



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

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

PROYECTO INTEGRADOR

TEMA: Los juegos educativos como estrategias de aprendizaje y desarrollo de la creatividad en niños en edad escolar "

Autores:

Sra. Solano Rivas Gabriela Johanna

Tutor: MSc. BAÑO SANCHEZ ANGEL GABRIEL

Milagro, Marzo 2022

ECUADOR

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico con mucho amor y gratitud a mi Padre Celestial ya que Él me ha dado inteligencia, salud y buen discernimiento para comprender y realizar todo lo necesario para culminar esta nueva etapa en mi vida. Además, quiero agradecer en especial a mi madre que desde el mundo celestial siempre me ha inspirado y me ha iluminado para continuar en este camino, me enseñó el valor de no rendirme y luchar por mis sueños.

A mis estimados tíos Julieta, Luis y sus hijas Grace y Bertha que siempre me apoyaron en todos los aspectos y nunca me dejaron sola en este trayecto de la vida.

A mi madrina por darme motivación de seguir preparándome y obtener un título para una vida eficaz y llena de exitoso.

A mi maravilloso esposo dedico este proyecto ya que él ha sido mi motor principal, gracias por la paciencia, amor y comprensión que siempre me muestra constantemente en todos mis anhelos, habilidades, y metas. A mis hijos que son mi fuente principal de aprendizaje y que me permite aplicar los conocimientos adquiridos, ellos son los que me impulsan a seguir y ofrecerles un futuro más brillante y lleno de oportunidades.

AGRADECIMIENTO

En primera instancia quiero agradecer a Nuestro Padre Celestial, por darme talentos y habilidades, una Familia que me motiva, y han aportado en mi formación educativa con sacrificio y esfuerzo constante.

A cada uno de mis docentes que han sido un pilar indispensable en mi formación con sus conocimientos, estrategias, consejos, experiencias y sabiduría que han compartido conmigo para llegar a ser una formadora de calidad, de manera particular a la MSC. MARITZA CARLOTA GUTIERREZ una docente excepcional con gran amor por su carrera y que impulsa al estudiante a ser una persona de éxito, productiva que aporta con efectividad a la sociedad.

. Agradezco a mi esposo por su apoyo incondicional, por creer en mí y por motivarme a concluir mi carrera y comenzar una nueva etapa en mi vida profesional, también a cada una de las personas que han sido parte de este proceso y me han ayudado en mi crecimiento y evolución académica.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO.....	3
ÍNDICE GENERAL.....	4
ÍNDICE DE TABLAS	5
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	7
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
CAPÍTULO 1	10
1. INTRODUCCIÓN	10
1.1. Planteamiento del problema	12
1.2. Objetivos	12
1.3. Justificación.....	13
1.4. Marco Teórico.....	15
CAPÍTULO 2	¡Error! Marcador no definido.
METODOLOGÍA	¡Error! Marcador no definido.
2.1 Tipo y Diseño de Investigación y su Perspectiva General	¡Error! Marcador no definido.
2.2 La población y la muestra.	¡Error! Marcador no definido.
2.3. Los métodos y las técnicas.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO 3.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1 RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)	28
3.2 CONCLUSIONES	¡Error! Marcador no definido.
3.3 RECOMENDACIONES	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 1. Muestra de Ficha de Observación	59
Anexo 2..Muestra de Encuesta a Maestros.....	60
Anexo 3. Muestra de Encuesta dirigida a Padres de Familia.....	62
Anexo 4 Muestra dirigida a los niños.....	64
Anexo 5. Muestra de la Entrevista a Docente.....	66
Anexo 6. Fotografías de un grupo de estudiantes, Padre de Familia y Docente	68
Anexo 7. Fotografía de la entrevista con el docente.....	69
Anexo 8 Fotografía a niños haciendo tareas	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Delimitación del problema	26
Tabla 2. Tamaño de la Muestra.....	27
Tabla 3. ¿Tus padres juegan muy a menudo contigo?.....	28
Tabla 4. ¿Tu maestra realiza juegos en el aula?.....	29
Tabla 5. ¿Te gustaría que tu maestra ensene las clases de una forma más divertida?.....	30
Tabla 6. ¿Crees que matemáticas sería más fácil si aprendes jugando?.....	31
Tabla 7. ¿Practicar algún deporte?.....	32
Tabla 8. ¿Te gusta participar en clases?.....	33
Tabla 9. ¿Consideras que tus clases son divertidas?.....	34
Tabla 10. ¿Cuáles actividades prefieres entre estas tres?.....	35
Tabla 11. ¿Cuán a menudo juega con su hijo/a?.....	36
Tabla 12. ¿Usted vuelve las actividades cotidianas a juegos para su hijo/a?.....	37
Tabla 13. ¿Habla frecuentemente con su hijo/a acerca de sus necesidades emocionales y académicas?.....	38
Tabla 14. ¿Cree usted que su hijo/ a tiene más creatividad desde que empezó la escuela?.....	39
Tabla 15. ¿Planifica un horario de juegos/ tareas para su hijo/a?.....	40
Tabla 16. ¿Cuán a menudo su hijo/a realiza actividades físicas?.....	41
Tabla 17. ¿Usted conoce de juegos educativos que ayuden a su hijo/a en casa?.....	42
Tabla 18. ¿Cree usted que el juego ayuda en la disciplina de su hijo/a?.....	43

Tabla 19. ¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar habilidades sociales y cognitivas en el niño?.....	44
Tabla 20. ¿Cómo es la participación por parte de los niños en el aula de clase?.....	45
Tabla 21. ¿Cree usted que el juego puede ayudar al niño a desarrollar más creatividad en la etapa escolar?.....	46
Tabla 22. ¿Considera usted que el juego es una estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños?.....	47
Tabla 23. ¿Cómo se califica usted al momento de aplicar actividades lúdicas en la enseñanza a sus educandos?.....	48
Tabla 24. ¿Cree usted que estimular y fortalecer la creatividad en el niño brinda beneficios?.....	49
Tabla 25. ¿Cree usted que todas las asignaturas pueden ser aplicadas con juego.....	50
Tabla 26. ¿Cree usted que se ha perdido el valor del juego en las aulas educativas?.....	51

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.Nino Jugando con bloques	10
Ilustración 2.Docente enseñando afuera del aula	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 3.Niños compartiendo y expresando emociones con su maestra	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 4.niños realizando actividades físicas.....	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 5.niños jugando a ser chef	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 6. jugando con pintura.....	15
Ilustración 7. niños frustrados y falta de motivación en la escuela	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 8.¿Tus padres juegan muy a menudo contigo?.....	28
Ilustración 9. ¿Tu maestra realiza juegos en el aula?	29
Ilustración 10. ¿Te gustaría que tu maestra enseñe las clases de una forma más divertida?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 11. ¿Crees que matemáticas sería más fácil si aprendes jugando?.....	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 12.¿Practicar algún deporte?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 13. ¿Te gusta participar en clases?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 14. ¿Consideras que tus clases son divertidas? ..	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 15. ¿Cuáles actividades prefieres entre estas tres?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 16.¿Cuán a menudo juega con su hijo/a?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 17. ¿Usted vuelve las actividades cotidianas a juegos para su hijo/a?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 18. ¿Habla frecuentemente con su hijo/a acerca de sus necesidades emocionales y académicas?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 19. ¿Cree usted que su hijo/ a tiene más creatividad desde que empezó la escuela?.....	39
Ilustración 20. ¿Planifica un horario de juegos/ tareas para su hijo/a?	40
Ilustración 21. ¿Cuán a menudo su hijo/a realiza actividades físicas? ..	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 22. ¿Usted conoce de juegos educativos que ayuden a su hijo/a en casa? ..	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 23. ¿Cree usted que el juego ayuda en la disciplina de su hijo/a?.....	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 24. ¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar habilidades sociales y cognitivas en el niño?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 25. ¿Cómo es la participación por parte de los niños en el aula de clase? ..	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 26. ¿Cree usted que el juego puede ayudar al niño a desarrollar más creatividad en la etapa escolar?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 27. ¿Considera usted que el juego es una estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 28. ¿Cómo se califica usted al momento de aplicar actividades lúdicas en la enseñanza a sus educandos?	¡Error! Marcador no definido.

Ilustración 29. ¿Cree usted que estimular y fortalecer la creatividad en el niño brinda beneficios?	49
Ilustración 30. ¿Cree usted que todas las asignaturas pueden ser aplicadas con juego?	¡Error! Marcador no definido.
Ilustración 31.¿Cree usted que se ha perdido el valor del juego en las aulas educativas?	¡Error! Marcador no definido.

Título de Trabajo Integración Curricular: Los juegos educativos como estrategias de aprendizaje y desarrollo de la creatividad en niños en edad escolar "

RESUMEN

El juego en la edad escolar tiene un valor fundamental e indispensable en el crecimiento de habilidades y resolución de problemas en la vida cotidiana del niño. Además, su función es apoyar al educando a interiorizar el aprendizaje obtenido sea dentro o fuera del aula. Por tal motivo debemos fomentar y usar juegos educativos al momento de impartir una clase y así los educandos estén listos y comprometidos en el aprendizaje de conocimientos nuevos. Durante la investigación se observó niños con dificultades en las áreas tanto cognitiva, social y emocional, se pudo ver que muchos estudiantes tienen conflictos al momento de crear ideas o formar pensamientos. Dentro de la investigación se encontró que, en la actualidad existen docentes que aún no aplican el juego como herramienta metodológica en la enseñanza y que tienen dificultad al aplicar nuevas técnicas y métodos en su planificación escolar. Una de las responsabilidades fundamentales de cada docente es fortalecer, ayudar y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en niños/as a través de juegos educativos para expandir e incentivar mayor creatividad en la etapa escolar y de esta manera los niños estarán listos para construir ideales únicos que serán de gran aporte a la sociedad. Este proyecto ayudara a concientizar a los docentes, padres de familia de la importancia que tiene el juego en la etapa infantil y que brinda al niño diferentes beneficios para su convivencia diaria y también permitirá al niño fortalecer su autoestima, aprenderá a resolver conflictos por sí mismo, su imaginación aumentara y de esta forma estaremos formando personas creativas, responsables, e innovadoras para la sociedad.

PALABRAS CLAVE: niños, metodologías, juego, desarrollo, creatividad, cognitiva, sociales.

Job Title Curricular Integration: Educational games as learning strategies and development of creativity in school-age children "

ABSTRACT

The game at school age has a fundamental and indispensable value in the growth of skills and problem solving in the child's daily life. In addition, its function is to support the student to internalize the learning obtained, whether inside or outside the classroom. For this reason, we must encourage and use educational games when teaching a class so that students are ready and committed to learning new knowledge. During the investigation, children with difficulties in the cognitive, social, and emotional areas were observed, it was possible to see that many students have conflicts when creating ideas or forming thoughts. Within the investigation it was found that there are currently teachers who still do not apply the game as a methodological tool in teaching and who have difficulty applying new techniques and methods in their school planning. One of the fundamental responsibilities of each teacher is to strengthen and help develop cognitive, social, and emotional skills in children through educational games to expand and encourage greater creativity in the school stage and in this way the children will be ready to build unique ideals that will be of great contribution to society. This project will help raise awareness among teachers, parents of the importance of play in the childhood stage and that it provides the child with different benefits for their daily coexistence and will also allow the child to strengthen their self-esteem, they will learn to resolve conflicts by themselves., your imagination will increase, and, in this way, we will be forming creative, responsible, and innovative people for society.

KEY WORDS: children, methodologies, play, development, creativity, cognitive, social.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación tratará de evidenciar la trascendencia del juego, arte y creatividad en la edad escolar para un desarrollo cognitivo eficaz. Desde la antigüedad sabemos cuán importante es el juego en la vida del ser humano, con más razón si hablamos de niños, cuando su mundo gira de forma única y diferente a la del adulto.

Al hablar del juego como estrategia de aprendizaje nos referimos a diferentes métodos, técnicas y actividades en el cual ayudan a los niños a fortalecer directrices tales como social, motriz y cognitivo. Además, nos damos cuenta de que cada nivel escolar tienen niños que aprenden de formas diferentes ya sea visual, auditivo, táctil, expositivo o kinestésico. Por lo cual como docentes nuestra responsabilidad es adaptar, generar y ejecutar material que cubra cada uno de estos aspectos.

En el Capítulo I se realiza el análisis e investigación de estudios similares al tema propuesto, para seguir con la formulación del problema, la justificación, delimitación e idea a defender, seguido por el planteamiento de objetivos, seguido del marco teórico se detalla el estado arte, los fundamentos en los que se basa la presente investigación, y la operacionalización de las variables.

En el Capítulo II se detalla que la investigación es cuali-cuantitativa porque se obtuvieron datos numéricos tabulados estadísticamente y cualitativa porque se analizó cualidades, características y criterios importantes que aportaron en la problemática estudiada. También, tiene un nivel descriptivo puesto que se evalúa, describe, analiza e interpreta los datos registrados en la población en estudio.

En el Capítulo III se realiza un análisis e interpretación de los resultados de la guía de observación, encuestas y entrevista, aplicadas a padres de familia y docente, además de las conclusiones y recomendaciones y la correspondiente bibliografía.

1.1.Planteamiento del problema

El juego es importante para el desarrollo de la creatividad de todo ser humano porque está conectado con diferentes aspectos que se crean durante el transcurso de la vida, ya que cuando se es niño mediante el juego se puede integrar y relacionarse con el mundo que le rodea, aprende y descubre cosas nuevas, además desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas. (Calvo & Gómez, 2018) “el juego es una acción que se encuentra interiorizada en todos los seres humanos, siendo un comportamiento intrínseco y evidenciado como un patrón de cualquier sociedad, ya que, no existe un humano sin juego”.

A partir de este postulado se entiende que el juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo integral de niño, donde el niño crea sus propios conocimientos realizando diferentes actividades que involucran el disfrute y la recreación; en este accionar el docente debe darle cierta libertad al niño para que sea capaz de decidir, de desarrollar sus habilidades y sobre todo dar rienda a su creatividad, lo que en algunos escenarios educativos no se dan, porque no existen un conocimiento minúsculo sobre las bondades del juego como estrategia de aprendizaje, o simplemente porque el docente no estimula la creatividad del niño utilizando al juego como una estrategia de aprendizaje.

Esta situación puede ser observada con facilidad en los ambientes de aprendizaje monótonos o sin ninguna motivación, que algunos docentes preparan para sus estudiantes, es común percibir, poca participación de los infantes en las clases impartidas por el docente, además de presentar dificultades en la realización de actividades motoras, les cuesta mucho seguir instrucciones, tienen problemas para realizar las diferentes actividades escolares, confunden las nociones de tiempo y espacio, también tienen gran dificultad de coordinación.

