



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA PREVIO A
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADO EN LA CARRERA DE
EDUCACIÓN INICIAL 2019**
PROPUESTA PRÁCTICA

**TEMA: EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA 24 DE MAYO DEL CANTÓN PUEBLOVIEJO.**

Autores:

Srta. Cindy Arelis Cabrera Gutiérrez.

Srta. Andrea Ivón Miranda Zambrano.

Tutor: MSc. Jhonatan Daniel Collahuazo Cuases.

Milagro, Marzo2022

ECUADOR

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón y cariño este proyecto a Dios y a mis padres Tito Cabrera y Rosa Gutiérrez, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

¡Lo logramos familia!!!! Los amos

Cindy Cabrera Gutierrez

El presente proyecto se lo dedico primeramente a Dios quien me ha ayudado en todo momento y gracias a él he logrado concluir mi carrera, a mis padres que han estado conmigo siempre, me han ayudado a superarme y siempre han sido mi apoyo y gracias a ellos he llegado a donde estoy, a mi familia que en todo momento ha estado pendiente alentándome a cumplir mis metas.

Andrea Miranda Zambrano

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme cumplir una meta tan anhelada y acompañarme durante todo este proceso donde ha sido mi fortaleza para no decaer y seguir adelante, dándome muchos momentos de aprendizaje y felicidad, a él es toda mi honra y el honor.

A mis padres Tito y Rosa que han sido mi pilar fundamental, por estar siempre predispuesto para mí, por los valores que me han inculcado, y por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida. Sobre todo, por ser un excelente ejemplo a seguir de no rendirse ante las adversidades que se presente en el camino y que, con humildad, respeto perseverancia se puede alcanzar cualquier objetivo propuesto.

A mi hermano por su apoyo, respaldo y cariño que me impulsaron a seguir luchando por este objetivo, además de saber que mis logros también son los suyos. “Ya falta poco para comernos ese camaroncito”. Y como no agradecer a mi hermosa familia que siempre ha creído en mí y por apoyarme en cada decisión y aspiración. A mis amigos por haber hecho de mi época universitaria una travesía de vivencias inolvidable.

Gracias a mi universidad, por haberme permitido moldearme y en ella, gracias a todas las personas que fueron participes de este transcurso, ya sea de manera directa o indirecta, fueron ustedes los responsables de realizar su pequeña aportación.

Este es un momento muy personal que espero, perseveraré en el tiempo, no solo en la mente de las personas a quienes agradecí, sino también a quienes invirtieron su tiempo para echarle una mirada a mi proyecto; a ellos asimismo les agradezco con todo mi ser.

Cindy Cabrera Gutiérrez

Agradezco primero a Dios ya que sin su bendición no hubiera llegado hasta donde estoy, a mis padres porque siempre se han esforzado para darme la mejor educación haciendo todo lo posible para que no me haga falta nada, agradezco por las enseñanzas y lecciones de vida que me han dado. Agradezco a mis hermanas y a toda mi familia por su apoyo constante. A los docentes que compartieron todos sus conocimientos, a mis compañeros con los que he compartido grandes momentos y finalmente agradezco a todas aquellas personas que están a mi alrededor pendientes de mí y apoyándome siempre.

Andrea Miranda Zambrano

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xi
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
CAPÍTULO 1	3
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. Planteamiento del problema	5
1.1.1 Problematización	5
1.1.2 Delimitación del problema	7
1.1.3 Formulación del problema	7
1.1.4 Sistematización	8
1.1.2 Determinación del tema	8
1.2 Objetivos	8
1.2.1 Objetivo General	8
1.2.2 Objetivos Específicos	8
1.2. Justificación	8
1.3. Marco Teórico	9
1.3.1 Antecedentes de la investigación	9
1.3.2 Fundamentación teórica	10
1.3.2.1 El juego	10

1.3.2.1.1 Actividades Lúdicas	12
1.3.2.1.2 Las actividades lúdicas como recurso educativo	14
1.3.2.2 La creatividad	15
1.3.2.2.1 Componentes de la creatividad	16
1.3.2.2.2 Barreras a la creatividad	17
1.3.2.2.3 Estilos de creatividad	18
1.3.3 Fundamentación pedagógica	18
Constructivismo	18
Aprendizaje significativo	20
1.3.4 Fundamentación Legal	20
CAPÍTULO 2	24
2. METODOLOGÍA	24
2.1 Tipo y diseño de la investigación	24
2.2 Población y Muestra	25
2.2.1 Población	25
2.2.2 Muestra	25
2.3 Métodos y Técnicas	26
2.4.1 Métodos	26
2.4.2 Técnicas	27
.8 Procesamiento estadístico de la información	27
CAPÍTULO 3	28
3. PROPUESTA DE SOLUCIÓN	28
3.1 Análisis e interpretación de los resultados	28
CONCLUSIONES	51
RECOMENDACIONES	51

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
ANEXOS	55
Anexo 1. Autorización Institución Educativa	55
Anexo 2. Formato de instrumentos	56
Experiencia de trabajo	62
Anexo 3. Evidencias fotográficas	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	28
Importancia del juego como estrategia metodológica.	28
Figura 2	29
Frecuencia de aplicación del juego para promover la creatividad.....	29
Figura 3	30
Oportunidad que tienen los infantes para obtener experiencias creativas.	30
Figura 4	31
Frecuencia de participar en actividades creativas en el aula.	31
Figura 5	32
Aspectos creativos que promueven el juego inmerso en las planificaciones docentes.	32
Figura 6	33
Medida en la que pueden incluir actividades creativas.	33
Figura 7	34
Actividades que fomentan la creatividad.....	34
Figura 8	35
Criterio sobre el juego y la promoción del aprendizaje significativo.....	35
Figura 9	36
Estrategias metodológicas empleadas para desarrollar la creatividad en los infantes.....	36
Figura 10	37
Factores que influyen en el desarrollo de la creatividad infantil.....	37
Figura 11	38
Criterio de los padres sobre el aporte del juego a la creatividad de sus hijos.	38
Figura 12	39
Frecuencia para poder expresarse, soñar y transformar la realidad en algo nuevo.	39
Figura 13	40
Necesidad de fortalecer la aplicación del juego en la educación infantil.....	40
Figura 14	41
Capacidad de adaptación a situaciones nuevas propiciadas por el juego.	41
Figura 15	42
Frecuencia que emplea la docente el juego en la enseñanza de sus hijos juego.....	42
Figura 16	43

Capacidad para incluir la creatividad en las actividades diarias.	43
Figura 17	44
Capacidad para dibujar y pintar de manera libre y espontánea.	44
Figura 18	45
Capacidad para crear historias o cuentos a partir de sus experiencias diarias.....	45
Figura 19	46
Actividad en la que los niños evidencian mayor interés.	46
Figura 20	47
Necesidad de fortalecer la práctica docente en la implementación del juego para la creatividad.	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	26
Distribución de la muestra.....	26
Tabla 2	28
Importancia del juego como estrategias metodológicas	28
Tabla 3	29
Frecuencia de aplicación del juego para promover la creatividad.....	29
Tabla 4	30
Oportunidad que tienen los infantes para obtener experiencias creativas.	30
Tabla 5	31
Frecuencia de participar en actividades creativas en el aula.	31
Tabla 6	32
Aspectos creativos que promueven el juego inmerso en las planificaciones docentes.	32
Tabla 7	33
Medida en la que pueden incluir actividades creativas.	33
Tabla 8	34
Actividades que fomentan la creatividad.....	34
Tabla 9	35
Criterio sobre el juego y la promoción del aprendizaje significativo.....	35
Tabla 10	36
Estrategias metodológicas empleadas para desarrollar la creatividad en los infantes.....	36
Tabla 11	37
Factores que influyen en desarrollo de la creatividad infantil.....	37
Tabla 12	38
Criterio de los padres sobre el aporte del juego a la creatividad de sus hijos.	38
Tabla 13	39
Frecuencia para poder expresarse, soñar y transformar la realidad en algo nuevo.	39
Tabla 14	40
Necesidad de fortalecer la aplicación del juego en la educación infantil.....	40
Tabla 15	41
Capacidad de adaptación a situaciones nuevas propiciadas por el juego.	41
Tabla 16	42

Frecuencia que emplea la docente el juego en la enseñanza de sus hijos.	42
Tabla 17	43
Capacidad para incluir la creatividad en las actividades diarias.	43
Tabla 18	44
Capacidad para dibujar y pintar de manera libre y espontánea.	44
Tabla 19	45
Capacidad para crear historias o cuentos a partir de sus experiencias diarias.....	45
Tabla 20	46
Actividad en la que los niños evidencian mayor interés.	46
Tabla 21	47
Necesidad de fortalecer la práctica docente en la implementación del juego para la creatividad.	47

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO DEL CANTÓN PUEBLOVIEJO

RESUMEN

La educación infantil es una de las etapas esenciales en el desarrollo humano, donde los infantes tienen las posibilidades de potenciar un conjunto de habilidades y destrezas básicas que los prepara para una vida futura. El objetivo del presente proyecto integrador centra su interés en establecer el aporte del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Pueblo Viejo. El diseño investigativo es de tipo no experimental, por lo que fue necesario utilizar diversos tipos de investigación, entre ellas la aplicada, descriptiva, transversal, empleando un enfoque mixto; entre los métodos utilizados se encuentran los teóricos y empíricos. La muestra estuvo integrada por 35 niños y niñas de Inicial 2 en edades comprendidas entre los 4 a 5 años del paralelo "A"; 3 docentes de educación inicial 2; 35 padres de familia y 1 autoridad directiva. Entre las técnicas aplicadas para la recolección de datos se encuentra la encuesta y la entrevista y, como instrumento, el cuestionario y la guía de entrevista. Los resultados obtenidos permiten concluir que el 33,3% de los docentes aplica de forma bastante frecuente los juegos para promover la creatividad en los preescolares; mientras que el 66,7% lo hace muy frecuente; evidenciando la importancia que tiene este en la educación infantil en la cual los niños y niñas logran adquirir y desarrollar diversas habilidades y capacidades, en especial, la creatividad.

