aplicación de estrategias didácticas y logro de aprendizaje en el área de comunicación en niños y niñas de 5 años de educación inicial del distrito de Quiquijana Región Cusco 2018. *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9195>
- Lledó, E. (2018). *Sobre la educación: La necesidad de la literatura y la vigencia de la filosofía*. Penguin Random House Grupo Editorial España.
- Méndez Vite, S. M., & Ramírez Tapia, S. del R. (2018). *Estimulación temprana en el desarrollo de la memoria visual en niños de 4 a 5 años*.  
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32966>
- Morales Ramirez, L. A. (2020). *Estrategias didácticas artísticas para centrar la atención de los niños y niñas de 4 y 5 años*.  
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3078>
- Moreno Ayala, A. L. (2021). El desarrollo de la autonomía del niño como resultado de un contexto positivo de crianza. *Universidad Femenina del Sagrado Corazón*.  
<https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/handle/20.500.11955/843>
- Muñoz Loayza, B. A. (2018). *Ventajas y desventajas del muestreo probabilístico y no probabilístico en investigaciones científicas*.  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12838>
- Ortiz, J. P. (2017). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. Wanceulen Editorial.

- Perpiñán, S. (2017). *La salud emocional en la infancia: Componentes y estrategias de actuación en la escuela*. Narcea Ediciones.
- Portell, M., & Vives, J. (2019). *Investigación en Psicología y Logopedia: Introducción a los diseños experimentales, cuasi-experimentales y ex post facto*. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Quispe Quiroz, R. L. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de educación inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*.  
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/476>
- Quitíán, C. A. G. (2018). Pedagogía de la Creatividad en el Escenario Educativo. *Revista RedCA, 1(2)*, 39-66.
- Rivera Rizo, Y. N., Centeno Gómez, M. M., & Bellorín, N. A. (2019). *Recursos tecnológicos como estrategias de aprendizaje para los niños y niñas en el tercer nivel del preescolar San Pablo Apóstol del municipio de Pueblo Nuevo, departamento Estelí en el periodo de Enero a Abril del año 2019* [Other, Universidad Autónoma de Nicaragua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/11717/>
- Rojas Valladares, A. L., Estévez Pichs, M. A., & Domínguez Urdanivia, Y. (2017). REFLEXIONES ACERCA DE LA FORMACIÓN PSICOPEDAGÓGICA DEL ESTUDIANTE DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR. *Revista Universidad y Sociedad, 9(4)*, 44-49.
- Sanchez Ruiz, M., & Morales Rojas, M. (2017). Strengthening of creativity in preschool education oriented by pedagogic strategies based on childhood art and literature. *Zona Próxima, 26*, 61-81. <https://doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- Serrano Arcilla, R. (2018). *La importancia del juego dramático en Educación Infantil*. *Dramatización como recurso didáctico*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/31691>

- Serrano, P., & Luque, C. de. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Narcea Ediciones.
- Troya Sangoluisa, D. A. (2017). *El juego para el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal Mixta "Jorge Mantilla Ortega"*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/15298>
- Valles Amasifuén, Lady. (2019). Los juegos en sectores. *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1019>
- Ventura-León, J. L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(4), 0-0.
- Vera Castro, J. S. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017*. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15237>
- Zarate Heredia, E. B. (2018). Las acciones lúdicas en los niños del nivel inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2029>

## **ANEXOS**

### **CUESTIONARIO PARA LA ENTREVISTA**

Anexo 1. Preguntas realizadas a docentes, pedagogos y profesora de Educación Física de la Unidad Educativa

1. ¿Cómo definiría juego?
2. ¿Qué tipos de juegos lúdicos Usted conoce aplicados en el contexto de la educación?
3. ¿Conoce o ha escuchado de algún teórico que trate sobre la utilización del juego en la creatividad de los niños?
4. ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
5. ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza para fomentar la creatividad en los niños?
6. ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?