En la Unidad Educativa Mariscal Sucre, algunos docentes parecen desconocer la importancia de las actividades lúdicas como ente rector para favorecer la creatividad de los niños(as) aducen que la falta de tiempo, espacio y colaboración de los padres; de allí que planifiquen más sus actividades centrándose en lo cognitivo, no priorizando en juegos que desarrollen el potencial creativo en los niños en edades de 5 años.

Ante lo planteado surge la siguiente pregunta de investigación ¿De qué manera están utilizando el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños, los docentes de dicha institución educativa?; ¿Qué fundamentos teóricos existen sobre el juego y la creatividad?, ¿Qué actividades realizan los docentes para fomentar el juego y la creatividad en sus estudiantes?, ¿Qué se debería realizar para garantizar la incidencia del juego en la creatividad?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de los juegos educativos como estrategias de aprendizaje en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de edad de la Unidad Educativa Mariscal Sucre, mediante un estudio investigativo para el fortalecimiento de la formación integral de los educandos.

1.2.2. Objetivos Específicos

Fundamentar teóricamente sobre los procesos metodológicos relacionados a los juegos educativos y la creatividad en educandos de 5 años de edad.

Establecer que actividades de aprendizajes relacionadas al juego educativo aplica el docente y que sirven para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de edad.

Proponer actividades de aprendizaje de juegos educativos que sirvan para el fomento de la creatividad en educando de 5 años de edad.

1.3. Justificación

La creatividad, como componente esencial del pensamiento, es de suma importancia para la adaptación personal y social del niño. Las bases de la creatividad son innatas y, como todos los potenciales innatos, debe desarrollarse a la vez que debe evitarse todo lo que impida su desarrollo y atente contra las aspiraciones que el niño establece, lo que le gustaría ser y lo que le agradaría lograr.

Algunos autores sostienen que la creatividad se encuentra en el hemisferio derecho, cuyas habilidades y funcionamiento se corresponden con el ritmo, color, percepción visual, imágenes, visualización, requisitos indispensables para el desarrollo del potencial creativo. Es en este contexto en donde se observa que el docente no le brinda al estudiante la oportunidad para desarrollar su potencial creativo, quizás por la posible falta de información que posee al respecto, por el desconocimiento de metodologías que involucran este tipo de aprendizaje, o tal vez, por la poca noción de las implicaciones de éste para el desarrollo potencial creador.

Por lo cual el juego es importante en el desarrollo motor, social, cognitivo de los infantes y forma parte elemental en el desarrollo de la creatividad, como así está establecido en el Currículo de Nivel inicial (2014), se refiere con respecto al juego como *“la principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial”* (p.41), además *“es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad”* (p.41). De modo que cuando un niño juega se involucra de manera integral, está plenamente activo e interactúa con sus iguales, con los adultos y con su entorno.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los infantes, debido a que se conocerá la incidencia de juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad;

también lo serán los docentes porque harán conciencia de la importancia del juego en el fomento de la creatividad de los infantes, además de los padres de familia que podrán valorar al juego como estrategias de aprendizaje y no como pérdida del tiempo.

La investigación acerca este tema tiene una relevancia fundamental ya que permite a los docentes ver en qué aspectos los niños están teniendo dificultad y de qué manera podemos ayudarles a mejorar sus habilidades y productividad en la experiencia escolar, ya que en muchas situaciones las causas de deficiencia en el aprendizaje pueden manifestarse de diferentes formas tales como escasez en la autonomía e independencia, inmadurez emocional, dificultades al relacionarse con otros, y más desafíos durante el transcurso de su etapa escolar y posiblemente en su vida.

1.3.1 Delimitación o alcance de la investigación

Campo	Educación
Área Específica	Educación Inicial
Tiempo	6 meses
Lugar	Unidad Educativa Mariscal Sucre
Tipo de investigación	Descriptiva y de campo.
Período de la investigación	2022
Grupo de personas	Padres de familia, docentes, directivos y niños de 5 años.

1.3.4 Idea a defender

Los juegos educativos como estrategias de aprendizaje inciden de forma positiva en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años de edad de la Unidad Educativa Mariscal Sucre, mediante un estudio investigativo para el fortalecimiento de la formación integral de los educandos.

1.4.Marco Teórico

1.4.1 Antecedentes Históricos

Desde un principio jugar y crear ha sido parte indispensable en la vida de cada ser viviente, porque permite explorar y reconocer todos los entornos que rodea en la sociedad, por ende, este trabajo de investigación ayudará a encontrar nuevas formas y estrategias para aplicar el juego en la educación

La creatividad tiene una extensa gama de definiciones, muchos profesionales han determinado que esta tiene muchas ventajas en el desarrollo del niño, se debe tomar en cuenta que la creatividad es sinónimo de imaginación además permite que el ser humano exprese con más facilidad sus sentimientos, ideales y emociones.

Barba Ayala, (2019) en su artículo manifiesta que otros investigadores, establecen una serie de recopilaciones de varios examinadores, los cuales comunican que la creatividad es una manera única de expresar cada pensamiento y de esta forma autoriza crear, hacer y ejecutar una resolución para corregir las incertidumbres que se le presente en su existencia. Adicionalmente, estos autores comentan que el incremento de la creatividad está formado por elementos cognoscentes y afecto aliciente, ambos trabajan en conjunto y dirigen a la acción en las personas en un transcurso deliberado que nace y se pone en movimiento en la vida cotidiana. Según este autor en su artículo expresa que la creatividad se construye mediante experiencias que incrementan a lo largo de la vida. También agrega que otros autores como Bono, Vygotsky & Gámez, señalan que se nace con habilidades creativas para potenciar y activar el pensamiento creativo.

Creatividad viene del latín creare, que significa engendrar, crear y expresar, este ha sido usado en diferentes zonas de la psicología, la pedagogía y organizaciones que permita que la imaginación sea quien involucre al ser humano estimulando su ingenio en las conexiones a situaciones del diario vivir y otras particularidades. (Muñoz Silva, 2021).

Un individuo creativo es capaz de resolver y manejar situaciones con facilidad a lo largo de su vida, además cuando los educandos pueden generar y crear nuevas ideas, estamos formando personas capaces y competentes en sus habilidades, sin embargo se han realizado

muchos estudios en el cual revelan que hay una insuficiencia en el crecimiento de la creatividad de los niños de edad escolar porque docentes no están usando métodos lúdicos en sus aulas , tienen poco interés en el fortalecimiento del desarrollo del niño y también los familiares no están inmersos en la educación de sus hijos y por esta razón su desarrollo está más pausado y limitado.

Como maestros nuestra responsabilidad es fomentar y potencializar las habilidades en los educandos, buscando estrategias, nuevas técnicas y planificando clases de una forma más dinámica y divertida. Otra manera que el desarrollo del niño se fortalecerá es cuando la escuela y la familia trabajen en equipo y de esta forma se logrará una educación de calidad.

Si se aplican juegos dentro del aula debemos considerar que los espacios están organizados, material adecuado y una planificación eficaz que motiven al niño a resolver problemas, y enfrentarse a nuevas vivencias de una forma natural en su entorno usando la imaginación como juego y así estamos propiciando en ellos su carácter, su confianza en sí mismo, sus talentos e ideas competitivas con un nivel productivo esto lo dijo (Zuloeta,2021).

Jiménez (2006) resalta lo que Boden expresó: creemos en la imaginación, porque la encontramos en la práctica diaria. Las estrategias metodológicas ayudan en la construcción intelectual del educando ya que el cerebro del ser humano se construye a sí mismo porque viene sin planificar y a lo largo de las experiencias se prepara, adapta y actúa. Sin embargo, Moore, Ugarte & Urrutia (1987) hacen como referencia el gran valor a las técnicas que se enfocan en las capacidades cognitivas y emocionales que ayudan al crecimiento de la creatividad en los niños. Por ejemplo, cuando hablamos de fábulas, este tiene un efecto de gran magnitud en el niño ya que esto fortalece su imaginación y proporciona una discrepancia en el pensamiento.

El juego infantil estimula diferentes tipos de destrezas y se ajusta a todos los aspectos del niño tales como emocionales, sociales, cognitivos, por eso se le denomina al juego como una herramienta de poder que facilita la enseñanza dentro del aula de clase y de esta forma conlleva al orden, formando reglas, y valores como responsabilidad, respeto, comunicación, confianza en sí mismo, expansión de conocimiento entre otras habilidades. Además, las clases deben tener una buena planificación que permita adaptar el juego en los diferentes ejes transversales. Al hablar de juegos en la educación nos referimos a estrategias y técnicas que van de acuerdo a las necesidades de cada niño, se debe reconocer que hay diferente

tipos de juegos que se aplicaran en la edad escolar , tales como, juego para conocerse, juegos de pelotas, rincones ,que les ayudará a resolver problemas de vida cotidiana, juegos para desarrollar la percepción sensorial, juegos de relajación y construcción etc. (Meseguer & Metref,2007).

En la edad escolar todo niño está progresando en muchos aspectos por ejemplo el desenvolvimiento de madurez psicomotora es decir la obtención de habilidades y destrezas que descubren a lo largo del aprendizaje usando métodos lúdicos como prioridad en el aula. El juego en el salón de clases puede basarse en movimientos que apoyen la coordinación motora o también fortalecer la ecuanimidad del educando.

El ambiente del aula debe ser seguro, ordenado, limpio para los niños porque es ahí donde ellos crearán, se inspirarán, y crecerán en distintas etapas, por lo cual la educación en la edad escolar debe ser para todos los niños sin excepción, los maestros necesitan ser inclusivos y creativos al momento de impartir la cátedra y ser comprensivos con aquellos niños que tienen más dificultades, ajustar los materiales y plan que llevará a cabo durante el transcurso escolar. (Díaz, 2007)

Al no utilizar los juegos educativos como técnica en la enseñanza, no estamos ayudando al niño a mejorar su autoestima, no tendrá autonomía y se sentirá inseguro en su entorno emocional. Cabe recalcar que los docentes tienen un deber fundamental en la vida escolar de un individuo, pero los padres son el fundamento más esencial en el desarrollo del educando, por tal motivo padres y maestros forman un cimiento principal en la educación infantil.

Zapata (1990) menciona que jugar es una práctica esencial en la vida de cada ser humano y tiene como objetivo el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo.

Santillán (2007) expresa que las aportaciones de dos grandes pedagogos como Piaget que se enfocan en la construcción y entendimiento del niño como un individuo o Vygotsky que se basa en las relaciones sociales, culturales que da un marco de referencia en las enseñanzas por medio de instrucción y diálogo, también Vygotsky enseña que el juego dentro del aprendizaje garantiza ver un avance del conocimiento de los niños. La escuela sin juego no es vida ya que el juego ha estado desde siempre en cada persona y se lo ha realizado de

diferentes formas, con diferentes objetos en el cual permite a cada individuo crear sus propias ideas.

1.4.1.1 Antecedentes referenciales

Existen algunas investigaciones y artículos científicos relacionados a las variables objeto de estudio, por lo que se puede mencionar alguno de ellos.

Albornoz Zamora, E. J. (2019) en la publicación de su artículo científico sobre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión, menciona que el juego infantil en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño(a); proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, así también forma vínculos de amistad con sus amigos/as y adultos que lo rodean. Las actividades lúdicas le facilitan también, el desarrollo de su pensamiento creativo ya que permite la relación con las diferentes situaciones y materiales que el infante posee a su alcance. Desde esta perspectiva, se investigó sobre la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la Escuela “Benjamín Carrión”. Enmarcado en un diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo. La población fue de 25 infantes, 8 docentes del nivel y 25 padres de familia que forman parte de la comunidad educativa. La técnica de recolección fue la entrevista, el instrumento un cuestionario de alternativas múltiples, y una ficha de observación. A partir de los resultados obtenidos, se proyecta sensibilizar a los diferentes agentes educativos que se relacionan con los niños/as, en función de brindar atención y facilitar espacios, que posibiliten al infante el desarrollo de su creatividad, y le permitan expresar toda su imaginación y fantasía a través del juego, el cual es considerado una estrategia valiosa en el desarrollo creativo de los niños/as de este nivel.

Además, existe otra investigación de pregrado de Vera, M. (2017) cuyo tema fue El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as de 2 y 3 años del CIBV Emblemático Chordeleg, de la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca que trata sobre El presente trabajo de titulación se enfoca en analizar y determinar las variables que afectan al juego y la creatividad en niños de 2 a 3 años, en el Centro Infantil del Buen Vivir Emblemático de Chordeleg. Así también, se examinó las falencias y aciertos que surgen en el proceso educativo con respecto a desarrollar las potencialidades creativas y lúdicas. Para este fin, el trabajo de titulación parte de la investigación y asimilación de diferentes teorías en las que

se abarque este enfoque lúdico-creativo. De la misma forma, se realizó un acercamiento a la realidad escolar para examinar las funciones y capacidades de las educadoras. Finalmente, por medio de instrumentos de validación, se pudo comprobar un estado real en el que se encuentra el Centro Infantil del buen Vivir Emblemático Chordeleg. El análisis realizado pretende asentar un corpus significativo de indagación para posteriores análisis. Es por esto que se ha realizado un examen minucioso de las variables que configuran este conjunto social. Las distintas preguntas formuladas están orientadas a explicar las concurrentes problemáticas que surgen en la cotidianidad en el Centro Infantil del Buen Vivir. Los resultados han demostrado que los nexos entre juego y creatividad aún se encuentran sin asimilar en su totalidad. Además, una parte considerable de los niños no alcanzan logros que les permita asimilar al juego como un potenciador de los procesos creativos. De esta manera, las educadoras tienen una gran responsabilidad pues en su potestad recae la imperiosa necesidad de promover al juego como una herramienta metodológica que potencie a la creatividad.

La presente investigación se presenta en otro contexto educativo en particular en la Unidad Educativa Mariscal Sucre, pero relacionado a las variables objeto de estudio del juego como estrategia de aprendizaje y el desarrollo de la creatividad.