PALABRAS CLAVE: Creatividad, Juego, Habilidades, destrezas, Educación infantil.

**THE GAME IN THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN
FROM 4 TO 5 YEARS OF THE SCHOOL OF BASIC EDUCATION MAY 24 OF
THE CANTON PUEBLOVIEJO**

ABSTRACT

Early childhood education is one of the essential stages in human development, where infants have the possibilities to enhance a set of basic skills and abilities that prepares them for a future life. The objective of this integrative project focuses on establishing the contribution of play in the development of creativity in children from 4 to 5 years of age at the 24 de Mayo School of Basic Education in the puebloviejo canton. The research design is non-experimental, so it was necessary to use various types of research, including applied, descriptive, cross-sectional, using a mixed approach; among the methods used are theoretical and empirical. The sample was composed of 35 children of Initial 2 aged between 4 and 5 years of parallel "A"; 3 teachers of initial education 2; 35 parents and 1 management authority. Among the techniques applied for data collection are the survey and the interview and, as an instrument, the questionnaire and the interview guide. The results obtained allow us to conclude that 33.3% of teachers apply games quite frequently to promote creativity in preschoolers; while 66.7% do it very frequently; evidencing the importance of this in early childhood education in which children manage to acquire and develop various skills and abilities, especially creativity.

KEY WORDS: Creativity, Play, Skills, Skills, Early Childhood Education.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

La creatividad es considerada la capacidad que posee un individuo para generar nuevas ideas o conceptos y relacionarlas con aquellas ya existentes. Por lo tanto, representa la habilidad del ser humano para inventar o crear cosas (Fernández, 2017). De ahí que su potenciación, es lograda en función a su crecimiento, y de aquellos factores inmersos en el entorno que actúan directamente sobre ella. Por lo tanto, el accionar educativo debe ser capaz de promover experiencias de aprendizajes ajustadas a las fases del crecimiento del sujeto, logrando educar para que los individuos sean capaces de enfrentar incertidumbres.

Desde estas perspectivas, la creatividad es una forma libre de expresión propia que posee cada individuo. Es por ello que, para los niños el proceso creativo representa más que un producto terminado. Por lo tanto, no existe nada más satisfactorio que ellos logren expresarse completamente y de manera autónoma. Es ahí, donde los juegos inducen a los infantes a expresarse mediante el uso de materiales familiares empleados en nuevas maneras o poco usuales, que fomentan su desarrollo físico, mental y social.

Bajo este contexto, el interés por el estudio de la creatividad en el ámbito educativo se ha incrementado durante los últimos años. Así, los resultados obtenidos de una investigación realizada en un centro escolar mexicano determinaron que, los infantes con un mayor nivel de creatividad son aquellos que tienen mejores posibilidades de éxito profesional y ejercen un mejor desempeño en su trabajo (Esquivias, 2016). Por otra parte, el contexto educativo colombiano determina la necesidad de potenciar el quehacer profesional a través de la orientación de principios para los agentes escolares, aportando significativamente en el desarrollo del Proceso Cognitivo Creativo de los infantes, preparándolos para realizar cualquier tipo de actividad que se propongan (Barbosa & Ramírez, 2018).

En este mismo orden de ideas, en Ecuador, el sistema educativo busca constantemente la actualización y el fortalecimiento curricular, en la que destaca la necesidad de promover la creatividad y la expresión de los individuos, mediante actividades orientadas a potenciar sus habilidades y destrezas vinculantes con el pensamiento creativo y el aporte del juego como estrategia metodológica para dichas potencialidades. Es por ello, que la importancia de

la temática radica esencialmente en garantizar un adecuado desarrollo integral infantil, planteando las posibilidades del éxito social y académico del individuo.

El presente proyecto integrador tiene como objetivo establecer el aporte del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Pueblo Viejo. Además de considerar la posibilidad de identificar el nivel de usabilidad de actividades estimulantes basadas en el juego para la potenciación de la capacidad creativa. Por lo tanto, su relevancia radica en el aporte de conocimientos valiosos que tendrán las educadoras de inicial para combinar recursos, estrategias y metodologías empleadas en la presencialidad con la virtualidad y, lograr una mejor experticia pedagógica infantil.

Ante lo expuesto, la Educación Inicial debe ser capaz de fomentar la combinación perfecta del juego y la creatividad, promoviendo el lenguaje natural y abierto en la vida de los infantes; además de contribuir a la libre expresión de sus sentimientos y emociones, potenciando sus vínculos de amistad con sus compañeros y adultos que lo rodean. En este sentido, la práctica lúdica fomenta el desarrollo del pensamiento creativo, por el hecho de permitir su relación directa con las diferentes situaciones y materiales que los pequeños poseen a su alcance.

En relación a lo manifestado, el estudio pretende identificar el nivel de usabilidad de actividades estimulantes basadas en el juego para el desarrollo de la creatividad en niños del subnivel inicial 2; así como la capacidad creativa que poseen los infantes, estableciendo indicadores que permitan establecer soluciones remediales que determinen al juego como estrategia principal para la adquisición de las habilidades y destrezas dentro de este ámbito curricular inherente a la educación preescolar.

Por lo tanto, la estructura investigativa se encuentra determinada por capítulos para un mejor entendimiento, entre los que se encuentran:

Capítulo 1: Establece el punto de partida mediante la introducción, además de facilitar el planteamiento del problema donde se exponen las causas y efectos que se generan en el ámbito educativo de la unidad de análisis, promoviendo su delimitación y formulación problemática, para vincularse con las interrogantes que integran la sistematización, los

objetivos, justificación, para culminar con la construcción del marco teórico, considerada la estructura medular de la óptica científica abordada con antelación.

Capítulo 2: Contiene el diseño de la investigación, la tipología investigativa aplicada, los métodos, técnicas e instrumentos; así como la caracterización de la población y la muestra, además de su procesamiento estadístico.

Capítulo 3: Se abordó al análisis de los resultados, donde se presentan datos estadísticos de tendencia central, dispuestos en tablas y gráficos; así como un análisis cualitativo de la entrevista al directivo de la institución; para de esta manera finalizar con la realización de las conclusiones y recomendaciones.

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1 Problematización

En la actualidad, los sistemas educativos han enfrentado desafíos significativos para dar continuidad a los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la crisis sanitaria del Covid-19, donde el cierre de los establecimientos escolares obligó a una transformación inmediata de las estrategias, metodologías y recursos empleados por los docentes para promover la adquisición de habilidades y destrezas en los alumnos. Por consiguiente, la Educación Infantil presentó la necesidad de considerar aspectos socioemocionales, cognitivos y motrices para ser adaptados a la modalidad formativa remota, sin embargo, los resultados no fueron los esperados, en comparación a los obtenidos de manera presencial.

En esta situación urge abordar el aspecto de la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años. En España los resultados obtenidos sobre los indicadores del nivel creativo en infantes preescolares determinan que, en función al género, la creatividad en las chicas es mayor que en chicos, sin embargo, su diferencia no es significativa. Por otra parte, la correlación existente con la inteligencia establece que su proceso evolutivo depende mucho de la edad, lo que implica que las puntuaciones son más altas en infantes con mayor rango cronológico (Pascual, 2016).

En México, los estudios dentro del campo de la inteligencia y la creatividad en niños en edades iniciales determinaron que, los infantes altamente creativos muestran características con mayor nivel de inteligencia, independencia, fluidez de pensamiento

abstracto y una mejor percepción de sí mismo. Es por ello, que el accionar educativo se enfoca en crear experiencias pedagógicas que promuevan la adquisición de las habilidades cognoscitivas como el razonamiento, análisis, comparación, observación y síntesis, donde las estrategias, metodologías y recursos sean capaces de motivar e involucrar a los niños a participar de forma natural, situando al juego como un elemento esencial para dicho logro (Zacatelco et al., 2017).

Bajo este contexto, la creatividad no debe ser entendida como un elemento de similitud con la inteligencia, lo que implica que la originalidad, la innovación o los criterios de invención son generados de forma intencional y reforzados dentro del accionar educativo. En Ecuador, la problemática no es ajena a su contexto educativo, así lo afirma Barba et al. (2019) al mencionar la necesidad de mejorar el diseño de las estrategias formativas en Educación Inicial para potenciar su desarrollo, tomando en consideración las características y los rangos de edades de los infantes, así como la capacidad de respuestas que poseen estos ante los estímulos que se generan desde el entorno.

En esta misma línea Bernabeu & Goldstein (2017) mencionan que, en España, el sistema educativo establece cambios significativos en las metodologías de enseñanza, propias de la educación infantil. Es por ello, que la modificación de los hábitos perceptivos y las actividades destinadas al ocio de los escolares demandan de un cambio metodológico que apuntan a ser más motivadores, variados y activos. Es ahí, donde la combinación idónea entre el juego y la creatividad brinda experiencias positivas a los infantes, impulsando su participación e involucramiento para la expresión libre y autónoma de sus ideas, pensamiento y emociones.

En Ecuador, se observa a través de la práctica docente que las actividades pedagógicas propuestas no consideran de mucho interés el desarrollo de la creatividad mediante la lúdica. Por lo tanto, el resultado de una metodología tradicional se ve reflejada en el desinterés y desmotivación de los infantes para realizar sus tareas o resolver algún tipo de problemas, por el hecho de encontrarse desmotivados. Ante aquello, la problemática centra su interés en el accionar docente, ya que sus planificaciones diarias no promueven el desarrollo del pensamiento creativo en los alumnos, y es por esta razón que sus niveles de destrezas para crear son mínimos.