# FORMULARIO

Preguntas **Respuestas 7** Configuración

Puntos totales: 0

7 respuestas



Se aceptan respuestas

Resumen

Pregunta

Individual

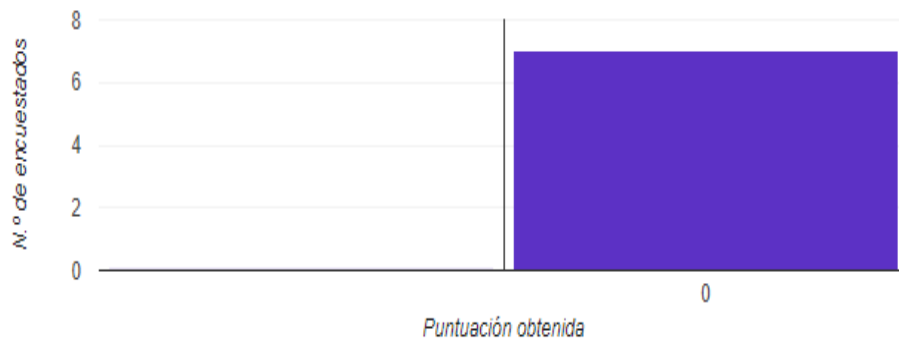
## Estadísticas

Normal  
0/0 puntos

Valor medio  
0/0 puntos

Intervalo  
0-0 puntos

Distribución de las puntuaciones totales



7 respuestas obtenidas

## Nombres

7 respuestas

Anthony Adrián Mosquera Iñiguez

Allisson Lara

Veronica Sumba Yaguno

Lcda. Evelyn Morán

Lcda Vanessa ordoñez

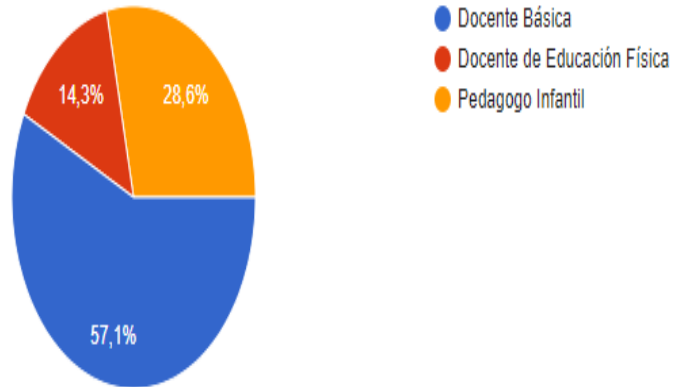
Mildre Figueroa Sánchez

Ligia Janeth Giron loarte

### Cargo Laboral

 Copiar

7 respuestas



### Correo electrónico

7 respuestas

anthonydaddy1999@gmail.com

allissonlarac@gmail.com

nathaly\_7610@hotmail.com

evelynmoran4@gmail.com

abigailzurita2008@hotmail.com

mildred fiueroa 1982@hotmail.com

Jalymorena.1988@gmail.com

### 1. ¿Cómo definiría el juego?

7 respuestas

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera, el juego por lo general tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve.

Actividad realizada para entretener y por medio de esto divertirse y aprender

Como un aprendizaje significativo

El juego es una técnica o método utilizado para que el aprendizaje de los niños sea más dinámico, fácil y así puedan captar mejor las ideas que se les quiere transmitir.

Se realiza por lo regular para divertirse o entretenerse y con ello ejercitamos alguna habilidad o destreza.

El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje.

Como el arte de disfrutar movimientos.



maestros pueden enseñar a los alumnos así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje.

Como el arte de disfrutar movimientos.

2. ¿Qué tipos de juegos lúdicos Usted conoce aplicados en el contexto de la educación?

7 respuestas

Los mas clasicos conocidos por ejemplo son la rayuela, saltar la soga, las escondidas.

Rompecabezas

Con juego dr los numeros

Para los niños de 3 a 5 años tenemos juegos como el identificar emociones, el escondite, juegos de roles o el realizar manualidades.

Juegos al aire libre y juegos de destreza mental

Ejercicios Físicos, Juegos de mesa, bailo terapia, juegos al aire libre.

Domino. Los atados. Ajedrez. La cadena . la p3lota que pasa.

Domino. Los atados. Ajedrez. La cadena . la p3lota que pasa.

3. ¿Conoce o ha escuchado de algún teórico que trate sobre la utilización del juego en la creatividad de los niños?

7 respuestas

La teoría del juego elaborada por Claparède recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo emocional del niño.

Montessori

No

Sí, por ejemplo tenemos a Piaget, con su teoría intelectual donde expresa que la actividad lúdica es el reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo del individuo.

He leído sobre Jean Piaget que pronuncia sobre el juego como parte fundamental de la inteligencia de los niños.

Piaget explica el juego simbólico por la génesis del símbolo lúdico y lo interpreta por la estructura intelectual que, participando de esa génesis, lo posibilita. Esa estructura es el pensamiento preconceptual.

Si

4. ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?

7 respuestas

Todas las dimensiones del desarrollo humano en los niños y las niñas, lo corporal, lo cognitivo, lo afectivo, lo comunicativo, y por supuesto, la dimensión lúdico estética.

Estimulación de la autoestima y gestionar emociones

Creativa

Por medio del juego podemos conseguir un buen desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad de los niños como son; capacidad cognitiva, motriz, afectiva y social).

Desarrolla lo motriz, sensorial, creativo, cognitivo, Cultural.

El juego estimula todas las dimensiones del desarrollo humano en los niños y las niñas: lo corporal, lo cognitivo, lo afectivo, lo comunicativo, y por supuesto, la dimensión lúdico estética.

La creatividad

4. ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?

7 respuestas

Todas las dimensiones del desarrollo humano en los niños y las niñas, lo corporal, lo cognitivo, lo afectivo, lo comunicativo, y por supuesto, la dimensión lúdico estética.

Estimulación de la autoestima y gestionar emociones

Creativa

Por medio del juego podemos conseguir un buen desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad de los niños como son; capacidad cognitiva, motriz, afectiva y social).

Desarrolla lo motriz, sensorial, creativo, cognitivo, Cultural.

El juego estimula todas las dimensiones del desarrollo humano en los niños y las niñas: lo corporal, lo cognitivo, lo afectivo, lo comunicativo, y por supuesto, la dimensión lúdico estética.

La creatividad

Es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica.

6. ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?

7 respuestas

El primero es el placentero por lo que debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso  
Y el otro es el natural y motivador ya que el juego es una actividad motivadora, por tanto, la practica de forma natural.

Significativo

Significativo

Para que un juego sea utilizado como la metodología de enseñanza debe ser; placentero, natural, motivador, liberador, creativo, expresivo y socializador.

Debe adaptarse a las características psico evolutivas del alumnado.

PLACENTERO: debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.

NATURAL Y MOTIVADOR: el juego es una actividad motivadora, por tanto, la practica de forma natural.

## ENTREVISTA POR MEDIO DE LA APLICACIÓN ZOOM CON LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA CAMINO DE VIDA.