1.4.2 Fundamentos Teóricos

El Juego en la Educación infantil

En la etapa de Educación Infantil, el juego brinda capacidades de alta índole pero también estas podrían ser obstaculizadas sino se usan las herramientas de una forma eficaz, por ejemplo el juego libre da facilidad al educando a escoger y producir sus propias ideas de acuerdo a sus experiencias, durante este tiempo de aprendizaje en aula el niño aprende a interiorizar lo que es necesario para la construcción de su pensamiento y una vez aprendido lo aplicará a través de las actividades que vayan realizando a diario, el juego no hace excepción de personas al contrario fortalece relaciones sociales, interculturales y brinda unión, siempre y cuando el docente fomente valores de aceptación, respeto y colaboración a través de reglas que tengan un impacto pragmático en cada infante.

Muchos profesionales de todos los ámbitos han expuesto que una educación sin juego se vuelve muy repetitiva y menos productiva en la formación de los niños, al reconocer al juego como estrategia en el aprendizaje estamos corroborando a que los niños capaces buscar soluciones, su pensamiento llega a ser más extenso, tiene mayor transigencia y muchos más beneficios para su futuro. El nivel de crecimiento motor, cognitivo y social en los niños se fortalecen a medida que los educandos usen métodos que conlleven a la manifestación libre. (L. Jiménez & Muñoz, 2012)

El juego tiene mucha relevancia en todos los sistemas educativos porque este tiene ventajas que ayudarán al niño en su diario vivir, por eso este autor manifiesta que además cuando se enseña de una forma lúdica la clase se vuelve más divertida, llamativa, y fácil de comprender. Muchos pedagogos han manifestado que enseñar jugando es más atractivo y duradero para los niños, ya que ellos se distraen fácilmente, por tal razón es aquí cuando los docentes tienen que siempre cambiar, investigar, crear, conocer, expandir sus conocimientos para de esta forma ayudar a los niños de una manera adecuada y satisfactoria.

La educación sin juegos hace al educando más sedentario, desmotivado, bajo en creatividad, la espontaneidad es limitada, su desarrollo es más reducido y resolver problemas se torna muy difícil de solucionar. (González-Moreno, 2022)

El juego brinda diferentes oportunidades y viene acompañado de una gama de nuevas aventuras y aprendizajes en el mundo del niño , cabe recalcar que el juego siempre debe tener un propósito y una instrucción para llevar a cabo, desde muy pequeños cada individuo asimila, visualiza y determina a dónde quiere llegar , qué es lo que debe elegir por eso es aquí donde los docentes por intermedio de la observación llegan a conocer más a sus estudiantes y ver en qué áreas necesita fortalecer a sus estudiantes .

Por otro lado, Acosta et al., (2012) enfatizan en la consideración de instruir con los juegos autóctonos y aleccionar al individuo a ser jugador. La etapa escolar es para aprender jugando y desarrollar capacidades de toda índole.

Desde un principio el juego ha sido una parte biológica del individuo. Inclusive valoramos al juego como la pieza vital en el bienestar del niño. Se reconoce que el juego te permite obtener libertad, todo nace naturalmente y la mente se enfoca en los diferentes aspectos que el niño decide cómo lo va a ser y con que lo va a realizar, es decir el educando está

adquiriendo sus propios conocimientos y ganando experiencia que lo utilizara en la vida práctica.

El juego está relacionado en fomentar virtudes en el Niño que les definirá a lo largo de su vida, el ser humano tiene muchas capacidades que se necesitan activar para un mejor desenvolvimiento en los espacios de aprendizajes, recordemos que el juego es universal y siempre estará presente en la edad escolar ya sea en la escuela o en casa, por eso es oportuno aprovechar cada instante en que el individuo está aprendiendo, creando y observando ya que esto le permitirá ser una persona indulgente, responsable, competitiva, y se maneja bien en la sociedad. (Torres et al., 2007)

Otros factores que afectan el desarrollo del niño es el entorno en que se encuentra muchas veces el lugar, el área o con las personas que esta no aporta nada útil o simplemente no existe ningún tipo de motivación o estimulación para su crecimiento, por eso el juego es una gran herramienta que brinda orden, disciplina, colaboración. Desde muy temprana edad los educandos absorben toda la información adquirida para después actuar de acorde a su vivencia.

Al hablar de la transformación en la educación, es cuando se empieza a ver resultados eficaces, el individuo ha fortalecido su carácter, tiene más ética y goza de principios favorables para compartir con su círculo social, hablamos también que el educando es una persona positiva y llena de ideales futuros. El juego tiene una característica muy relevante en la educación, por tal motivo en el preescolar se aprende jugando en todas las áreas.

Si en casa no hay juego, en la escuela sí, sin embargo, toda enseñanza que se imparte en el salón debe estar relacionado y entrelazado al esparcimiento de la creatividad y fomentando buenos principios que serán de gran utilidad en los distintos aspectos de la vida de cada persona. El juego hace que el niño explore, relacione y fortalezca su personalidad, además esto hace que el niño socialice y tome mayores retos para su futuro, adquiere destrezas y descubre habilidades que le ofrecerán muchas oportunidades a lo largo de su etapa escolar.

Así mismo los educando se comprometen a cumplir sus obligaciones y asignaciones que se les ha otorgado con una actitud positiva y determinada en las cosas que necesitan mayor enfoque, esta investigación busca generar concientización y motivar a que docentes usen más juegos en las clases, preparar material didáctico y lúdico para fortalecer su lenguaje, su motricidad, y su equilibrio, eso es lo que interpreto (Cabrera et al., 2018)

El Juego en la edad escolar para el desarrollo de la creatividad en infantes

Calle (2010) expone que un aspecto fundamental del juego en la edad escolar para expandir su creatividad es que las clases deben estar relacionadas a la práctica social, convivencia, al descubrimiento de nuevas ideas, y uso de la tecnología que brinda un gran aporte en el desarrollo de cada niño. Un niño creativo es una persona feliz y tiene deseos de seguir avanzando, descubriendo y mejorando a lo largo de su etapa de evolución. Las estrategias que se usen en el salón de clases por medio del juego pueden ser tomadas como instrumentos de aptitud y valoración que será útil para el docente ver el progreso de sus alumnos, hay mayor participación en aula, el ambiente se vuelve más disciplinado, se podrá observar quién está teniendo dificultades motoras, cognitivas o sociales.

El Juego y su dimensión creativa: la inteligencia creativa.

El juego desarrolla la imaginación, la creatividad hace ágil el pensamiento y el desarrollo de habilidades, para ello se debe crear las condiciones y los ambientes para conseguir entornos favorables de creatividad que motivan a los niños, además desarrollo la autonomía del pensamiento, además promueve la expresión de la capacidad de crear, e inventar.

En esta era de descubrimientos existe mucha información que viene del internet que puede ser de gran utilidad en la educación adquiriendo una mejor preparación, consultando a expertos, buscar diversidad, nuevos modelos lúdicos que fortalezcan los ámbitos que los niños necesitan mejorar, además de esta manera comprendemos cuán significativo es el juego en la edad escolar. Los niños tienen derecho a una educación preescolar porque este el comienzo de su vida en la etapa de aprendizaje dentro de un aula, el preescolar debe garantizar un ambiente acogedor, espacios de recreación adecuados, aula organizada que ofrezca música, teatro, arte y tecnología es cierto que no todas las escuelas cuentan con estos beneficios ya sea por falta de presupuesto o descuido de los maestros. (Vega, 2011)

Desde el punto de vista pedagógico se analiza que los niños tienen niveles o etapas que alcanzar para tener éxito en su vida escolar, mediante diversas actividades que el docente utilice en su planificación y también como lo aplica con sus educandos, el preescolar

estimula las capacidades de cada individuo, se aprende de los diferentes tipos de personalidades a través de historias, cuentos, de una forma única y genuina.

Según el autor de este artículo considera que enseñar jugando es el ideal pedagógico, siempre y cuando alcance propósitos eficaces en la vida del individuo como satisfacción, independencia, encanto y productividad en la integridad. Cada proceso por el cual un niño es porque va mejorando en sus tipos pensamientos, lógico, creativo, deliberativo, reflexivo entre otros.(Rico, 2014)

Gómez (2008) explicó que en la edad preescolar comprende desde tres hasta seis años. En esta edad comienza la instrucción de conocimientos, costumbres y destrezas frecuentes, desde la función del sujeto y forma de pensar que cada ser humano adquiere para la vida en sociedad. Dentro de la educación se estudian los diversos comportamientos y actitudes que el educando manifiesta en su tiempo en la escuela. Las acciones que el maestro usa en el salón de clases siempre deben variar para que no se vuelva monótono y así la clase sea una experiencia positiva que le permita entender y reconocer el mundo que les rodea.

Los psicólogos argumentan que el niño de edad preescolar se distingue de esta forma:

- 1- Muestra la parte afectiva de una forma positiva, siendo curioso, dinámico y contento.
- 2- Tiene motivación por las tareas y la conexión con los adultos porque quiere parecerse y actuar como ellos.
- 3- Hay menos desacuerdo en los juegos, sabe coordinar y proyectar el juego de una forma eficaz
- 4- El niño sabe realizar sus asignaciones
- 5- Sabe identificar entre lo que está bien y lo que no está bien en la acción de otros.
- 6- expresa y reconoce sus sentimientos y es más participativo.
- 7- Se interesa en su entorno natural y tiene el deseo de cuidar y valorar su hermosura.
- 8- Entiende y comprende la existencia de otros.
- 9- Conoce y sabe las funciones del cuerpo humano y las ventajas que tiene.
- 10- observa cambios en su entorno social.

11- sabe organizar y disponer patrones.

12- Sabe diferenciar dimensiones, cambios, estructurales y coloración.

Al reconocer que los métodos lúdicos han contribuido durante muchos años al sistema educativo existe ahora un enfoque más amplio y extenso para educar y guiar al infante en su vida escolar, al analizar cada uno de los conceptos y teorías de los pedagogos, psicólogos vemos el valor que tiene la educación en los primeros años de vida de un ser, gracias a estos estudios, capacitaciones, inventos y modificaciones que se han realizado en la enseñanza.

En la etapa del preescolar el niño comienza a formar su criterio, sabe lo que es compartir con otros, ayuda y crea conceptos que le llevará a potenciar sus talentos y de esta manera sabrá cómo expresar y dirigir sus pensamientos. La creatividad es el fundamento principal que se debe estimular a lo largo de la edad escolar, por eso los docentes planifican clases con una variedad de actividades por lo que esto les permitirá construir y hacer algo inédito en el medio que le rodea. (Angueira Gato ,2020)

Valencia (2019) relata que en la educación se ha destacado por la aptitud que el niño adquiere dentro de la investigación, la libertad y la sociabilidad. La responsabilidad que tiene el docente con métodos lúdicos al momento de impartir las clases con juegos que sean apropiados para cada nivel de desarrollo, Platón fue uno de los primeros autores que relato el valor del juego y el beneficio que brinda al proceso educativo, este autor manifiesta que es necesario dar libertad a los niños en la temprana edad, para que sus ideas y experiencias sean tomadas en cuenta durante su etapa escolar.

Durante la adquisición y construcción de vivencias que el educando internaliza en su vida desde su nacimiento hasta la etapa escolar, esto nos enseña que cualquier actividad que el maestro o padre de familia realice con los educandos tiene una influencia muy grande en las decisiones, en el comportamiento y habilidades que el niño potencialice.

En la etapa infantil podemos decir que el juego beneficia al niño al descubrir más de su identidad, valora su cultura, sigue reglas, vive en armonía, y otro factor importante es que el niño expresa sus emociones al jugar, se puede ver comportamientos y llegar a conclusiones de cómo está su progreso, y observar qué dificultad está teniendo y así buscar ayuda profesional correspondiente.

El juego en la etapa preescolar induce al individuo a ser más independiente, más imaginativo, aprende el valor de la convivencia con demás, existen tantas maneras de estimular la creatividad en niños, como por ejemplo obra de teatros, bailes, llevarlos de excursión, minicampamentos, deportes, arte, tiempo libre entre otros, todos estos medios enriquecen la vida del niño y fortalecen sus capacidades en general.

El cerebro de un niño absorbe todas las experiencias que ha tenido a lo largo de su vida y esto le permitirá obtener una madurez al momento de tomar decisiones y también fortalecerá sus vínculos sociales ya sea dentro de la escuela o en casa con personas que saben promover las habilidades de los educandos.

En la etapa preescolar es donde los niños aprenden y conceptualizan lo que es vivir por medio del juego ya que es aquí donde los maestros- padres de familia y alumnos forman un equipo de trabajo para iniciar nuevos aprendizajes que harán del estudiante una persona capaz, flexible, íntegra, responsable y talentosa. (Estrada, 2005).

1.4.3 Fundamentación Legal

1.4.3.1 Constitución de la República

Título III. De los derechos, Garantías y Deberes. Capítulo 3. De los Derechos Políticos

“**Art. 26.** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.” (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I. De los Principios Generales, Capítulo Único del Ámbito, Principios y Fines

“**Art. 1. Ámbito.** La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre

sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.” (Ley Orgánica de la Educación Intercultural, 2011)

Plan Decenal de Educación del Ecuador.

La política 1 del Plan Decenal de Educación del Ecuador es: Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años de edad (Plan Decenal de Educación del Ecuador, 2006). Porque en los primeros años de vida de un infante es el momento más preciso para ofrecer una educación de calidad ya que en esta etapa se desarrolla los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social de identidad.

1.4.3.2 Marco conceptual

Juego educativo. -Son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica.

Estrategia de aprendizaje. - Son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos para el proceso de aprendizaje. Como guía debe contar con unos pasos definidos teniendo en cuenta la naturaleza de la estrategia.

Desarrollo de la creatividad. - La capacidad que tenemos de cambiar las cosas y las personas a través de la creación es clave para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan cada día, para mejorar nuestra vida y nuestro entorno.

1.4.3.3 Operacionalización de las variables

Variable Independiente

El Juego educativo como estrategia de aprendizaje

Variables Dependiente

Desarrollo de la creatividad

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Independiente El Juego educativo	Son actividades que se desarrollan para que los niños adquieran y refuercen el aprendizaje de cualquier área. Les enseñan una actitud correcta para aprender y las habilidades necesarias para estudiar.	Roles Situaciones Emociones Conductas	¿El niño/a juega a imitar profesiones? ¿El niño/a imita acciones familiares?	TÉCNICA Observación Entrevista Encuesta INSTRUMENTO Ficha de observación Cuestionario Preguntas en escala de Likert.
Dependiente Desarrollo creatividad	Es la capacidad con la que cuenta el niño por naturaleza le ayudará a poder expresarse de una manera única, desarrollar su pensamiento abstracto, poder resolver conflictos y relacionarse con las personas que lo rodean positivamente.	La curiosidad. La flexibilidad. La confianza en sí mismo. La sensibilidad hacia los problemas que ocurren a su alrededor.	¿El niño/a tiene un vocabulario acorde a su edad? ¿El niño/a reconoce y nombre correctamente objetos del entorno?	TÉCNICA Observación Entrevista Encuesta INSTRUMENTO Ficha de observación Cuestionario Preguntas en escala de Likert.