En el ámbito local, la problemática se ubica en el contexto de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo, perteneciente al Distrito de Educación 12D02, provincia de Los Ríos, cantón Pueblo Viejo, donde se pudo observar que los infantes de 4 a 5 años del subnivel Inicial 2 presentan un escaso desarrollo de su capacidad creativa, incidiendo en su nivel de confianza, percepción, capacidad intuitiva para resolver de la mejor manera problemas que se generan en su convivir diario, limitada imaginación, bajo nivel de entusiasmo y escasa capacidad para afrontar cualquier desafío.

Ante lo expuesto, se considera como factores incidentes las siguientes causas:

- Carencia de actividades estimulantes basadas en el juego
- Escasa exposición a situaciones placenteras para enriquecer el desarrollo de la creatividad
- Escasa combinación de estrategias híbridas de juego (presenciales-virtuales) para promover la creatividad

Bajo este contexto, si el problema no es atendido oportunamente, se estaría limitando a los estudiantes en la posibilidad de fortalecer su capacidad para generar nuevas ideas, estimular su individualidad, mejorar la conciencia de sí mismo, potenciar sus habilidades comunicativas, entre otras, que afectaría en su desarrollo infantil integral de manera progresiva, forjando individuos con escasas posibilidades para enfrentar los desafíos de la vida futura.

1.1.2 Delimitación del problema

Área: Educación y cultura.

Línea de investigación: Modelos innovadores de aprendizaje.

Campo de acción: Escuela de Educación Básica 24 de Mayo.

Objeto de estudio: El desarrollo de la creatividad mediante el juego.

Unidad de análisis: Niños y niñas de inicial 2, edades entre 4 a 5 años.

Ubicación geográfica: Cantón Pueblo Viejo, Provincia de Los Ríos, Ecuador.

Ubicación temporal: Período lectivo 2021-2022.

1.1.3 Formulación del problema

¿De qué manera el juego promueve el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Puebloviejo?

1.1.4 Sistematización

- ¿Cuál es el nivel de creatividad que poseen los niños del subnivel inicial 2?
- ¿En qué medida los docentes emplean el juego en el desarrollo creativo de los niños del subnivel inicial 2?
- ¿Cuáles son los juegos didácticos que promueven el desarrollo creativo de los niños del subnivel inicial 2?

1.1.2 Determinación del tema

El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Puebloviejo.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Establecer el aporte del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Puebloviejo.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de usabilidad de actividades estimulantes basadas en el juego para el desarrollo de la creatividad en niños del subnivel inicial 2.
- Establecer el nivel de creatividad que poseen los niños del subnivel inicial 2.
- Determinar los juegos que promueven el desarrollo creativo de los niños del subnivel inicial 2.

1.2. Justificación

El alcance del proyecto investigador, radica esencialmente en la descripción del contexto educativo de los niños y niñas del subnivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Puebloviejo, donde se considera esencial el nivel de usabilidad de las actividades estimulantes basadas en juego, con el propósito de potenciar la creatividad en los infantes. Desde estas perspectivas, la investigación abordará aspectos esenciales de la

praxis educativa, logrando determinar los criterios que asumen las docentes para diseñar escenarios pedagógicos capaces de contribuir a la adquisición de las habilidades y destrezas en los pequeños, induciéndolos a combinar las nuevas ideas con las existentes, para de esta manera afrontar incertidumbres de su cotidianidad.

Entre las limitantes que enfrenta la investigación, se encuentra el normal desarrollo de las clases presenciales, las mismas que se encuentran suspendidas debido a la pandemia del Covid-19, por lo que el escenario educativo observado se desarrolla en ambientes virtuales mediados por tecnología, considerado como un factor incidente en la práctica educativa preescolar. Debido a ello, la recolección de información se genera de manera virtual, ocasionando una escasa vinculación entre el investigador, el objeto observado y la unidad de análisis.

1.3. Marco Teórico

1.3.1 Antecedentes de la investigación

El abordaje investigativo sobre el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años, amerita la revisión de fuentes primarias donde se identificaron estudios realizados con antelación, los mismos que guardan relación con el tópico planteado, entre los que se encuentran:

Ullaguari (2016) en su artículo “El juego y creatividad como estrategia de enseñanza en la escuela”, estableció un proceso investigativo de carácter descriptivo, apoyada de la revisión documental y bibliográfica que determinó la importancia de la combinación perfecta entre las actividades de juego y el pensamiento creativo en la educación infantil, considerados como elementos dinamizadores del desarrollo físico, intelectual, afectivo y social. Por esta razón, el análisis documental determinó su relevancia dentro del carácter formativo y en las posibilidades para ejercer diversas capacidades físicas, tales como: la velocidad, flexibilidad, resistencia y fuerza, fortaleciendo los elementos propios de su autoestima.

El artículo presentado por Albornoz (2019) titulado “El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión”, planteó su investigación con el propósito de establecer la importancia de la lúdica en el fomento de la creatividad infantil. El diseño de la investigación es de campo, dispuesto en el nivel

descriptivo, con enfoque cuantitativo. La población estaba determinada por 25 infantes, 8 docentes del nivel preescolar y 25 padres de familia. La técnica de recolección de información fue la entrevista, como instrumento un cuestionario de alternativas múltiples, y una ficha de observación. a partir de los resultados, se proyecta la necesidad de sensibilizar a los diversos agentes educativos que se vinculan directamente con los infantes, con el propósito de brindar y facilitar espacios de aprendizajes, que potencien el desarrollo de la capacidad creativa, imaginación y fantasía.

La tesis presentada por (Vera Moscoso, 2017) titulada “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V., emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 – 2017”, planteó su investigación con el propósito de identificar las falencias y aciertos que surgen dentro del proceso educativo con respecto al desarrollo de las potencialidades lúdicas y creativas en niños y niñas en edades preescolares. La metodología empleada fue descriptiva-explicativa, con enfoque cualitativo, de corte transversal. Las técnicas empleadas fueron la observación y la encuesta, teniendo como instrumentos la ficha de observación y el cuestionario. La muestra estaba integrada por 21 infantes, y 10 educadores iniciales. Los resultados demostraron que las educadoras consideran al juego como una estrategia metodológica que estimula de forma efectiva la creatividad, mediante actividades pedagógicas inmersas en la cotidianidad de los pequeños.

1.3.2 Fundamentación teórica

1.3.2.1 El juego

El juego, es considerado como una concepción relacionada a la lúdica. Sin embargo, existe un amplio y complejo marco de definición, pues hace referencia a la necesidad que posee el ser humano para poder expresarse, comunicarse y sentir emociones en diversas magnitudes. Para Gómez (2016) “el juego aparece durante los primeros años de vida sirviendo como un medio que posibilita la relación con otros iguales” (p.1). Por tanto, esta acción es vista como algo espontáneo e innato en el ser humano durante la primera infancia.

Bajo este contexto, la lúdica busca entretener, recrear e inducir a través del juego al desarrollo integral del individuo. De igual forma, actúa como un factor favorecedor en el desarrollo del lenguaje, por situarse durante la primera infancia como una necesidad básica,

que la ausencia de la misma debe estar situada como una problemática a ser intervenida. Además, satisface las necesidades exploratorias y de curiosidad propias de los niños. En este sentido, el criterio de Ruí (2017) coinciden al manifestar que el juego se proyecta como un proceso de experimentación y descubrimiento, que facilita el entrenamiento de una diversidad de habilidades en desarrollo, inmersas en el ámbito físico, cognitivo, lingüístico, emocional y social.

Por otro lado, la lúdica desde el punto de vista didáctico, implica la responsabilidad del docente para hacer uso de la misma con el objetivo de manipular y controlar a los educandos en el interior de los ambientes educativos, en los cuales, ellos tienen la oportunidad de aprender jugando. En cierto modo, el rol del docente debe fijar sus actividades a la creación de experiencias significativas de aprendizajes que parten de la lúdica como un elemento que favorece su desarrollo psicosocial y psicomotor.

De igual forma, a través del juego se fomenta la adquisición progresiva de saberes, las bases de la conformación de la personalidad, las mismas que interaccionan con una variedad de actividades que proveen placer, goce y deleite para quienes la practican. Es por ello, que esta debe ser vista como la manera de afrontar la vida dentro de la cotidianidad, para sentir placer y aprender a desarrollar actitudes, relaciones y sentidos de complacencia con los demás (Yturralde, 2014).

En esta misma línea, Padilla (2014) cita el criterio de Piaget (1956) al referirse que el juego forma parte de la inteligencia de los infantes, por el hecho de permitirles representar una asimilación de carácter funcional o reproductiva de la realidad inherentes a su etapa evolutiva. Sin embargo, existen condicionamientos en el origen y la evolución de la lúdica, las mismas que se relacionan con las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como características elementales en el desarrollo del individuo. Por lo que, la teoría piagetiana logra asociar las estructuras básicas de las actividades lúdicas con las fases evolutivas del pensamiento humano, donde se encuentra la simplicidad del ejercicio, el juego simbólico y el juego relajado.

De la misma manera, Vigotsky (1924) define al juego como una necesidad elemental del ser humano para fijar contacto con su medio circundante, por considerar a este, como la

posibilidad de presentar escenas que se sitúan más allá de los instintos y representaciones internas de las personas. Por ello, la teoría de este autor, centra al juego como una actividad de carácter social que, a través de las acciones cooperativas, el individuo adquiere papeles y roles que les favorece en su desarrollo psicoemocional y motor. Por tanto, su aplicación en la educación infantil especial es muy significativa, donde las actividades lúdicas propuestas por el docente representan un logro para la integración e igualdad de aquellas personas con capacidades diversas.

1.3.2.1.1 Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son consideradas como un método eficaz para transmitir de manera empírica el desarrollo de las habilidades y destrezas en los infantes que les permite enfrentarse a su vida cotidiana (Posligua, Chenche, y Vallejo, 2017). En este sentido, el juego debe ser considerado como una estrategia de aprendizaje de carácter globalizador, así como un indicador de objetivos intrínsecos en el desarrollo integral.

Por otra parte, la lúdica aporta al trabajo colaborativo dentro de los contextos educativos. En su efecto, a través de ella, el estudiante logra transformar la realidad en mundos paralelos basados en sus propios intereses producto de sus necesidades, así como su capacidad creativa e imaginativa. Para Yturralde (2014) “los juegos se encuentran presentes en diversas etapas del aprendizaje humano” (p. 2) por lo que es evidente la relevancia de su usabilidad en los procesos formativos pre-escolares y de educación especial, considerado como un detonador del aprendizaje significativo.

En concordancia con las ideas, las actividades lúdicas permiten dinamizar el accionar del docente dentro de los contextos áulicos, convirtiéndose en una herramienta de observación no intencional, dado por las características voluntarias y no condicionadas que conlleva al individuo a participar en ellas. Para Rodríguez (2012) “la lúdica es un adjetivo que se relaciona directamente con el juego, ocio, recreación, entretenimiento, entre otras” (p. 12). De ahí que, puede considerarse como el conjunto de manifestaciones de carácter artístico, cultural, emocional y de tradiciones que posee un colectivo social.

Para Castellar (2014), las actividades lúdicas encierran una mística positiva que se relaciona directamente con el accionar humano, entre las que destaca el goce, la estética, el

juego, la fantasía y la vida que permite la asunción de roles por parte del participante. Por ello, la lúdica, se proyecta como uno de los instrumentos de mayor relevancia para el desarrollo integral del ser humano, especialmente durante la primera infancia donde se fomenta el desarrollo motriz, además de acrecentar la capacidad cognitiva, social, moral y creativa.

Para Vigotsky (1934) “el juego se convierte en una realidad que tiende a cambiar y sobre todo impulsa el desarrollo mental de los infantes” (p. 234). Desde esta perspectiva, el autor pone en manifiesto su teoría constructivista, porque considera que por medio de la lúdica se logra la construcción del aprendizaje y el apoderamiento de la realidad social por parte del individuo. Además de ampliar su capacidad de comprender su entorno social, a través de la aproximación a la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

Es por ello que, la ZDP debe ser vista como la distancia que existe entre el nivel de desarrollo cognitivo real hasta el momento en que el sujeto tiene la capacidad para resolver problemas de manera autónoma, y el nivel de desarrollo potencial, donde evidencia la capacidad para resolverlos bajo el direccionamiento de otras personas adultas u otros compañeros de su misma edad Vigotsky (1934).

Para Martínez (2013) “el juego es un ejercicio preparatorio para la vida futura del individuo” (p. 9), la misma que se sustenta en la teoría de Groos, donde se realiza un comparativo en la funcionalidad de los animales relativos a sus movimientos coordinados, por lo que destacan los juegos de caza y lucha.

Para Jean Piaget (1956), el juego se encontraba inmerso en la inteligencia del infante, ya que representa la asimilación de carácter funcional o reproductivo de la realidad circundante, con base en cada una de las etapas evolutivas del sujeto. Por ello, su teoría plantea la división del desarrollo cognitivo en cuatro etapas con características individuales, entre las que se encuentran: La etapa senso-motriz que desde el nacimiento hasta los dos años de vida; la etapa pre-operativa que comprende a niños entre los dos a seis años; la etapa de operatividad concreta que abarca a niños entre los siete a 11 años y la etapa del pensamiento operativo que comprende a niños a partir de los doce años.

Para Gallardo (2018) las actividades lúdicas son realizadas a cualquier edad. Por esta razón, los niños tienen la posibilidad de jugar durante los primeros años de vida con el afán de divertirse, potenciar su afecto, promover la práctica de valores; y, a la vez, jugando desarrollan aspectos relacionados con su fantasía, imaginación, creatividad y aprenden a vivir en su entorno.

Sin embargo, los juegos a esta edad no tienen reglas específicas, ya que son producto de la espontaneidad, instinto natural, sin aprendizaje previo. Posterior a ello, se dará inicio al juego reglamentado, donde se provee una serie de normas que fijan las condiciones del juego, además de regular su desarrollo y terminación. En este sentido, el criterio de Gómez (2016) coincide al afirmar que “el juego debe ser visto como actividades lúdicas, recreativas y placenteras que son practicadas a cualquier edad” (p. 8). Por tanto, su relevancia radica en el fortalecimiento de las habilidades y destrezas locomotoras, especialmente durante los primeros años de vida.

En concordancia con lo manifestado, a través del juego, los infantes logran potenciar sus capacidades físicas, habilidades motrices, técnicas y tácticas, con características especiales referentes a su tipología y diversidad. Además, proporciona experiencias de observación, exploración y comprensión del mundo que lo rodea, que los promueve a tomar conciencia de sí mismos. Sin embargo, otras de sus características se fundamentan en la adquisición de conocimientos, por lo que su utilidad práctica y metodológica es atribuida al ámbito educativo.

1.3.2.1.2 Las actividades lúdicas como recurso educativo

En la etapa de la Educación Infantil, los infantes logran encontrar en su cuerpo y el movimiento las vías necesarias para entrar en contacto con la realidad existente en su entorno y, de esta manera, adquirir los conocimientos iniciales del mundo al que forman parte, donde viven, crecen y se desarrollan. Por ello, la lúdica se ubica como un elemento esencial para la adquisición de la personalidad infantil, potenciando los aspectos básicos del reconocimiento, la expresión, además de contribuir a la expresión y control de sus emociones y sentimientos.

Bajo este contexto, el juego puede ser utilizado como recurso didáctico en los contextos educativos, especialmente para atender a las necesidades educativas especiales. No

obstante, su utilidad práctica y metodológica debe estar basada en el análisis por parte del docente sobre la significancia y aporte de los recursos didácticos que se utilicen. Por esta razón, dichos recursos son considerados como instrumentos que facilitan a los docentes la construcción de sus clases. Por tanto, todo docente tiene la posibilidad de planificar qué recurso didáctico puede incorporar a la actividad lúdica, sacándole el máximo provecho para potenciar sus clases y atender las necesidades de aprendizaje de cada individuo.

Para Márquez (2011) citado por Gómez (2016) las funciones de los recursos didácticos utilizados en las actividades lúdicas dentro de los aspectos educativos se encuentran direccionados a proporcionar información, guiar los aprendizajes, aplicar actividades que entrenen y ejerciten las habilidades de los participantes. Además de motivar y despertar el interés e involucramiento del individuo en las mismas, contribuyendo al proceso de evaluación y observación del desarrollo integral de los niños.

Uno de los referentes de la teoría del juego es Spencer (1855) quien lo consideraba como un excedente energético que, debido a las mejoras de carácter social, el individuo era capaz de acumular sorpresivamente grandes cantidades de energía, que en primera instancia estaban destinadas a la supervivencia. En su efecto, esta teoría proponía que la infancia y la niñez eran etapas del desarrollo infantil en la que el niño no se encontraba obligado a realizar ningún trabajo para sobrevivir, por el hecho de evidenciarse la intervención de un adulto en su cuidado (Gallardo, 2018).

De la misma manera, el autor de la teoría del exceso energético aseguraba que, dentro del proceso pedagógico se debía garantizar la imitación del transcurso de la evolución social, de modo que la mente del infante pasaría de manera natural por cada una de las etapas que conforma la evolución de las sociedades humanísticas. Sin embargo, a pesar del peso de sus fundamentos, este criterio no siempre se cumple, puesto que el juego no es solamente una fuente de liberación de energía, sino un instrumento que sirve para el descanso, recuperación y liberación de las tensiones de carácter psíquico que se generan de manera cotidiana.

1.3.2.2 La creatividad

De acuerdo con Valqui (2016) la creatividad es considerada la capacidad que posee el individuo para pensar fuera de los parámetros establecidos, encontrando nuevas soluciones

mediante la generación de ideas. Por tanto, ésta representa la conjunción del intelecto más la imaginación; es decir que, mediante el intelecto, el sujeto es capaz de llegar a un pensamiento acorde, realizar análisis de información, comprender relaciones de causa-efecto y emitir conclusiones; mientras que la imaginación permite proyectarse más allá de los patrones cotidianos, mitigando estereotipos y llegar a contemplar nuevas formas de resolver problemas.

Ante aquello, se puede considerar que todos los sujetos son creativos, por lo que esta puede ser potenciada o bloqueada de diversas maneras. Por lo tanto, su desarrollo se genera de manera eficiente a una edad temprana, sin que esto represente que sea lineal; para su efecto, se pueden emplear actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos para incrementar su nivel. De ahí que, se la puede considerar como un fenómeno infinito logrando que una persona sea creativa de múltiples maneras (Valqui, 2016).

De manera general, Benitez et al. (2016) consideran que la creatividad representa un proceso con características dinámicas, con fuerza viva y cambiante en el sujeto; convirtiéndose en el motor de desarrollo de la persona que le permite alcanzar logros individuales y colectivos. Por lo tanto, los niveles de creatividad de las personas han incidido en el desarrollo y avances de la sociedad y las organizaciones. Bajo esta tesitura, la creatividad permite la producción de algo nuevo empleado para dar solución a los problemas y que precisa de realidades ya existentes.

1.3.2.2.1 Componentes de la creatividad

Según Barba et al. (2019) la creatividad en una persona evidencia tres componentes: experiencia, habilidades del pensamiento y motivación. Es por ello que, la experiencia representa el nivel de conocimiento en algunas de sus presentaciones, sean estas técnicas, procesales e intelectuales. Por lo tanto, el conocimiento se adquiere desde un ambiente teórico, así como práctico, es decir que, aprender a aprender es una herramienta esencial para constituirse en un experto en la sociedad actual.

Por otra parte, las habilidades vinculadas al pensamiento creativo establecen un grado de flexibilidad e imaginación con el cual el sujeto logra abordar problemas y tareas, es decir que, ser creativo amerita de valor por el hecho requerir plantear una solución ante un

requerimiento. Los sujetos tienen la posibilidad de aprender a incrementar su creatividad y pueden aprender a emplearlas en múltiples formas, a través de herramientas creativas para resolver problemas (Barba et al., 2019).