Elaborado por la autora

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

2.1 Tipo y Diseño de Investigación y su Perspectiva General

Este proyecto se basa en Los juegos educativos como estrategias de aprendizaje y desarrollo de la creatividad en niños en edad escolar " por lo que este trabajo se torna en cuantitativa, debiéndose aplicar instrumentos de recolección de información; los mismos que servirán para llevar a cabo dicho estudio, y afirmar la idea a defender.

Por el lugar:

De campo: por consiguiente, aquí se efectúa en el lugar y horario correspondiente con los instrumentos correspondiente que se emplearán con fichas de observación, entrevistas, cuestionarios a todos los que tengan parte de esta manifestación o hecho investigativo los cuales los integrantes que son estudiantes y docentes.

Bibliográfica: se requiere la recopilación toda una información válida y actualizada, tales como las siguientes: páginas webs, artículos científicos, proyectos de vinculación, blogs, revistas, manuales, libros, etc. con el objetivo de inquirir aspectos oportunos para esta investigación.

Por los objetivos:

Aplicada: Aquí se establecen objetivos tanto general como específicos, para la realización de la investigación en los cuales se deben de ejecutar para obtener resultados eficaces.

Por la naturaleza:

Descriptiva: se debe detallar el origen y los resultados del hecho a investigarse correctamente y en orden.

De acción: Se llevará a cabo en la Unidad Educativa Mariscal Sucre que exige una disposición activa y responsable de la investigadora en el plantel donde se promueve el objetivo de estudio.

Explicativa: porque a través del estudio se exhorta a exponer meticulosamente cada uno de los sucesos referentes al tema presentado.

Por la factibilidad:

Viable porqué la investigación se debe realizar, en un centro educativo y en un periodo determinado con todos los instrumentos nombrados en el capítulo 2.

2.2 La población y la muestra.

Características de la población.

Finita: porque toma en consideración a 8 niños, 8 maestros y 8 padres de familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre que forma un total de 24.

Delimitación de la población.

En esta investigación se tomará en cuenta a los estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre en edades de 5 y 6 años son en total 8.

Tabla 1. Delimitación del problema

Variable	Cantidad
Estudiantes	8
Padres de Familia	8
Docentes	8
Total	24

Tipo de muestra.

No Probabilística

Esta variable corresponde a los estudiantes de primera de básica, sobre ellos estará enfocada la investigación.

2.3 Tamaño de la muestra.

Se realizará con los 8 estudiantes de edades entre 5 y 6 años de la Unidad Educativa Mariscal Sucre del primero de básica.

Tabla 2. Tamaño de la Muestra

Variable	Cantidad
Varones	4
Mujeres	4
Total	8

2.3. Los métodos y las técnicas.

Método Inductivo-Deductivo

Este trabajo exige la resolución de un problema, por lo que el asunto de salida es el estudio de la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje y saber que utilizan los docentes para estimular la creatividad en niños de 5 años, lo que permitirá tener una percepción más concreta sobre el análisis.

Métodos empíricos

Es a través de una observación directa que la examinadora ejecuta, lo que proporciona saber directamente los desafíos en la realización del proceso.

2.1.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de información

Técnicas

Observación

Es una herramienta orientada a evaluar un fenómeno o hecho investigativo, un individuo o un grupo de personas. Implican una manera de acercarse a la realidad del sujeto para conocerla. Generalmente se estudian conductas y comportamientos observables de los niños de 5 años de nivel inicial 2, respecto a situaciones de juego.

Encuesta

Es un instrumento elaborado en escala de Likert, dirigida a docentes y a padres de familia.

Entrevista

La entrevista es un dialogo o intercambio de ideas u opiniones; generalmente realizada a un experto en el tema estudiado, su finalidad es recolectar determinada información precisa.

Instrumentos

TECNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETOS
Observación científica	Ficha de observación	Infantes
Entrevista	Cuestionario	1 experto
Encuesta	Preguntas en escala de liker	Docentes y Padres de familia

Procesamiento de la información

Luego de la aplicación de los instrumentos respectivos se procederá a tabular los datos, utilizando la herramienta de Excel, además del Google form, por medio de esta herramienta se les envió el link a los padres de familia, para que procedieran a contestar la respectiva guía de observación, este proceso nos permitirá elaborar las tablas y los gráficos respectivos, los mismos que serán analizados en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 3

3.1 RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

En este capítulo se analiza y se verifican los resultados obtenidos según el tipo de investigación que fue ejecutado en este proceso.

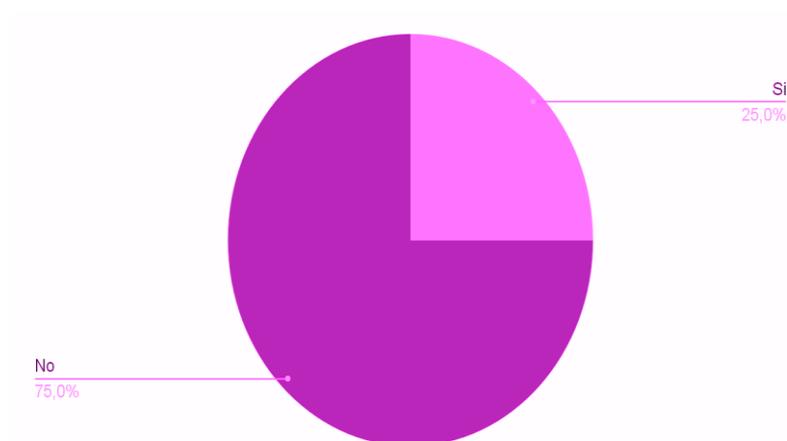
Los instrumentos fueron una ficha de observación aplicada a los 8 estudiantes, una encuesta aplicada a los 8 padres de familia y 8 maestros. Se obtuvo el permiso correspondiente de la Institución para la elaboración de la investigación en el primero de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

**Encuesta dirigida a estudiantes de la escuela de primera de básica de la
Unidad Educativa Mariscal Sucre en edades de 5 años**

Tabla 3.- ¿Tus padres juegan muy a menudo contigo?

Alternativas	Estudiantes	Porcentajes
Si	2	25,00%
No	6	75,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 1. ¿Tus padres juegan muy a menudo contigo?



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

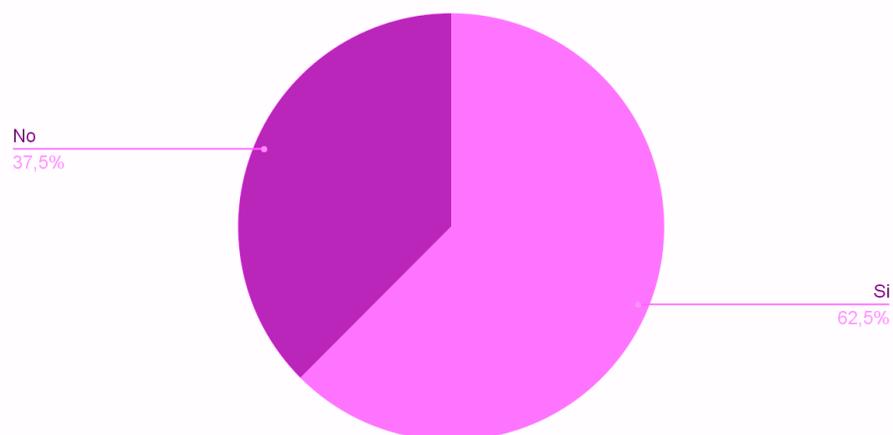
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: Podemos observar en este gráfico que el 25% (2 estudiantes) expresaron sí y el 75% (6 estudiantes) no.

Tabla 4.- ¿Tu maestra realiza juegos en el aula?

Alternativas	Estudiantes	Porcentajes
Si	5	62,50%
No	3	37,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 2. ¿Tu maestra realiza juegos en el aula?



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

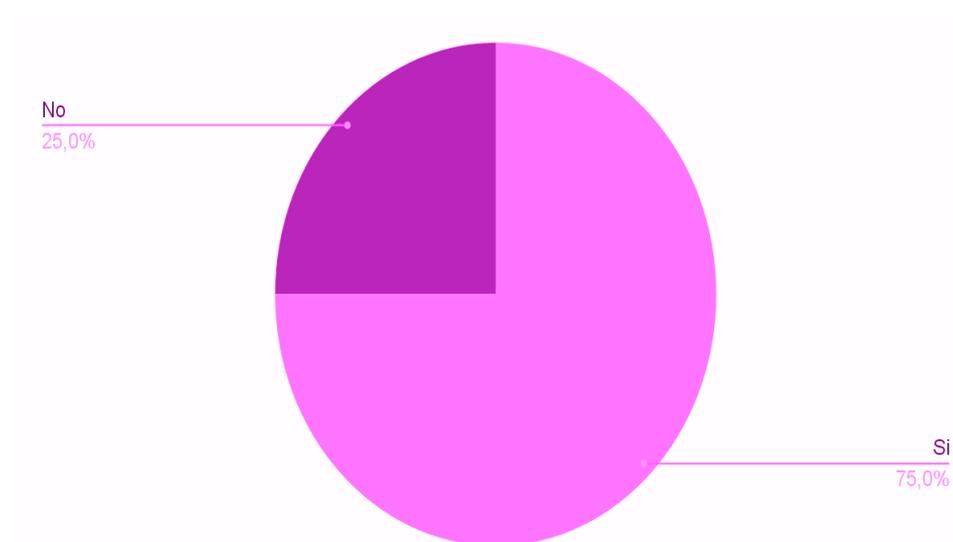
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En esta pregunta el 62,5% (5 estudiantes) dijeron que sí mientras que el 37,5% (3 estudiantes) manifestaron no.

Tabla 5.- ¿Te gustaría que tu maestra enseñe las clases de una forma más divertida?

Alternativas	Estudiantes	Porcentajes
Si	6	75,00%
No	2	25,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 3. ¿Te gustaría que tu maestra enseñe las clases de una forma más divertida?



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

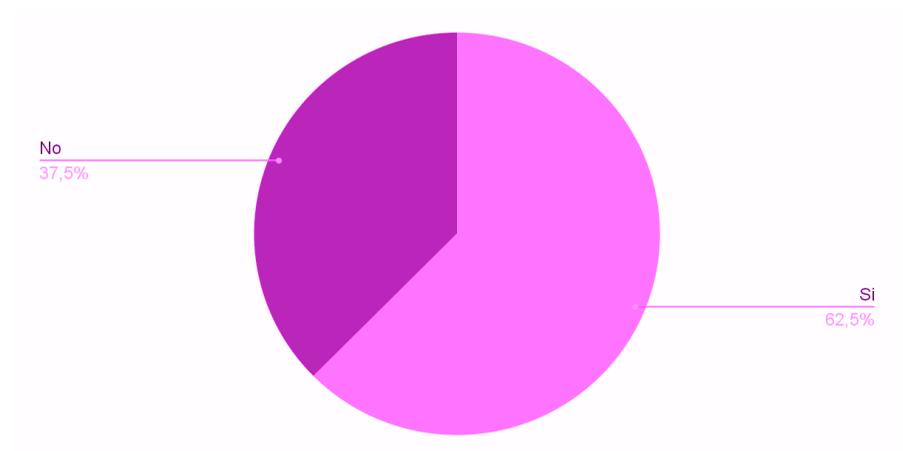
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En esta pregunta podemos observar que el 75% (6 estudiantes) manifestaron que sí y 25% (2 estudiantes) dijeron no.

Tabla 6.- ¿Crees que matemáticas sería más fácil si aprendes jugando?

Alternativas	Estudiantes	Porcentajes
Si	5	62,50%
No	3	37,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 4. ¿Crees que matemáticas sería más fácil si aprendes jugando?



Fuente: ficha de observación realizada a Estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

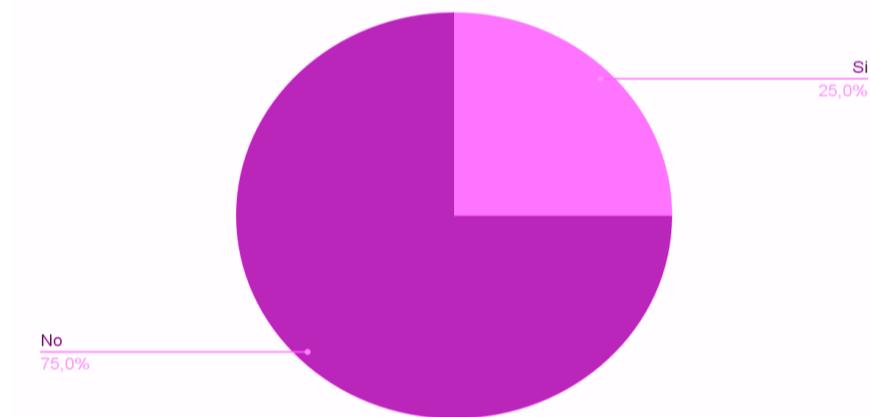
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: Al observar este gráfico nos manifiesta que el 62,5% (5 estudiantes) contestaron si y el 37,5% (3 estudiantes) dijeron no.

Tabla 7.- ¿Practicas algún deporte?

Alternativas	Estudiantes	Porcentajes
Si	3	25,00%
No	5	75,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 5.¿Practicas algún deporte?



Fuente: Encuesta realizada a Estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

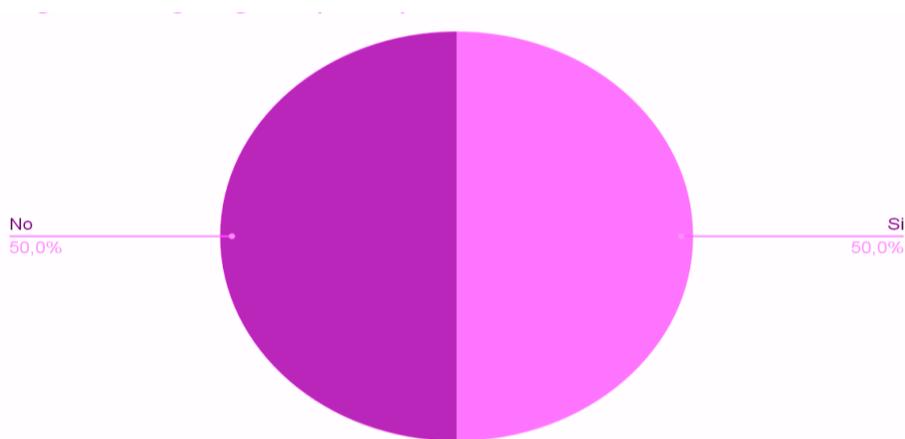
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En esta pregunta podemos analizar que el 25% (3 estudiantes) respondieron sí y 75% (5 estudiantes) expresaron no.