Como último componente, según Barba et al. (2019) está representado por la motivación, la misma que representa la pasión y el deseo interno del sujeto para dar respuesta a un problema en cuestión, planteando nuevas alternativas que le permite generar nuevas ideas y/o productos en plena concordancia con los componentes antes mencionados. En este sentido, la motivación resulta intrínseca, lo que permite decir que ésta es influenciada por el entorno.

1.3.2.2 Barreras a la creatividad

Para ser creativo, es necesario estar abierto a todas las alternativas, ya que este nivel de apertura de índole mental no siempre se encuentra accesible para todos los individuos, ya que se evidencian bloqueos mentales en las fases de maduración y socialización. En este sentido, ciertos bloqueos se producen internamente a través de múltiples reacciones o factores físicos circundantes, que derivan en una clasificación específica: perceptivos, emocionales, culturales, ambientales e intelectuales (Albornoz, 2019).

- Bloqueos perceptivos, son consideradas barreras que limitan la capacidad del individuo para percibir el problema en sí mismo, o la información pertinente para su adecuado abordaje.
- Bloqueos emocionales, condicionan la libertad para investigar y manipular las ideas. A partir de aquello, se afecta la comunicación existente entre las ideas propias y otras personas. A estas barreras también se las conoce como psicológicas y son las más significativas para una innovación.
- Bloqueos culturales, configurados a partir de la exposición de patrones culturales referentes al lugar de procedencia de las personas.
- Bloqueos intelectuales, resultante del conservadurismo y la carencia de disposición para emplear nuevos enfoques, ocasionando que las personas por lo general sean reacias a los cambios y están preparadas para criticar las nuevas propuestas.

1.3.2.2.3 Estilos de creatividad

De acuerdo con Valqui (2016) los individuos muestran diversos niveles de creatividad durante todo el lapso de su vida. Por lo general, cada individuo es capaz de ajustarse a un patrón o estilo de pensamiento creativo. Es por ello, que se establece la siguiente clasificación:

- Estilo transformador, las personas ajustadas a este patrón se sienten más cómodas para trabajar con hechos concretos que les permiten tomar decisiones y plantear soluciones a los problemas que se presentan en su cotidianidad.
- Estilo visionario, caracterizan a las personas que poseen un nivel de confianza alto a su intuición y se deleitan tomando decisiones, enfocadas a maximizar su potencial.
- Estilo experimental, determina a las personas que buscan soluciones mediante procesos preestablecidos a través de procedimientos de prueba-error. Se caracterizan por ser curiosas, prácticas, e integrantes valiosas en los grupos que participan.
- Estilo explorador, caracteriza a los individuos que tienen preferencias para emplear percepciones como guía, por lo que se encargan de recoger grandes cantidades de información para la resolución de problemas desde diversas ópticas.

1.3.3 Fundamentación pedagógica

Constructivismo

De acuerdo con Serrano y Pons (2011), la corriente constructivista se convierte en uno de los aspectos que deben primar en la práctica docente. Ésta no se limita a la simple transmisión cognitiva de los saberes, sino que fomenta la posibilidad para construir nuevos conocimientos. Es por ello, que su criterio se convierte en uno de los justificativos que induce a los centros escolares a hacer uso de él para lograr un aprendizaje significativo. En este, el alumno se convierte en el actor principal del proceso enseñanza-aprendizaje, mientras que el educador asume su rol de facilitador.

Para Ortiz (2017) el constructivismo tiene sus inicios en el siglo XVII, donde las posturas de Vico y Kant plasmaron escritos de carácter filosóficos, en la que mencionaban que los sujetos estaban en condiciones de emitir explicaciones de lo que sucede alrededor de su entorno circundante partiendo de sus estructuras cognitivas que pretende construir. Es por ello que, a través de la historia su usabilidad en los modelos pedagógicos se fue incentivado de manera progresiva hasta convertirse en un esquema pedagógico a seguir con fuerza.

Según Hernández y Castillo (2013), con base en el criterio inicial de Albert Einstein quien aseguraba que el rol del sujeto y su relación directa con el entorno, permite la construcción de nuevos saberes, los mismos que parten de esquemas previamente establecidos. A partir de lo expuesto, se logra mencionar que el conocimiento es producto de la representación propia del individuo, en base a sus propias experiencias, percepción de la realidad, organización y nivel de estructura que le brinde a las experiencias.

Actualmente, el constructivismo posee un mejor nivel de aceptación e influencia en el ámbito educativo, lo que ha permitido a diversos centros de formación a crear programas formativos que induzcan a los estudiantes a fortalecer sus competencias, habilidades y destrezas a partir de sus propias experiencias y la relación directa con los fenómenos que se presentan en su contexto natural, lo que demuestra un nivel de percepción acorde a su nivel madurativo integral (Hernández y Castillo, 2013).

El aporte de diversos propulsores del constructivismo, como Piaget, Vygotsky, Ausubel, Mayer y Anderson, evidencia un criterio igualitario al considerar que el constructivismo debe partir de un nivel aceptable de construcción que posea el individuo referente a un tema específico, quien debe ser capaz de responsabilizarse de su interacción con el medio y los sujetos que intervienen en dicha experiencia de aprendizaje, además de mantener una buena relación con su medio social y natural, teniendo presente que a través de estas logra aprender significativamente (Yáñez et al., 2015).

Aprendizaje significativo

La teoría del Aprendizaje Significativo constituye una propuesta planteada por David Ausubel (1963) como medida consecuente al conductismo imperante, proponiendo un modelo alternativo de enseñanza-aprendizaje basado en el descubrimiento. Para este referente, es notorio que el mecanismo de aprendizaje por excelencia dispuesto por el individuo con la finalidad de incrementar y preservar los conocimientos es el aprendizaje receptivo significativo, que se genera tanto en el contexto áulico como en la cotidianidad.

La propuesta de Ausubel sobre el aprendizaje significativo centra su interés en conocer y explicar tanto las condiciones como las propiedades del aprendizaje, las mismas que se pueden relacionar con las formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada una serie de cambios cognitivos estables, susceptibles de proveer de significado individual y social (Ausubel et al., 1983). por lo tanto, lo que se pretende lograr es que los aprendizajes que se generan en la escuela sea realista y científicamente viable.

1.3.4 Fundamentación Legal

Es un conjunto de disposiciones jurídicas que rigen, regulan, evalúan y controlan el cumplimiento de las diferentes normas que se deben aplicar en el proceso educativo donde se sustenta la educación superior.

MARCO CONSTITUCIONAL

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art.349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y

académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

**LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL.
PUBLICADA EN EL REGISTRO OFICIAL N.- 417 DEL 31 DE MARZO DEL
2011**

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.

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo. Entre los más aplicables a la investigación tenemos:

- a. **Educación en valores.-** La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;

Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación;

- b. **Enfoque en derechos.-** La acción, práctica y contenidos educativos deben centrar su acción en las personas y sus derechos. La educación deberá incluir el conocimiento

de los derechos, sus mecanismos de protección y exigibilidad, ejercicio responsable, reconocimiento y respeto a las diversidades, en un marco de libertad, dignidad, equidad social, cultural e igualdad de género;

- c. **Igualdad de género.-** La educación debe garantizar la igualdad de condiciones, oportunidades y trato entre hombres y mujeres. Se garantizan medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación sin discriminación de ningún tipo;
- d. **Calidad y calidez.-** Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad, calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes;
- e. **Pertinencia.-** Se garantiza a las y los estudiantes una formación que responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en los ámbitos local, nacional y mundial.

**CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA
PUBLICADO EN EL REGISTRO OFICIAL N° 737
DEL 3 DE ENERO DEL 2003.**

Art. 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad. Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizados y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Art. 4.- Definición de niño, niña y adolescente.- Niño o niña es la persona que no ha cumplido doce años de edad. Adolescente es la persona de ambos sexos entre doce y dieciocho años de edad.

Art. 6.- Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

El Estado adoptará las medidas necesarias para eliminar toda forma de discriminación.

Art. 7.- Niños, niñas y adolescentes, indígenas y afroecuatorianos.- La ley reconoce y garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes de nacionalidades indígenas y afroecuatorianos, a desarrollarse de acuerdo a su cultura y en un marco de interculturalidad, conforme a lo dispuesto en la Constitución Política de la República, siempre que las prácticas culturales no conculquen sus derechos.

Art. 8.- Corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia.- Es deber del Estado, la sociedad y la familia, dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección y exigibilidad de la totalidad de los derechos de niños; niñas y adolescentes.

Art. 10.- Deber del Estado frente a la familia.- El Estado tiene el deber prioritario de definir y ejecutar políticas, planes y programas que apoyen a la familia para cumplir con las responsabilidades especificadas en el artículo anterior.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

2.1 Tipo y diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental, donde la problemática a estudiar se enfoca principalmente en describir la importancia del desarrollo de la creatividad en niños en edades preescolares de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo” del cantón Pueblo viejo de la provincia de Los Ríos, a través del juego. En este sentido, las técnicas y métodos empleados permitieron conocer aspectos esenciales que giran ante el planteamiento problemático sin llegar a intervenir directamente en las variables. Es por ello, que fue pertinente el uso de las siguientes investigaciones:

- A partir de su finalidad, se empleó una investigación aplicada con la finalidad de conocer los componentes básicos de la creatividad y cómo el accionar del docente permite el desarrollo y la adquisición del pensamiento creativo a través del juego en niños y niñas de inicial 2. Logrando de esta manera consolidar el conocimiento de las educadoras infantiles, cuya finalidad se centra en el diseño de estrategias y metodologías que hagan uso del juego en su máximo aporte.
- A partir del objetivo gnoseológico, la investigación es considerada descriptiva por el hecho de identificar las características y potenciales creativas que poseen los infantes que integran la unidad de análisis, además de establecer el contexto educativo en la que se desenvuelve el acompañamiento pedagógico de los niños y niñas de 4 a 5 años tomando en consideración las modalidades virtuales y presenciales que se generan a partir de la pandemia del Covid-19. Por otra parte, la investigación exploratoria permitió indagar acerca de los juegos didácticos que promueven el desarrollo creativo, así como los diversos estilos de creatividad y las barreras que limitan su adecuada adquisición, donde las fuentes consultadas determinan al rol docente como un agente educativo de vital importancia para el diseño de escenarios capaces de potenciar el pensamiento creativo y afrontar los diversos bloqueos que se generan.

- Según el contexto, la investigación es considerada de campo ya que se efectuaron mesas de trabajo con la docente de inicial con la finalidad de indagar acerca del aporte del juego en el desarrollo de la creatividad de los infantes. Además de generar una revisión a las planificaciones que se emplean para este ámbito, determinando la necesidad de innovar la práctica educativa en este subnivel, especialmente en los componentes básicos que integran esta competencia humana.
- A partir de su orientación temporal, la investigación evidencia un corte transversal, ya que el abordaje de la problemática se efectuó en el período lectivo 2021-2022.
- Según su enfoque, el estudio fue mixto debido a que existe un proceso de recolección de información que presenta resultados cuantitativos, los mismos que fueron procesados, analizados y presentados mediante porcentajes y frecuencias; mientras que los datos cualitativos provienen de la aplicación de instrumentos que pretenden generar un diálogo con la educadora y la autoridad educativa, para conocer de ellos la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en la educación infantil.

2.2 Población y Muestra

2.2.1 Población

La población estuvo integrada por todos los estudiantes del subnivel inicial 2 (105) de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo” del cantón Pueblo viejo de la provincia de Los Ríos, con sus respectivos representantes (105) y docentes facilitadores (3), así como la intervención de la autoridad directiva (1). Ante aquello, el universo es catalogado como finito para su estudio.

2.2.2 Muestra

La muestra se conformó por 35 niños y niñas de Inicial 2 en edades comprendidas entre los 4 a 5 años del paralelo “A”; 3 docentes de educación inicial 2; 35 padres de familia y 1 autoridad directiva, distribuido de la siguiente manera.

Tabla 1*Distribución de la muestra*

Involucrados	Cantidad	Porcentaje
Autoridad	1	1,35%
Preescolares de Inicial 2 paralelo “A”	35	47,03%
Padres de familia de Inicial 2 paralelo “A”	35	47,03%
Docentes de Inicial 2	3	4,05%
Total	74	10,00%

Fuente: Secretaría de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

El tipo de muestra es no probabilístico, por lo que se plantea un muestreo por conveniencia tomando en consideración los aspectos básicos de la investigación y el acceso a las fuentes de la misma.

2.3 Métodos y Técnicas

2.4.1 Métodos

Teóricos:

Como parte de los métodos teóricos se encuentran:

- Inductivo-deductivo, facilitó el análisis de la problemática a partir de premisas que van desde lo general hasta llegar a la individualización del problema, en el cual se consideró pertinente describir el aporte del juego en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años.
- Analítico-sintético, permitió establecer un conjunto de aspectos que limitan el accionar del docente para el emplear el juego como una herramienta potenciadora de la creatividad infantil, además de identificar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo que poseen los infantes.

Empíricos

La observación, permitió emplear técnicas e instrumentos de recolección de información, donde los datos son recabados desde su contexto natural, es decir, no existe manipulación o intervención alguna del investigador.

2.4.2 Técnicas

Como parte de las técnicas empleadas para la recolección de información, se encuentran:

Encuesta, aplicada a los padres de familia con el propósito de conocer su postura ante el nivel de desarrollo creativo que posee su hijo/a, además de ponderar los recursos y metodologías que emplean las docentes para dicho ámbito de aprendizaje; para lo cual se empleó como instrumento un cuestionario conformado por 10 preguntas de opciones múltiples dispuesto en la escala de Likert.

Observación, aplicada a la práctica profesional docente, en la cual se identifica su accionar en el ámbito pedagógico y metodológico empleada para promover el desarrollo de la creatividad en los infantes de inicial 2. Como instrumento se empleó una ficha de observación integrada por 5 ítems bajo una escala valorativa, donde 1= Sí y 2= No.

Entrevista, aplicada a la directora de la institución educativa con la finalidad de conocer su criterio frente al juego y su aporte al desarrollo de la creatividad en infantes de inicial 2. El instrumento empleado es una guía de entrevista con preguntas estructuradas, cuya finalidad es mantener el hilo conductor en la participación investigativa.

.8 Procesamiento estadístico de la información

Los datos recabados en la investigación fueron procesados en tablas y gráficos estadísticos, para una posterior presentación y análisis realizado de forma escrita, tabulada y graficada mediante el programa utilitario Microsoft Excel, con la finalidad de establecer inferencias de datos, a través de medidas de tendencia central, priorizando el uso de porcentajes y frecuencias.

CAPÍTULO 3

3. PROPUESTA DE SOLUCIÓN

3.1 Análisis e interpretación de los resultados

Encuesta realizada a docentes de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del
Cantón Pueblo Viejo

1. Desde su ámbito de desempeño ¿Qué tan importante considera al juego como estrategia metodológica para promover la creatividad en los infantes?

Tabla 2

Importancia del juego como estrategias metodológicas

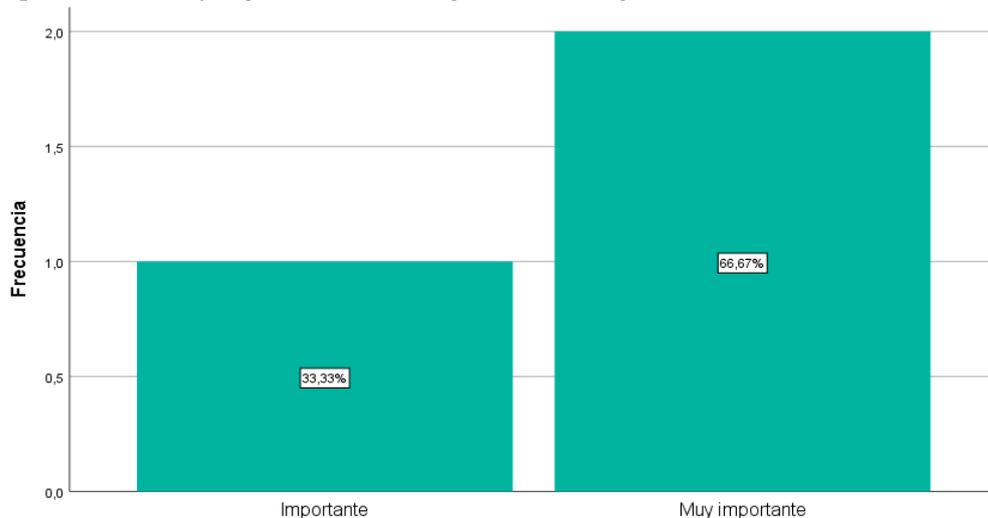
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nada importante	0	0,00
	Algo importante	0	0,00
	Medianamente importante	0	0,00
	Importante	1	33,3
	Muy importante	2	66,7
	Total		3

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 1

Importancia del juego como estrategia metodológica.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes considera muy importante al juego como estrategia metodológica para promover la creatividad en los

infantes; mientras que el 66,7% expresa que es muy importante. Desde estas perspectivas, los educadores deben priorizar este tipo de actividades dentro de sus planificaciones con el propósito de potenciar la creatividad desde la primera infancia.

2. Dentro y fuera de sus planificaciones ¿Con qué frecuencia usted aplica los juegos para promover la creatividad en los preescolares?

Tabla 3

Frecuencia de aplicación del juego para promover la creatividad.

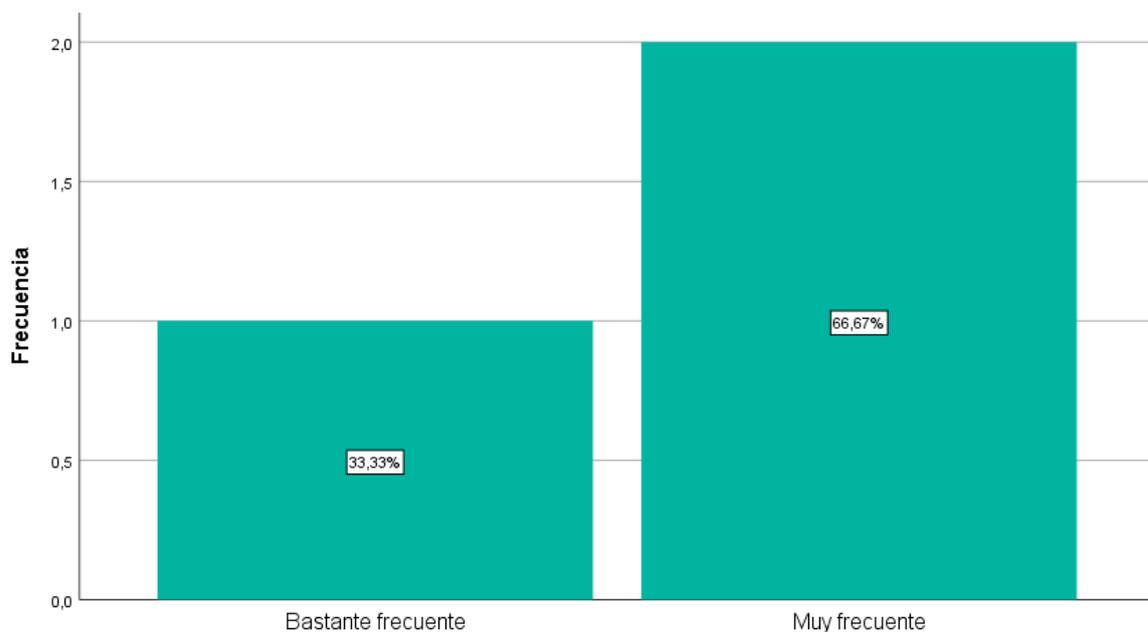
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nada frecuente	0	0,00
	Poco frecuente	0	0,00
	Frecuentemente	0	0,00
	Bastante frecuente	1	33,3
	Muy frecuente	2	66,7
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 2

Frecuencia de aplicación del juego para promover la creatividad.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes aplica de forma bastante frecuente los juegos para promover la creatividad en los preescolares; mientras que el 66,7% lo hace muy frecuente. En este sentido, es evidente que los docentes conocen la importancia del juego en la educación infantil en la cual los niños y niñas logran adquirir y desarrollar diversas habilidades y capacidades, en especial, la creatividad.