Tabla 8.- ¿Te gusta participar en clases?

Alternativas	Estudiantes	Porcentajes
Si	4	50,00%
No	4	50,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 6. ¿Te gusta participar en clases?



Fuente: Encuesta realizada a Estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

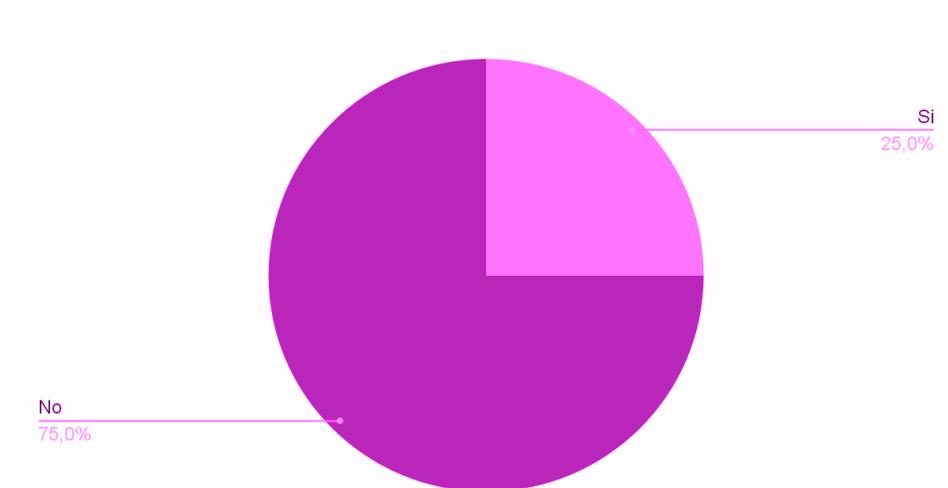
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En esta pregunta obtenemos opiniones divididas es decir que el 50% (4 estudiantes) respondieron sí y la otra parte 50% (4 estudiantes) dijeron no.

Tabla 9.- ¿Consideras que tus clases son divertidas?

Alternativas	Estudiantes	Porcentajes
Si	2	25,00%
No	6	75,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 7. ¿Consideras que tus clases son divertidas?



Fuente: Encuesta realizada a Estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

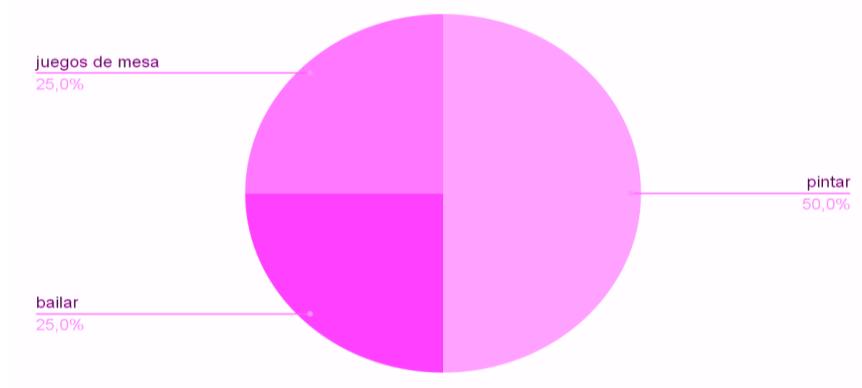
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: Aquí podemos observar que el 25% (2 estudiantes) contestaron si y el 75% (6 estudiantes) respondieron no.

Tabla 10.- ¿Cuáles actividades prefieres entre estas tres?

Alternativas	Estudiantes	Porcentajes
pintar	4	50,00%
bailar	2	25,00%
juegos de mesa	2	25,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 8. ¿Cuáles actividades prefieres entre estas tres?



Fuente: Encuesta realizada a Estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

Autor: Gabriela Solano R.

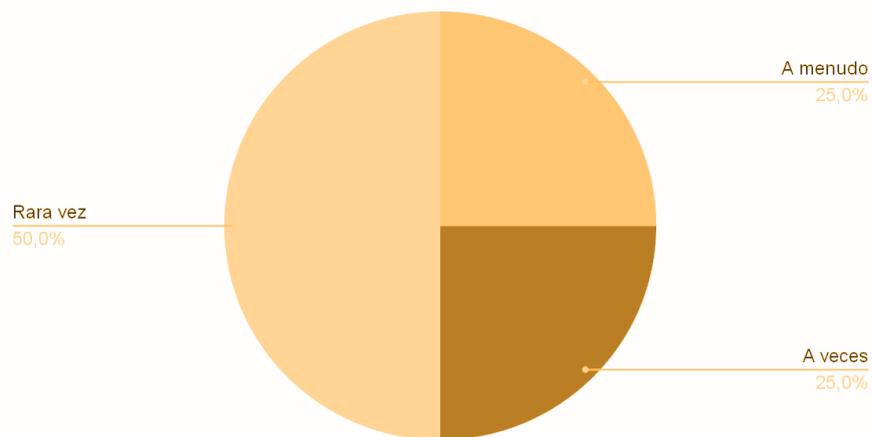
Análisis: Como resultado en esta pregunta se puede observar que el 50% (4 estudiantes) prefieren pintar, el 25% (2 estudiantes) escogen bailar y la otra mitad que es el 25% (2 estudiantes) requieren juegos de mesa.

Encuesta Dirigida a Padres de Familia de la escuela de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre en edades de 5 años

Tabla 11. ¿Cuán a menudo juega con su hijo/a?

Alternativa	Padres de Familia	Porcentajes
A menudo	2	25,00%
A veces	2	25,00%
Rara vez	4	50,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 9. ¿Cuán a menudo juega con su hijo/a?



Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

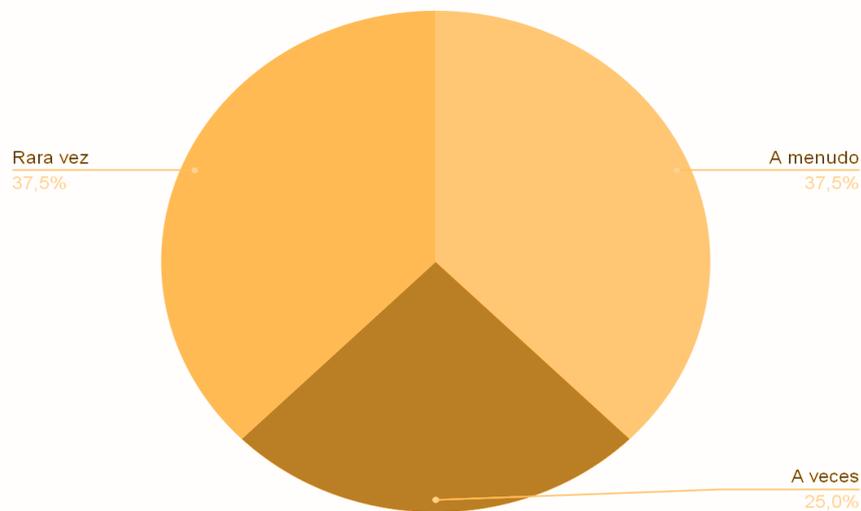
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En esta pregunta podemos observar que el 25% (2 Padres de Familia) ha seleccionado a menudo, el 25% (2 Padres de familia) a veces y el 50% (4 Padres de Familia) rara vez.

Tabla 12. ¿Usted vuelve las actividades cotidianas a juegos para su hijo/a?

Alternativa	Padres de Familia	Porcentajes
A menudo	3	37,50%
A veces	2	25,00%
Rara vez	3	37,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 10. ¿Usted vuelve las actividades cotidianas a juegos para su hijo/a?



Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

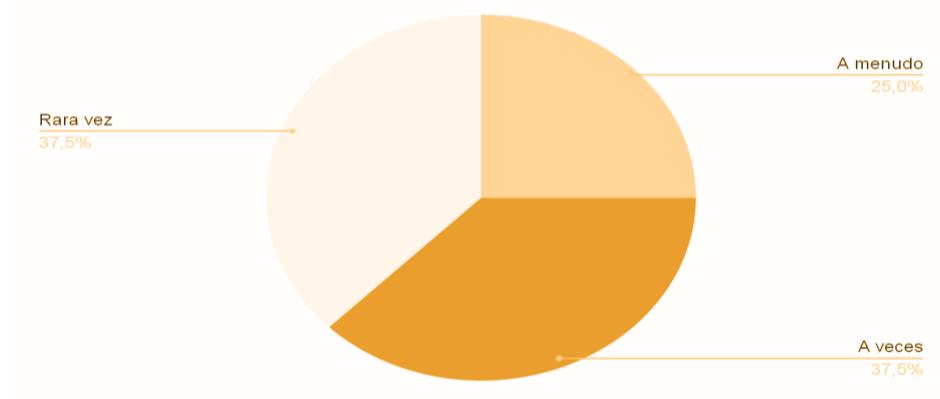
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En este gráfico se puede observar que el 37,5% (3 Padres de Familia), dijo a menudo, el 25% (2 Padres de Familia) a veces y el 37,5% (3 Padres de Familia).

Tabla 13. ¿Habla frecuentemente con su hijo/a acerca de sus necesidades emocionales y académicas?

Alternativa	Padres de Familia	Porcentajes
A menudo	2	25,00%
A veces	3	37,50%
Rara vez	3	37,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 11. ¿Habla frecuentemente con su hijo/a acerca de sus necesidades emocionales y académicas?



Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

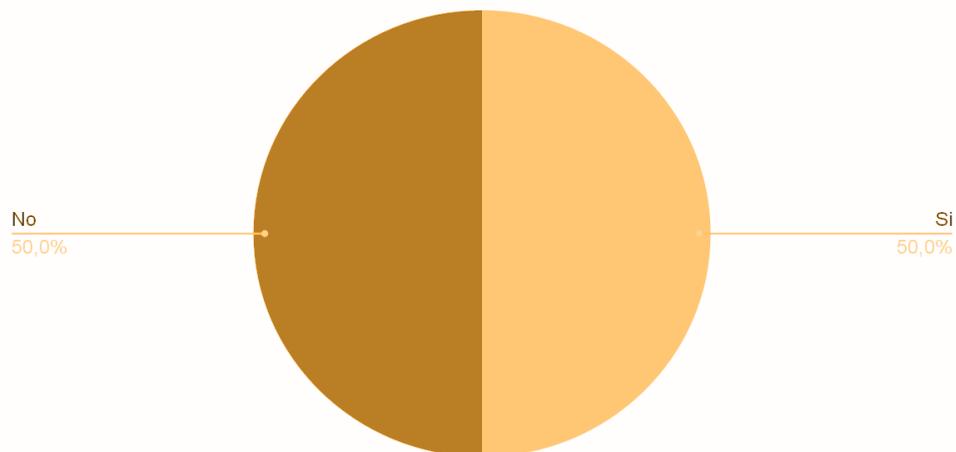
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: El 25% (2 Padres de Familia) manifestó a menudo, el 37,5% (3 Padres de Familia) dijeron a veces y el 37,5% (3 Padres de Familia) rara vez.

Tabla 14. ¿Cree usted que su hijo/ a tiene más creatividad desde que empezó la escuela?

Alternativa	Padres de Familia	Porcentajes
Si	4	50,00%
No	4	50,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 12. ¿Cree usted que su hijo/ a tiene más creatividad desde que empezó la escuela?



Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

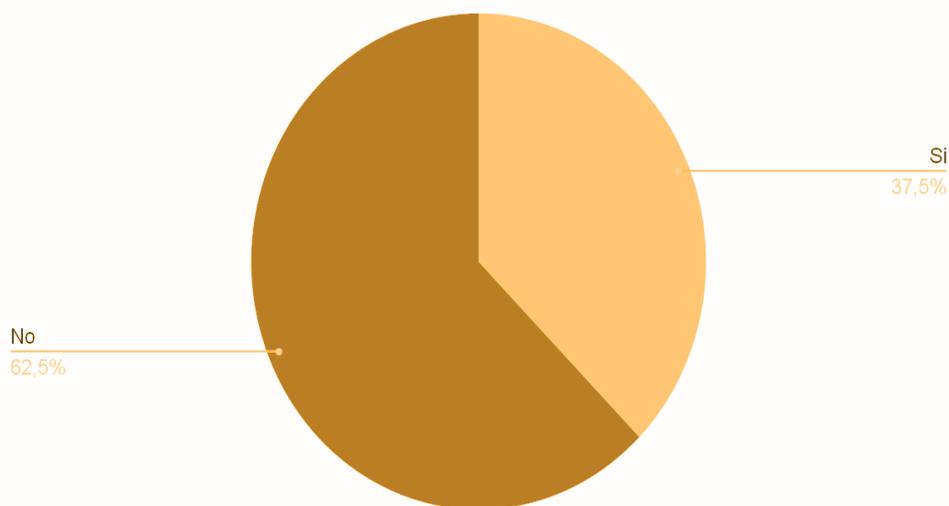
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: Se observa que encontramos opiniones divididas ya que el 50% (4 Padres de Familia) respondieron si y la otra mitad que el 50% (4 Padres de Familia) respondieron no.

Tabla 15. ¿Planifica un horario de juegos/ tareas para su hijo/a?

Alternativa	Padres de Familia	Porcentajes
Si	3	37,00%
No	5	62,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 13. ¿Planifica un horario de juegos/ tareas para su hijo/a?



Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

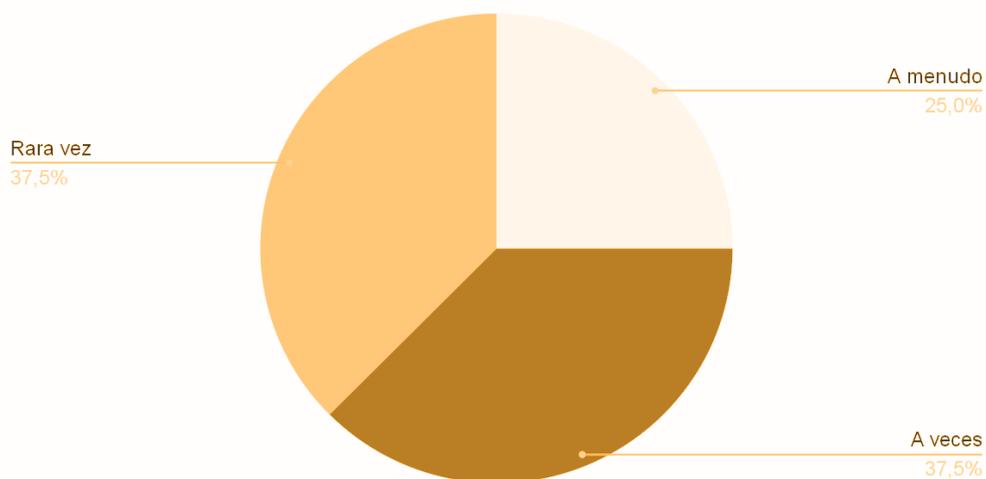
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En este gráfico presenta que el 37% (3 Padres de Familia) manifestaron sí, y el 62,5% dijeron no.

Tabla 16. ¿Cuán a menudo su hijo/a realiza actividades físicas?

Alternativa	Padres de Familia	Porcentajes
A menudo	2	25,00%
A veces	3	37,50%
Rara vez	3	37,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 14. ¿Cuán a menudo su hijo/a realiza actividades físicas?



Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

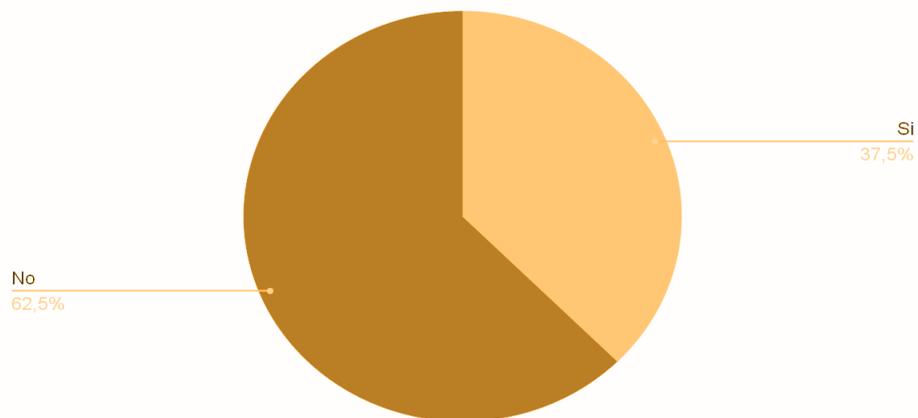
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En el presente cuadro se examina que el 25 % (2 Padres de Familia) dijeron a menudo, el 37,5% (3 Padres de Familia) a veces y el 37,5% (3 Padres de Familia) rara vez.

Tabla 17. ¿Usted conoce de juegos educativos que ayuden a su hijo/a en casa?

Alternativa	Padres de Familia	Porcentaje
Si	3	37,00%
No	5	62,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 15. ¿Usted conoce de juegos educativos que ayuden a su hijo/a en casa?



Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

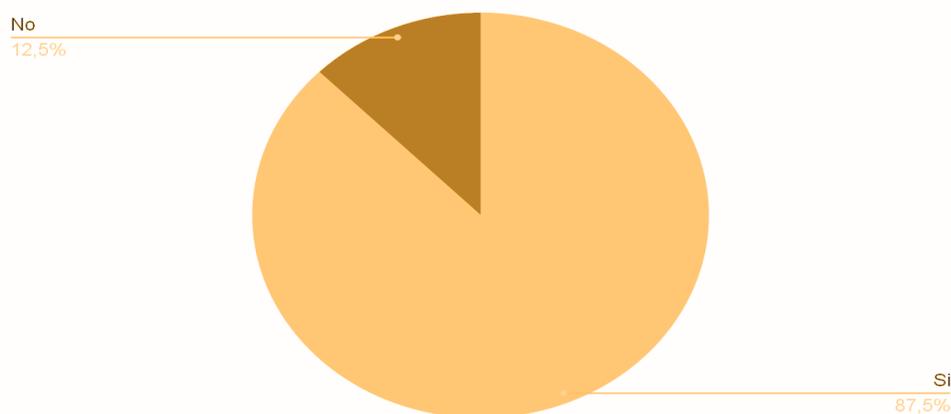
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: El 37% (3 Padres de Familia) respondieron si, y el 62,5% (5 Padres de Familia) manifestaron no.

Tabla 18. ¿Cree usted que el juego ayuda en la disciplina de su hijo/a?

Alternativa	Padres de Familia	Porcentaje
Si	7	87,50%
No	1	12,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 16. ¿Cree usted que el juego ayuda en la disciplina de su hijo/a?



Fuente: Encuesta realizada a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

Autor: Gabriela Solano R.

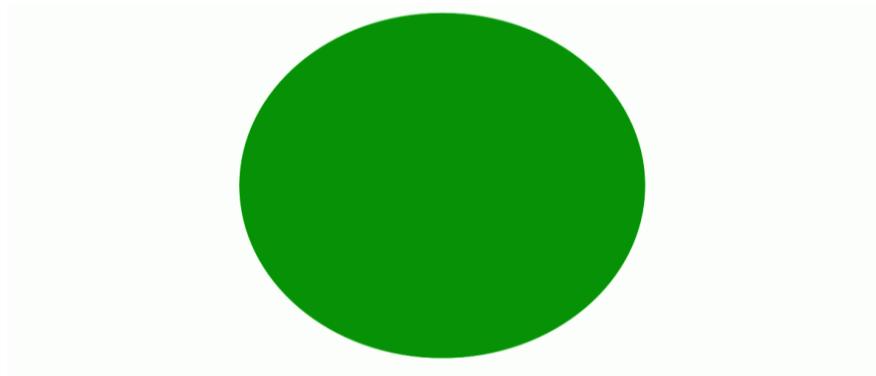
Análisis: Con respecto a esta pregunta de la encuesta un 87,5% (7 Padres de Familia) dijeron sí, y el 12,5% (1 Padre de Familia) dijo no.

Encuesta Dirigida a Docentes de la escuela de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre en edades de 5 y 6 años

Tabla 19. ¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar habilidades sociales y cognitivas en el niño?

Alternativa	Docentes	Porcentajes
Si	8	100,00%
No	0	0
Total	8	100,00%

Ilustración 17. ¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar habilidades sociales y cognitivas en el niño?



Fuente: Encuesta realizada a Docente de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

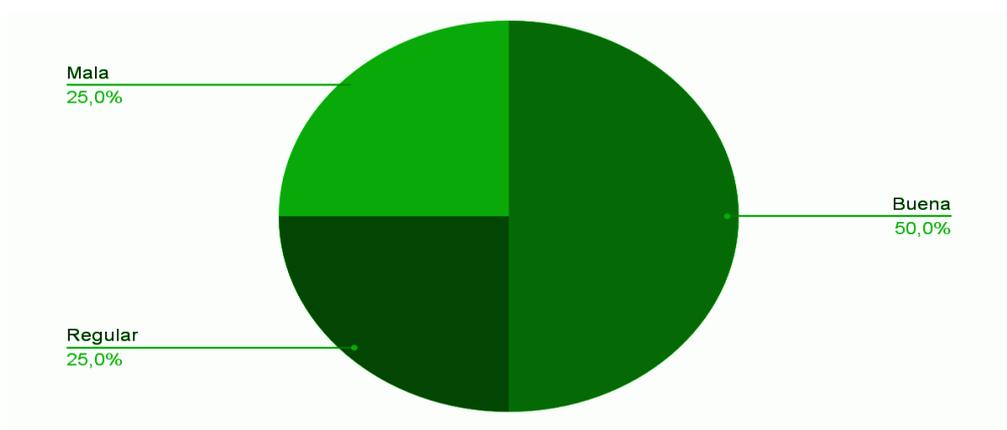
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En esta pregunta el 100 % de los (8 docentes) estuvieron de acuerdo y respondieron sí.

Tabla 20. ¿Cómo es la participación por parte de los niños en el aula de clase?

Alternativas	Docentes	Porcentajes
Buena	4	50,00%
Regular	2	25,00%
Mala	2	25,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 18. ¿Cómo es la participación por parte de los niños en el aula de clase?



Fuente: Encuesta realizada a Docente de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

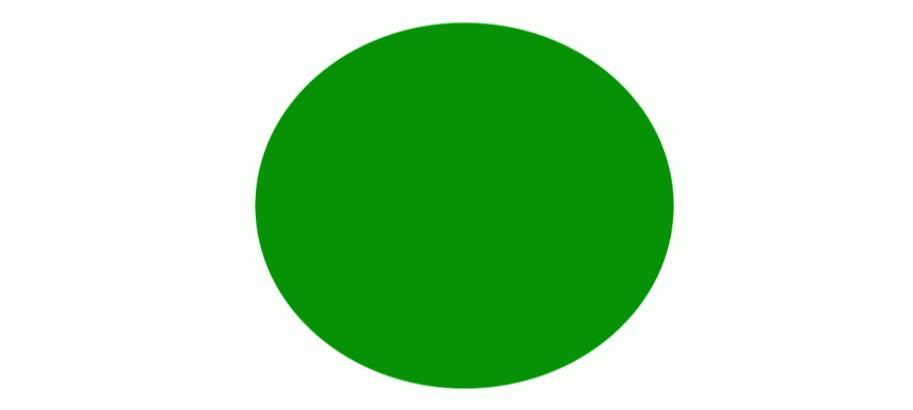
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En este gráfico observamos que el 50 % (4 Docentes) contestaron Buena, 25 % (2 Docentes) contestaron Regular y el 25 % (2 Docentes) dijeron mala.

Tabla 21. ¿Cree usted que el juego puede ayudar al niño a desarrollar más creatividad en la etapa escolar?

Alternativas	Docentes	Porcentajes
Si	8	100.00%
No	0	0
Total	8	100,00%

Ilustración 19. ¿Cree usted que el juego puede ayudar al niño a desarrollar más creatividad en la etapa escolar?



Fuente: Encuesta realizada a Docente de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

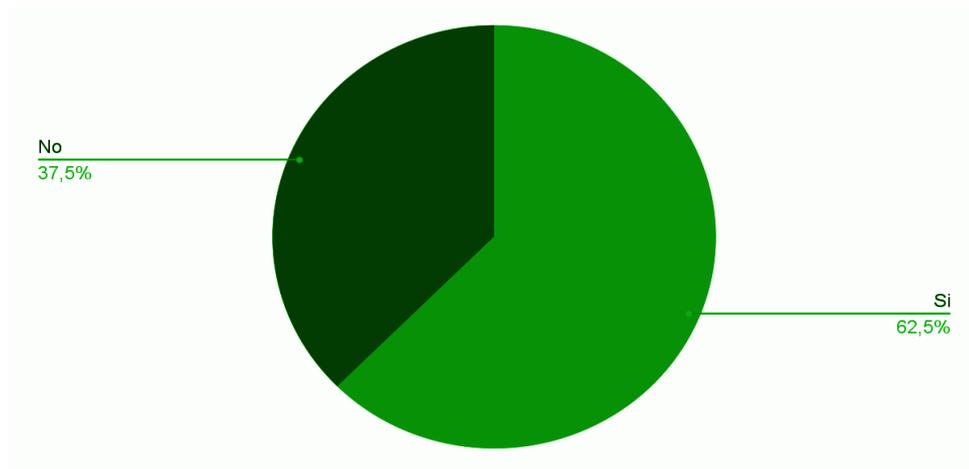
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En esta pregunta el 100 % de los (8 Docentes) dijeron sí.

Tabla 22. ¿Considera usted que el juego es una estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños?

Alternativas	Docentes	Porcentajes
Si	5	62,5%
No	3	37,5%
Total	8	100,00%

Ilustración 20. ¿Considera usted que el juego es una estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños?



Fuente: Encuesta realizada a Docente de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

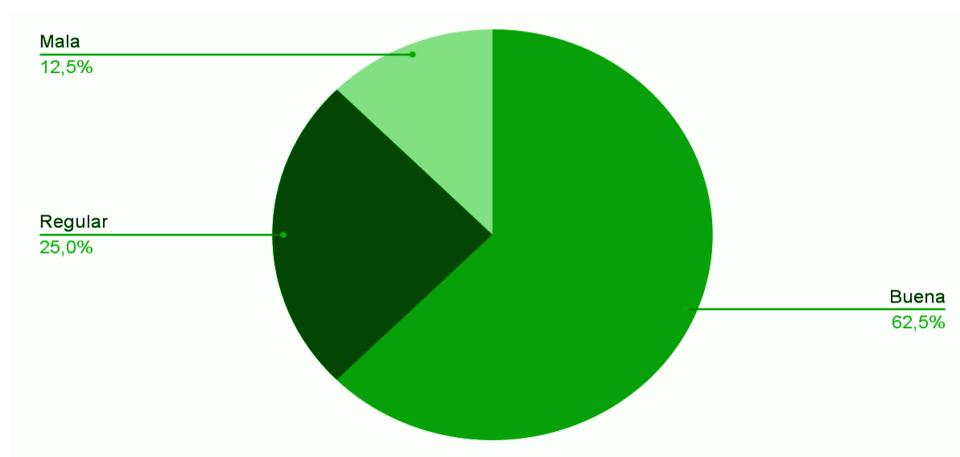
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: Este gráfico manifiesta que el 62,5 % (5 Docentes) respondieron si, y el 37,5% (3 Docentes) respondieron no.

Tabla 23. ¿Cómo se califica usted al momento de aplicar actividades lúdicas en la enseñanza a sus educandos?

Alternativa	Docentes	Porcentajes
Buena	5	62,50%
Regular	2	25,00%
Mala	1	12,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 21. ¿Cómo se califica usted al momento de aplicar actividades lúdicas en la enseñanza a sus educandos?