3. En su opinión ¿Los niños y niñas que tiene a cargo, tienen suficientes oportunidades para obtener experiencias creativas (como desarrollar la curiosidad, utilizar la imaginación y solucionar problemas)?

Tabla 4

Oportunidad que tienen los infantes para obtener experiencias creativas.

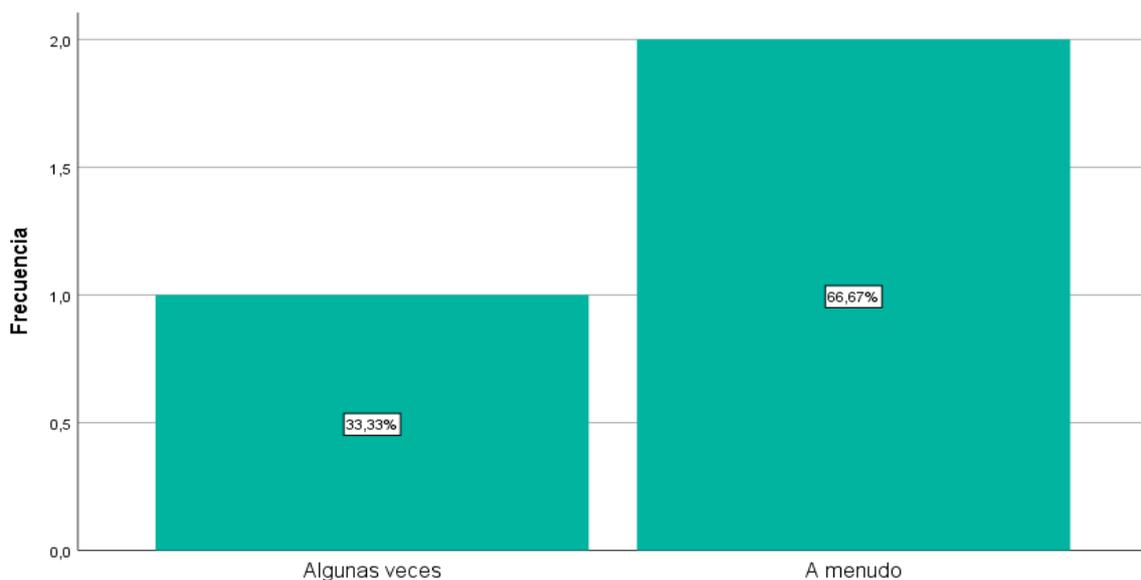
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	0	0,00
	Casi nunca	0	0,00
	Algunas veces	1	33,3
	A menudo	2	66,7
	Siempre	0	0,00
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 3

Oportunidad que tienen los infantes para obtener experiencias creativas.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes asegura que algunas veces los niños y niñas que tiene a cargo, tienen suficientes oportunidades para obtener experiencias creativas (como desarrollar la curiosidad, utilizar la imaginación y solucionar problemas); mientras que el 66,7% expresa que a menudo. Por tanto, es necesario que los docentes incrementen dichas experiencias, especialmente durante los acompañamientos virtuales.

4. ¿Con qué frecuencia los preescolares tienen la oportunidad de participar en actividades creativas en el aula?

Tabla 5

Frecuencia de participar en actividades creativas en el aula.

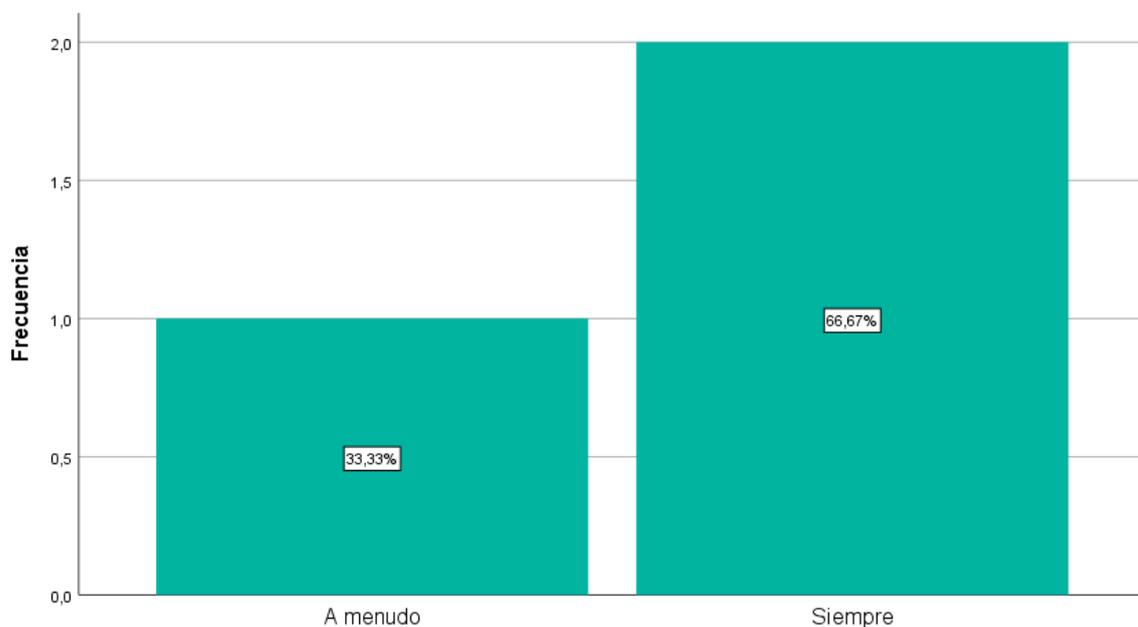
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	0	0,00
	Casi nunca	0	0,00
	Algunas veces	0	0,00
	A menudo	1	33,3
	Siempre	2	66,7
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 4

Frecuencia de participar en actividades creativas en el aula.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes asegura que a menudo los preescolares tiene la oportunidad de participar en actividades creativas en el aula; mientras que el 66,7% asegura que siempre. Por lo tanto, la disposición de experiencias creativas en los infantes debe ser promovida de manera frecuente y regular por las maestras, lo que contribuye a incrementar su imaginación y desarrollar habilidades de índole social que aportan al aprendizaje colaborativo y significativo.

5. Desde su experiencia docente ¿Qué ofrecen las experiencias creativas basadas en juego que emplea en sus planificaciones?

Tabla 6

Aspectos creativos que promueve el juego inmerso en las planificaciones docentes.

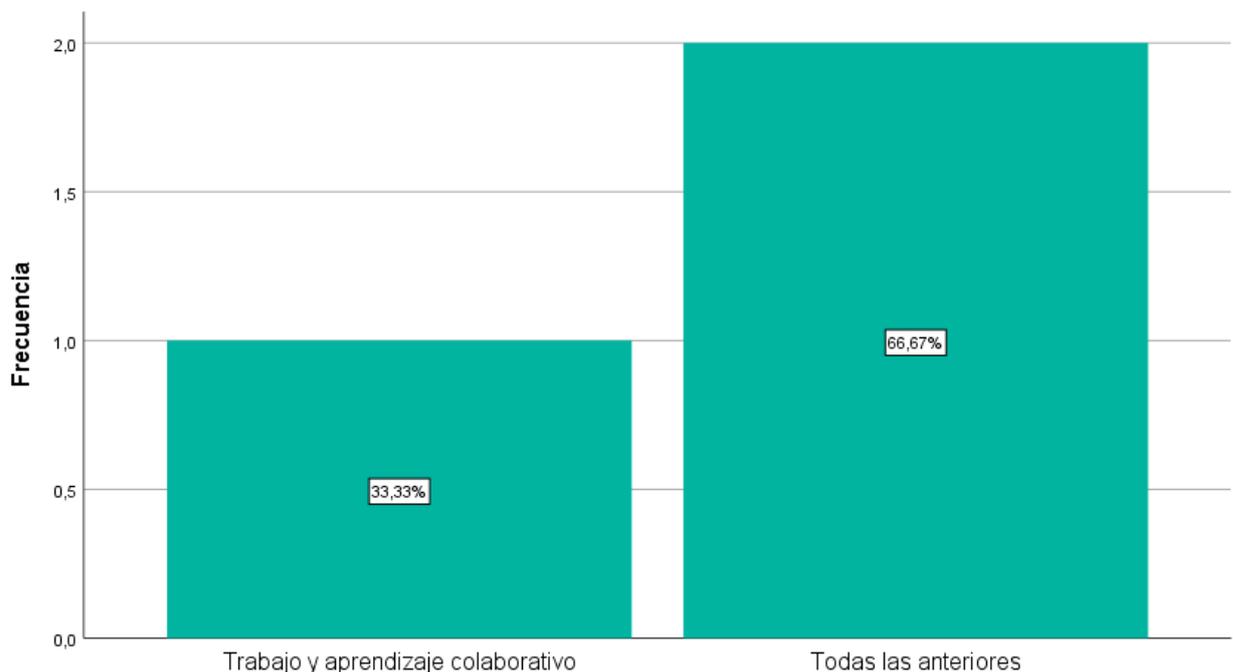
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Escenarios participativos y colaborativos	0	0,00
	Oprtunidades para diseñar y crear algo nuevo	0	0,00
	Momentos de reflexión y crítica constructiva	0	0,00
	Trabajo y aprendizaje colaborativo	1	33,3
	Todas las anteriores	2	66,7
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 5

Aspectos creativos que promueve el juego inmerso en las planificaciones docentes.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes asegura que el trabajo y aprendizaje colaborativo es lo que oferta las experiencias creativas basadas en juego que emplea en sus planificaciones; mientras que el 66,7% asegura que todas las anteriores. Por lo tanto, se incluyen acciones como escenarios participativos y colaborativos, oportunidades para diseñar y crear algo nuevo; momentos reflexivos y críticos basados en el constructivismo; y obtener inspiración para crear.