Fuente: Encuesta realizada a Docente de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

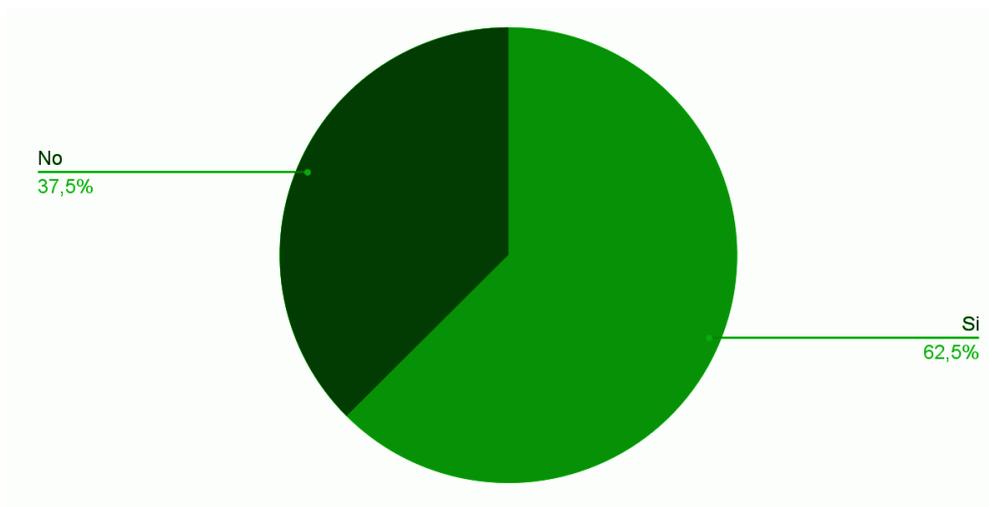
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: El 62,5% (5 Docentes) contestaron buena, el 25% (2 Docentes) dijeron regular y el 12,5% (1 Docente) respondió mala.

Tabla 24. ¿Cree usted que estimular y fortalecer la creatividad en el niño brinda beneficios?

Alternativa	Docentes	Porcentajes
Si	5	62,50%
No	3	37,50%
Total	8	100,00%

Ilustración 22. ¿Cree usted que estimular y fortalecer la creatividad en el niño brinda beneficios?



Fuente: Se realizó la encuesta a Docente de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

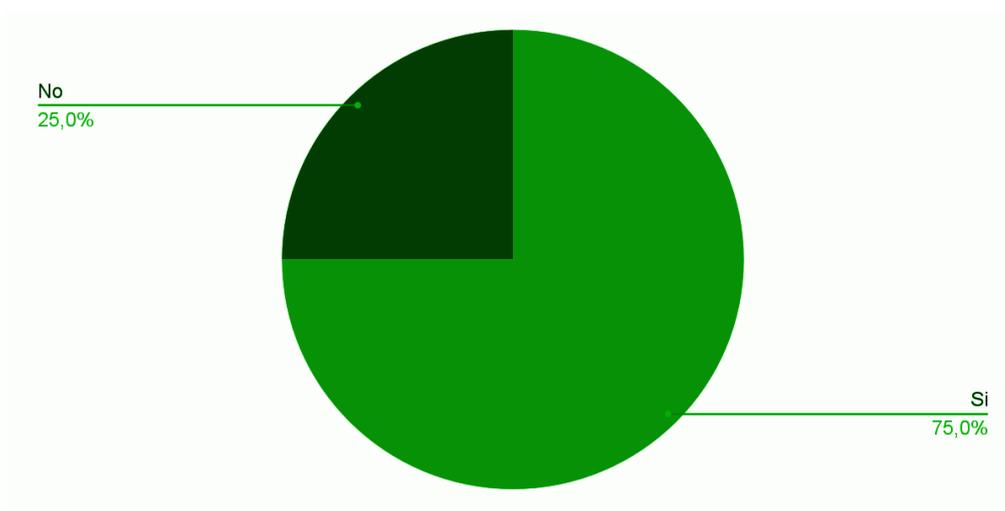
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En este gráfico nos presenta que 65,5% (5 Docentes) dijeron sí y el 37,5% (3 Docentes) respondieron no.

Tabla 25. ¿Cree usted que todas las asignaturas pueden ser aplicadas con juego?

Alternativa	Docentes	Porcentajes
Si	6	75,00%
No	2	25,00%
Total	8	100,00%

Ilustración 23. ¿Cree usted que todas las asignaturas pueden ser aplicadas con juego?



Fuente: Encuesta realizada a Docente de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

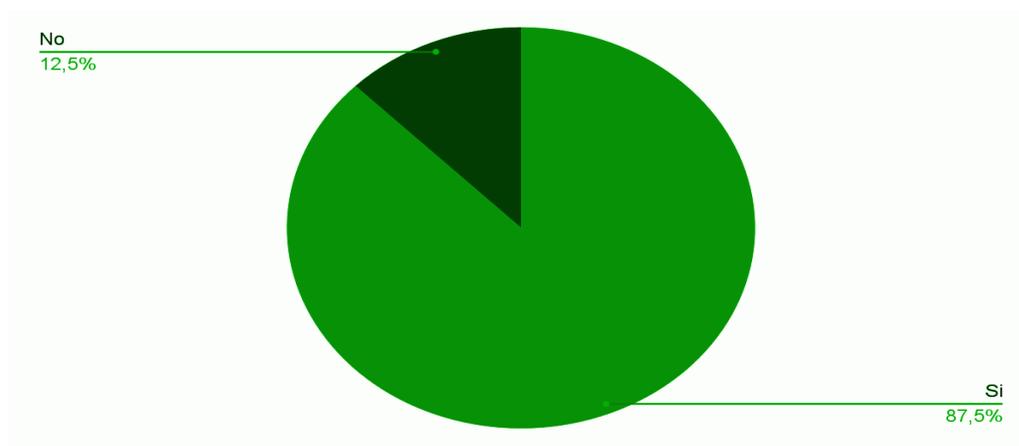
Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En este gráfico manifiesta que el 75% (6 Docentes) respondieron si, y el 25% (2 Docentes) dijeron no.

Tabla 26. ¿Cree usted que se ha perdido el valor del juego en las aulas educativas?

Alternativa	Docentes	Porcentajes
Si	7	87,5%
No	1	12,5%
Total	8	100,00%

Ilustración 24. ¿Cree usted que se ha perdido el valor del juego en las aulas educativas?



Fuente: Encuesta realizada a Docente de la Unidad Educativa Mariscal Sucre

Autor: Gabriela Solano R.

Análisis: En esta pregunta se observa que el 87,5% (7 Docentes) respondieron si, y el 12,5% (1 Docente) respondieron no.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Se realizó a los niños del Primero de Básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre. Dentro de la ficha de observación hubo 2 formas para responder (Sí y No), fueron 6 indicadores.

Durante la observación obtuvimos los siguientes resultados de cada uno de los indicadores, comenzaremos a continuación a describir cada uno de ellos, dentro del primer indicador señala si Hay motivación y participación por parte de los estudiantes al momento de realizar los juegos y obtuvimos lo siguiente, la participación de los estudiantes en el aula de primera de básica es activa, los niños levantan sus manos y están animados de aportar ideas y soluciones en la clase. En el Indicador 2 los maestros no cuentan con suficientes materiales para dar sus clases tales como crayones, pinturas, cartulinas, libros, cuentos. En cambio, en el indicador 3 se puede observar una diversidad de niños con habilidades y también con desafíos que les limita al explorar y crear con facilidad, por ende, es muy importante adaptar la clase de acorde a las necesidades que hay en el aula.

Sobre el Indicador 4 se encontró que hay grupos de niños que tienen más facilidad al resolver conflictos y también hay otros que es un poco difícil poder encontrar soluciones a situaciones como seguir patrones e instrucciones. El indicador 5.-La maestra realiza actividades con canciones que les permite tener mayor movilidad muscular, también prepara obras teatrales que ayudan en la imaginación y descubrimientos de conocimiento nuevos para reforzar y expandir la creatividad. Por último, dentro el indicador 6 se ve que uno de los retos del docente es llevar un control con las reglas y límites al momento de poner orden e indicar las actividades que se van a realizar, por ejemplo al realizar rondas, los niños no quieren seguir el orden que se les ha indicado ,no quieren seguir instrucciones, ya sea porque no comprende el concepto, o hay distracciones alrededor que no permite realizar la actividad planeada, y otro factor puede ser que algunos niños tengan desafíos ya sean físicos, cognitivo, social o emocional y esto hace que la maestra se retrase con sus actividades pero sin embargo se esfuerza por adaptarla a las diferentes situaciones que se presenten.

Entrevista a la Docente de Primer Año de Educación Básica

Para adquirir un resultado más amplio y contundente de la investigación tuve la oportunidad de entrevistar a la Docente MSc. Katherine ella trabaja en la Unidad Educativa Mariscal Sucre y ha trabajado con diferentes grados y etapas en los niños por eso realizo varios comentarios y situaciones que han ayudado a ella en su labor como docente.

Entrevista:

MSc. Katherine mi propósito en este tiempo al realizar las siguientes 6 preguntas es para conocer y aprender más de su experiencia y estrategias que le han ayudado a tener una clase productiva y eficaz.

P- ¿Qué es el juego para usted?

R/ El juego promueve el desarrollo de habilidades en los niños que le serán de ayuda en su crecimiento y en su desenvolvimiento cotidiano.

P.- ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza en la enseñanza a sus niños?

R/ Usualmente utilizo el descubrimiento, exploración y actividades lúdicas

3.- ¿De qué manera las actividades que realiza en el salón están motivando y fortaleciendo las habilidades de sus niños?

R/ Ayuda a realizar con más facilidad las tareas diarias en clases

4.- ¿Por qué el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo de la creatividad del niño?

R/ Porque le permite imaginar y comprender las cosas que se le presentan en su entorno.

5.- ¿Cuáles son los juegos que ayudan al niño a expandir su creatividad?

R/ Descubrir, juegos con herramientas, buscador

6.- ¿Qué características debe tener el juego para ser aplicado como estrategia de aprendizaje?

R/ Llamar la atención y con sus propias conclusiones

7.- ¿Considera usted que el juego se está perdiendo en las instituciones educativas?

R/ Si, es por el tipo de currículo y el tiempo de enfoque.

8.- ¿Cómo el juego promueve el desarrollo de las capacidades cognitivas, sociales y emocionales en el niño?

R/ Ser más sociable, simpático y participativo.

9.- ¿Cómo motiva a sus niños antes de empezar la clase?

R/ con música y actividades entretenidas.

3.2 Conclusiones

Cabe destacar que en este trabajo investigativo a través de encuestas y entrevistas realizadas se obtuvo la siguiente conclusión.

- ❖ La falta de juego en la edad escolar afecta las habilidades sociales, cognitivas y emocionales en la vida de un niño.
- ❖ La planificación y organización del docente debe estar bien estructurada para mejorar el transcurso de adquirir conocimiento.
- ❖ Tanto docentes como padres de familia deben ofrecer un ambiente seguro, cómodo y adecuado que cubra las necesidades en los niños de la edad escolar.
- ❖ Las escuelas no cuentan con los materiales didácticos adecuados y las clases no son muy innovadoras.
- ❖ La falta de juego en el hogar también puede afectar en la vida escolar de todo individuo.

3.3 Recomendaciones

- ❖ El enfoque de los docentes es motivar al niño a resolver problemas y expandir la creatividad a través de juegos educativos que sean divertidos y llamativos.
- ❖ Los docentes deben estar siempre actualizándose y buscando nuevas alternativas para la enseñanza y aprendizaje de los educandos.
- ❖ Motivar a los Padres de Familia a trabajar en conjunto reforzando lo aprendido en clases en casa con juegos.
- ❖ Realizar clases que despierten el interés y que contribuyan en el desarrollo de la creatividad en cada niño.

JUEGO	OBJETIVO	DESARROLLO	MATERIALES
DIBUJANDO EN GRUPO Se trata de realizar murales o dibujos en grupo	Fomentar la afirmación y la confianza en el grupo. -Desarrollar la comunicación plástica. -Estimular la imaginación. -Potenciar el trabajo en grupo.	Los componentes de un grupo deciden dibujar algo, una escena, un objeto, un animal..., de modo que cada miembro dibuja una parte del mismo. Después se junta todo, aceptando cada una de las partes y dialogando sobre el trabajo particular de cada uno y la obra final.	Útiles de una clase de plástica.
¿CÓMO FUNCIONA?	Desde la creatividad e imaginación personal y del grupo esta actividad descubre nuevos usos y funciones de los objetos cotidianos. -Potencia la apreciación y valoración de los objetos que nos rodean (muebles, material escolar...).	El animador indica que la actividad consiste en dar una nueva utilidad o función a los objetos con los que diariamente estamos en contacto. De manera espontánea se irán nombrando algunos objetos de uso común y mediante mímica los miembros del grupo irán pasando el objeto generando nuevos usos y funciones del mismo. Para ello se podrá emplear y desarrollar técnicas de creatividad como elementos integrantes del sentido del humor. Ejemplo: un palo puede «recordarnos» (con gestos adecuados) un cepillo de dientes, una espada, una escoba, muleta, boli...).	Lo que tengas en la cabeza.

<p>EL PAÍS DE LOS INVENTOS AL REVÉS</p> <p>Consiste en inventar lo contrario de lo que se demanda.</p>	<p>Desarrollar la creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estimular la confianza y seguridad en uno mismo. -Favorecer la distensión y el mutuo aprecio. 	<p>El animador se dirige a los jugadores, contándoles la siguiente historia: Todos los que estamos aquí somos capaces de inventar cosas. Además, tenéis que imaginaros que, a partir de este momento, vivimos en el país de los inventores, en el que todos inventamos algo y todo lo que se inventa es aceptado por los demás. Sólo hay un problema. Por una circunstancia todavía no explicada, todo lo que inventamos es al revés, o al contrario de lo que se nos pide. Por ejemplo, se nos pide que inventemos algo para volar, y todo lo que inventamos es justamente lo contrario, no sirve para volar. Nos piden que inventemos algo para comer, y todo lo que decimos no sirve para comer. Etc. Cada uno de los jugadores- inventores tiene que decir o escribir algo que sea lo opuesto o contrario de lo que se pretende crear. El juego continúa hasta que los inventores despistados no puedan inventar más cosas.</p>	<p>Lo que tengas en la cabeza.</p>
<p>GUILLERMO TELL</p> <p>Consiste en idear formas de tocar la manzana (real o representada por algún objeto), sin que le ocurra nada al jugador que la sostiene en la cabeza.</p>	<p>Desarrollar la confianza en uno mismo y en el grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estimular la creatividad. -Favorecer la empatía. 	<p>Los jugadores se subdividen en grupos de tres a seis. Uno de ellos comienza haciendo de chico o chica de la manzana, y los otros hacen de un Guillermo Tell colectivo. El jugador que se coloca una manzana o un objeto cualquiera encima de la</p>	<p>Pueden utilizarse cintas; pelotas de espuma; palos; etc. Aunque ninguno de ellos es imprescindible.</p>

		<p>cabeza tiene los ojos cerrados o vendados. El Guillermo Tell colectivo debe idear cuantos métodos se le ocurran para tocar la manzana, sin que le ocurra nada al jugador que la sostiene. Por ejemplo: tocándola al lado del jugador; separándose e iniciar una carrera hacia el chico y, al llegar junto a él, uno de ellos la toca o tira; tocándola o tirándola a caballito (subidos a un compañero); realizando una flecha humana: dos o tres jugadores sostienen a otro, que va rígido y con los brazos hacia adelante, con los brazos por encima de la cabeza; lo mismo, pero hacia atrás; soplando a la manzana, con una cinta entre dos; etc. El juego continúa intercambiándose los papeles.</p>	
--	--	--	--

Elaborado por la autora

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. A., Caricato, M., Carpinacci, G., & Corrado, R. E. (2012). Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 22, 297-302. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=384539804015>
- Angueira Gato, M., & Angueira Gato, M. (2020). El desarrollo de potencialidades creativas en la formación de educadores preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 18(3), 457-471. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815-76962020000300457&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- 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. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442019000400334&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Cabrera, S. A. G., Orozco, D. C., & Ruiz, H. N. C. (2018). La formación ciudadana en niños de edad preescolar: Un reto posible. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 54 (Mayo-agosto), 161-183. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7795783>
- Calle, J. M. M. (2010). JUEGOS EDUCATIVOS. FyQ FORMULACIÓN. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 7(2), 559-565. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92013012007>
- Díaz, M. D. (2007). La Importancia Del Juego En El Desarrollo Psicológico Infantil. *Psicología Educativa. Revista de los Psicólogos de la Educación*, 13(2), 133-149. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=613765495003>
- Estrada, V. R. (2005). Las capacidades idiomáticas: Una necesidad en la Enseñanza Preescolar. *EduSol*, 5(11), 70-76. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748650008>
- Gómez, C. G. D. (2008). Características psicológicas del niño de edad preescolar. *Luz*, 7(1), 1-11. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589165881013>
- González-Moreno, C. X. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(1), 299-320. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>

- Jiménez, L., & Muñoz, M. D. (2012). Educar en creatividad: Un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1099-1122. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293124654008>
- Jiménez, M. L. V. (2006). Creatividad. *Papeles del Psicólogo*, 27(1), 31-39. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77827105>
- Meseguer, C. B., & Metref, S. y K. L. y. (2007). *Jugando se aprende mucho: Expresar y descubrir a través del juego*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=323547>
- Muñoz Silva, F. D., Luna Guevara, J. R., López Regalado, O., Muñoz Silva, F. D., Luna Guevara, J. R., & López Regalado, O. (2021). [Http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2409-87522021000300039&lng=en&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2409-87522021000300039&lng=en&nrm=iso&tlng=es). *Revista Científica de la UCSA*, 8(3), 39-50. <https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2021.008.03.039>
- Rico, A. P. (2014). Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 24, 107-126. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=384539806008>
- Santillán, A. G. (2007). La Psicología De Vigotski En La Enseñanza Preescolar. *Xihmai*, 2(3), 6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4953763>
- Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). El juego: Un espacio para la formación de valores. *Omnia*, 13(1), 51-78. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73713104>
- Valencia, C. C. A. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro educacional*, 33, 115-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>
- Vega, N. de los R. (2011). La educación ambiental del niño en la edad preescolar. *EduSol*, 11(36), 67-77. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748675006>
- Zuloeta E. J. Z. (2021). *LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES EDUCACIÓN INICIAL: UNA REVISIÓN BIBLIO- GRÁFICA*. 8.

ANEXOS

Anexo 1. Muestra de Ficha de Observación



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

Realizada a los niños /as del Primero de Básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

Nº	Indicadores	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1	Hay motivación y participación por parte de los estudiantes al momento de realizar juegos.			
2	Los maestros utilizan variedad de juegos en sus clases.			
3	El niño/a construye usando los elementos en su entorno			
4	Resuelve problemas con autonomía			
5	Coordina movimientos en las diferentes actividades que se realizan en el aula			
6	Respeto las normas del aula y sigue instrucciones			

Anexo 2. Muestra de Encuesta a Maestros



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Encuesta Dirigida a los Maestros de Primera de Básica de la Unidad

Educativa Mariscal Sucre.

1.- ¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar habilidades sociales y cognitivas en el niño?

a. Si ()

b. No ()

2.- ¿Cómo es la participación por parte de los niños en el aula de clase?

a. Buena ()

b. Regular ()

c. Mala ()

3.- ¿Cree usted que el juego puede ayudar al niño a desarrollar más creatividad en la etapa escolar?

b. Si ()

c. No ()

4.- ¿Considera usted que el juego es una estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños?

b. Si ()

c. No ()

5.- ¿Cómo se califica usted al momento de aplicar actividades lúdicas en la enseñanza a sus educandos?

a. Buena ()

c. Regular ()

d. Mala ()

6.- ¿Cree usted que estimular y fortalecer la creatividad en el niño brinda beneficios?

a. Si ()

b. No ()

7.- ¿Cree usted que todas las asignaturas pueden ser aplicadas con juego?

a. Si ()

b. No ()

8.- ¿Cree usted que se ha perdido el valor del juego en las aulas educativas?

a. Si ()

b. No ()

Anexo 3. Muestra de Encuesta dirigida a Padres de Familia



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Encuesta Dirigida a los Padres de Primera de Básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

1.- ¿Cuánto juega con su hijo/a?

- a. A menudo** ()
- b. A veces** ()
- e. Rara vez** ()

2.- ¿Usted vuelve las actividades cotidianas a juegos para su hijo/a?

- a. A menudo** ()
- b. A veces** ()
- e. Rara vez** ()

3.- ¿Habla frecuentemente con su hijo/a acerca de sus necesidades emocionales y académicas?

- a. A menudo** ()
- b. A veces** ()
- c. Rara vez** ()

4.- ¿Cree usted que su hijo/ a tiene más creatividad desde que empezó la escuela?

a. Si ()

b. No ()

5.- ¿Planifica un horario de juegos/ tareas para su hijo/a?

a. Si ()

b. No ()

6.- ¿Cuán a menudo su hijo/a realiza actividades físicas?

a. A menudo ()

b. A veces ()

c. Rara vez ()

7.- ¿Usted conoce de juegos educativos que ayuden a su hijo/a en casa?

a. Si ()

b. No ()

8.- ¿Cree usted que el juego ayuda en la disciplina de su hijo/a?

a. Si ()

b. No ()

Anexo 4. Muestra dirigida a los niños



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Encuesta Dirigida a los Niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

1.- ¿Tus padres juegan muy a menudo contigo?

Si No

2.- ¿Tu maestra realiza juegos en el aula?

Si No

3.- ¿Te gustaría que tu maestra enseñe las clases de una forma más divertida?

Si No

4.- ¿Crees que matemáticas sería más fácil si aprendes jugando?

Si No

5.- ¿Practicas algún deporte?

Si No

6.- ¿Te gusta participar en clases?

Si No

7.- ¿Consideras que tus clases son divertidas?

Si

No

8.- ¿Cuáles actividades prefieres entre estas tres?

pintar bailar juegos de mesa

Anexo 5. Muestra de la Entrevista a Docente



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**Entrevista a la Docente de Primer Año de Educación Básica de la Unidad
Educativa Mariscal Sucre**

1.- ¿Qué es el juego para usted?

2.- ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza en la enseñanza a sus niños?

3.- ¿De qué manera las actividades que realiza en el salón están motivando y fortaleciendo las habilidades de sus niños?

4.- ¿Por qué el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo de la creatividad del niño?

5.- ¿Cuáles son los juegos que ayudan al niño a expandir su creatividad?

6.- ¿Qué características debe tener el juego para ser aplicado como estrategia de aprendizaje?

7.- ¿Considera usted que el juego se está perdiendo en las instituciones educativas?

8.- ¿Cómo el juego promueve el desarrollo de las capacidades cognitivas, sociales y emocionales en el niño?

9.- ¿Cómo motiva a sus niños antes de empezar la clase?

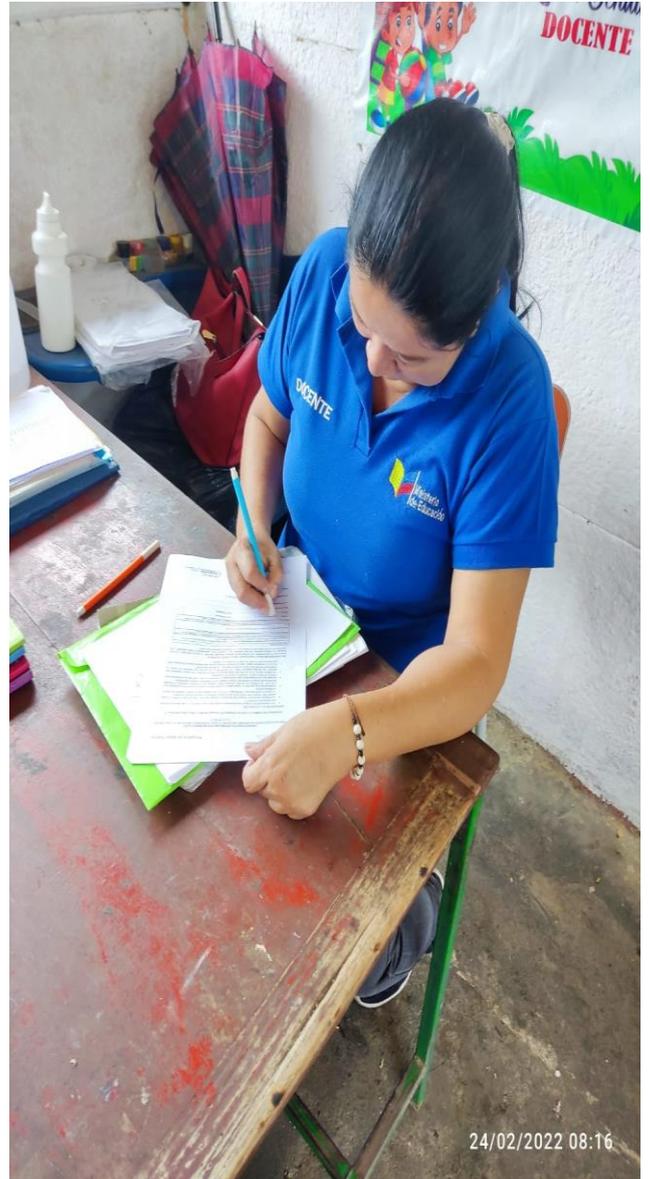
Entrevista

Entrevistador: -----

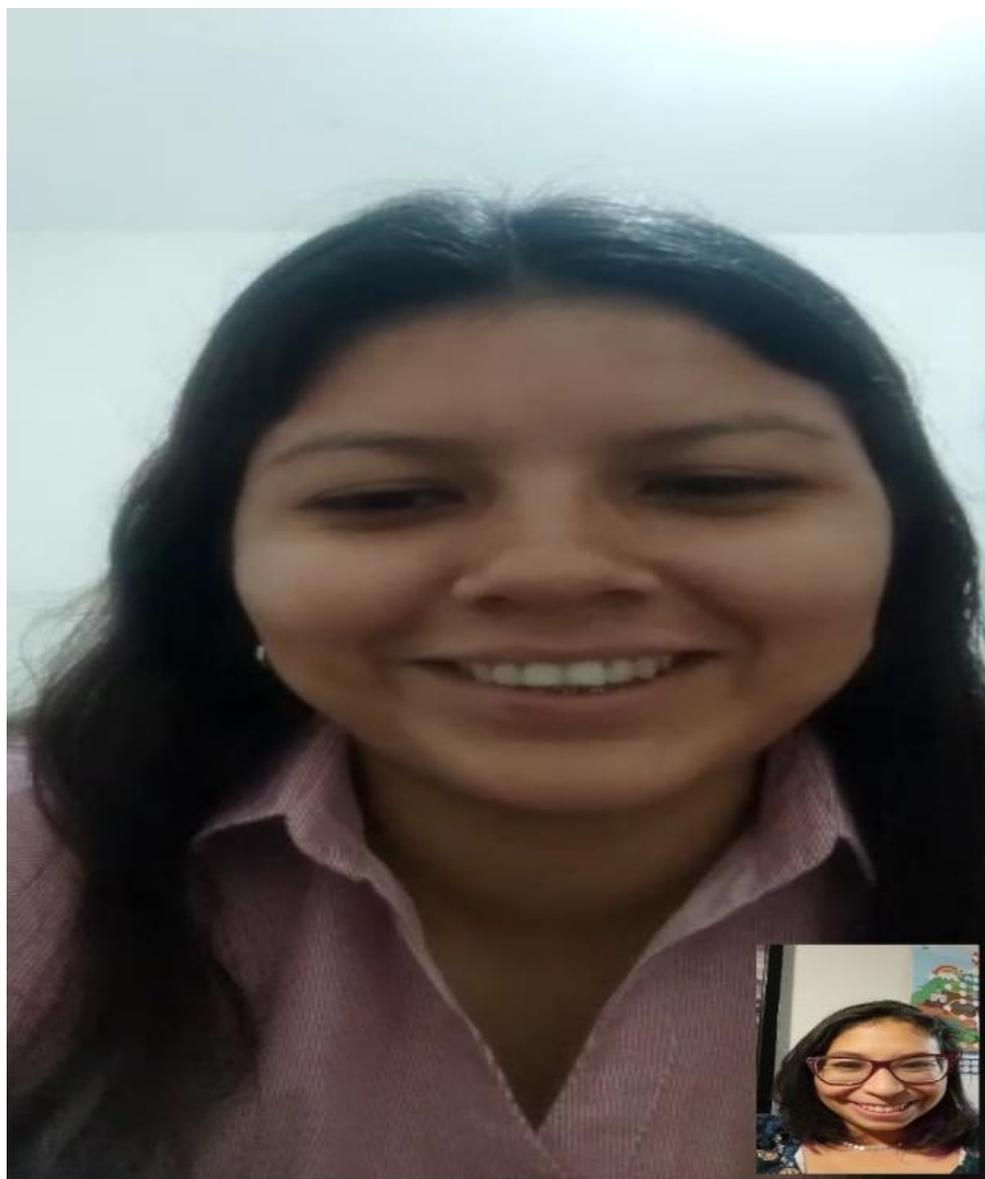
Docente: _____

Unidad Educativa Mariscal Sucre

Anexo 6. Fotografías de un grupo de estudiantes, Padre de Familia y Docente



Anexo 7. Fotografía de la entrevista con el docente



Anexo 8. Fotografía de los niños realizando tareas