6. ¿En qué medida puede incluir la creatividad en sus actividades diarias de aprendizaje?

Tabla 7

Medida en al que pueden incluir actividades creativas.

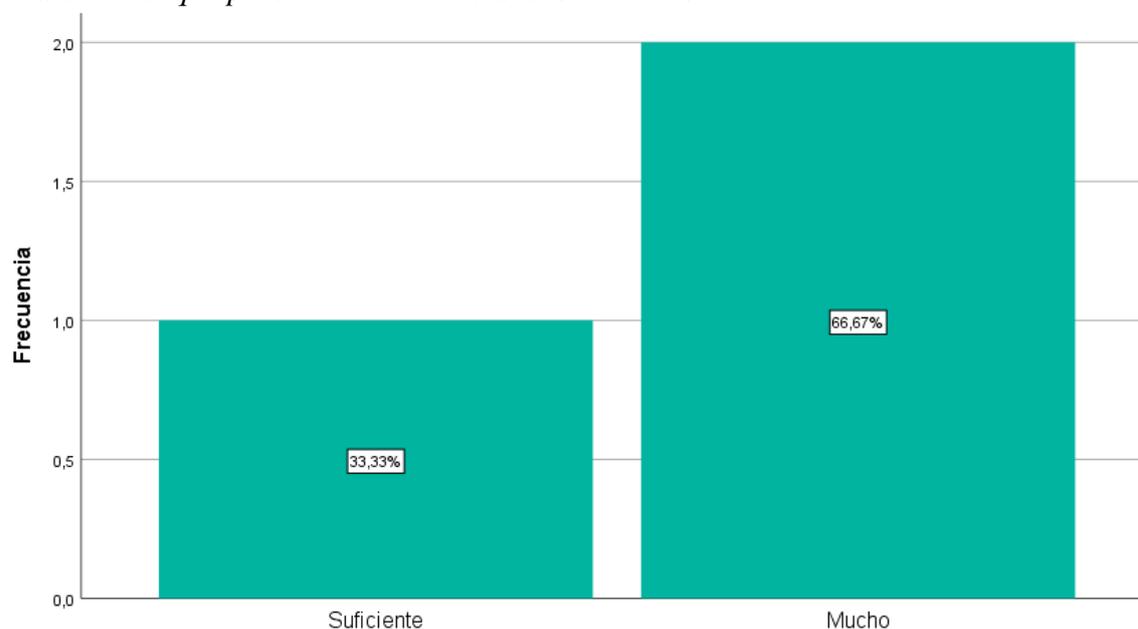
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy poco	0	0,00
	Poco	0	0,00
	Medianamente suficiente	0	0,00
	Suficiente	1	33,3
	Mucho	2	66,7
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 6

Medida en al que pueden incluir actividades creativas.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes asegura que puede incluir lo suficiente la creatividad en sus actividades diarias de aprendizaje; mientras que el 66,7% expresa que mucho. Por lo tanto, es necesario que las educadoras reinventen su accionar profesional, incrementando experiencias significativas basadas en el juego para potenciar los niveles de creatividad de los infantes.

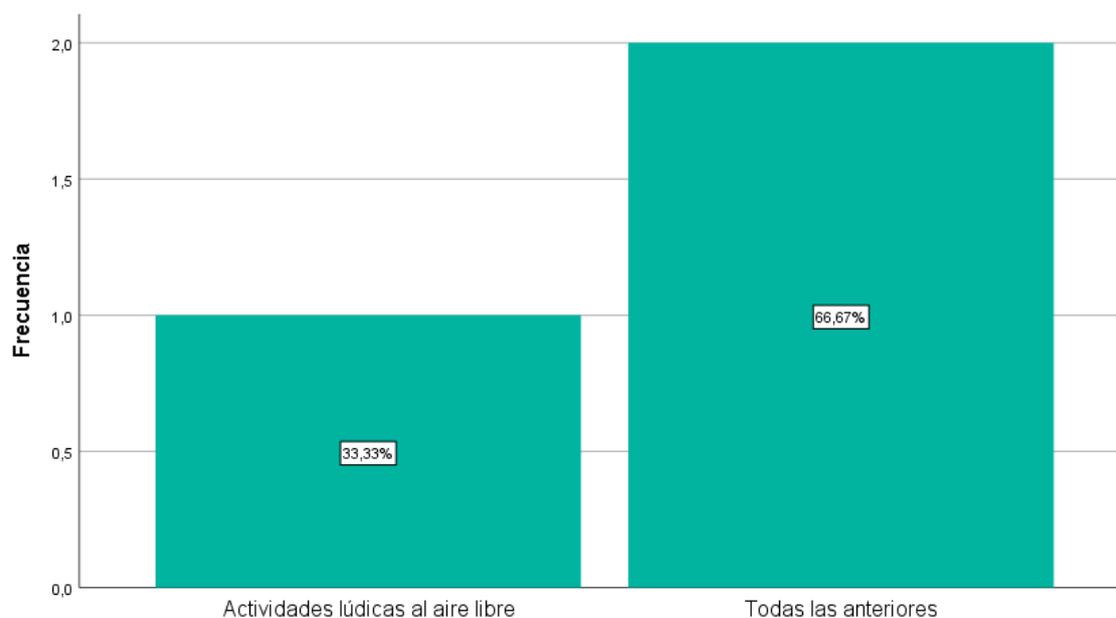
7. Desde su práctica docente ¿Cuáles de las siguientes experiencias de aprendizajes consideras que fomentan la creatividad en los infantes?

Tabla 8
Actividades que fomentan la creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Apoyo para el uso de herramientas creativas digitales	0	0,00
	Actividades lúdicas al aire libre	1	33,3
	Juegos de roles	0	0,00
	Juegos de invenciones	0	0,00
	Todas las anteriores	2	66,7
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”
Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 7
Actividades que fomentan la creatividad.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes asegura que entre las actividades que fomenta la creatividad, se encuentran las de tipo lúdicas al aire libre; mientras que el 66,7% aseguran que todas, donde se incluye apoyo para el uso de herramientas creativas digitales; juego de roles y juegos de invención.

8. ¿Considera usted que, a través del juego, se promueve el aprendizaje significativo y potencia la creatividad en los preescolares?

Tabla 9

Criterio sobre el juego y la promoción del aprendizaje significativo.

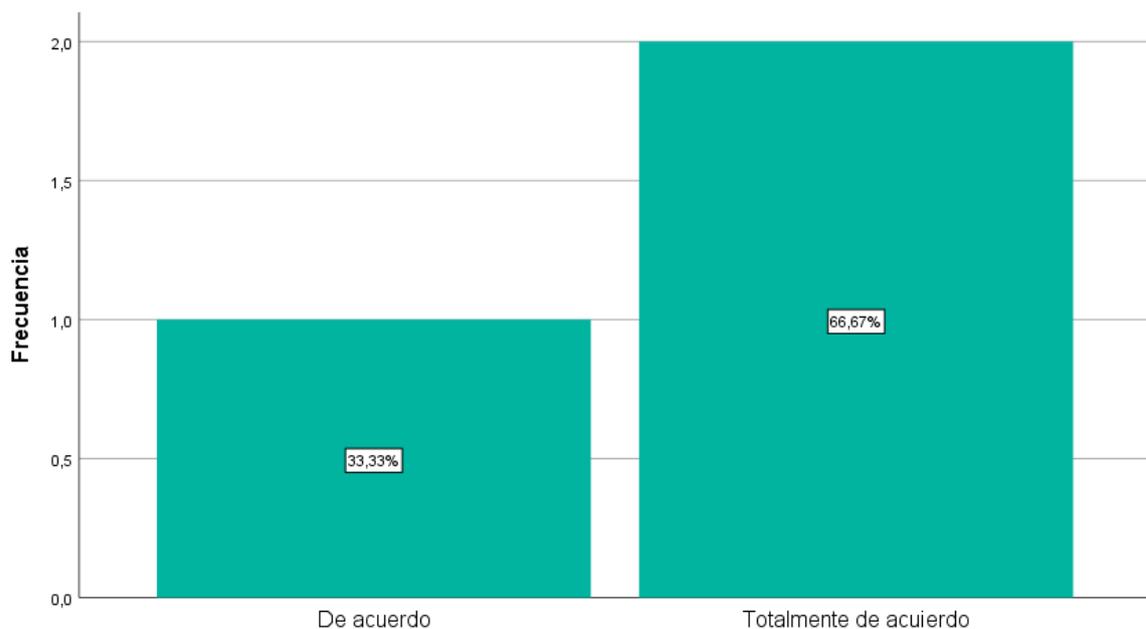
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	0	0,00
	En desacuerdo	0	0,00
	Medianamente de acuerdo	0	0,00
	De acuerdo	1	33,3
	Totalmente de acuerdo	2	66,7
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 8

Criterio sobre el juego y la promoción del aprendizaje significativo.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes asegura estar de acuerdo en que, a través del juego, se promueve el aprendizaje significativo y potencia la creatividad en los preescolares; mientras que el 66,7% expresan estar totalmente de acuerdo. Aspecto relevante, donde el rol del docente es esencial para potenciar los niveles de creatividad e imaginación en los preescolares.

9. ¿Qué estrategias metodológicas emplea para desarrollar la creatividad en los niños y niñas?

Tabla 10

Estrategias metodológicas empleadas para desarrollar la creatividad en los infantes.

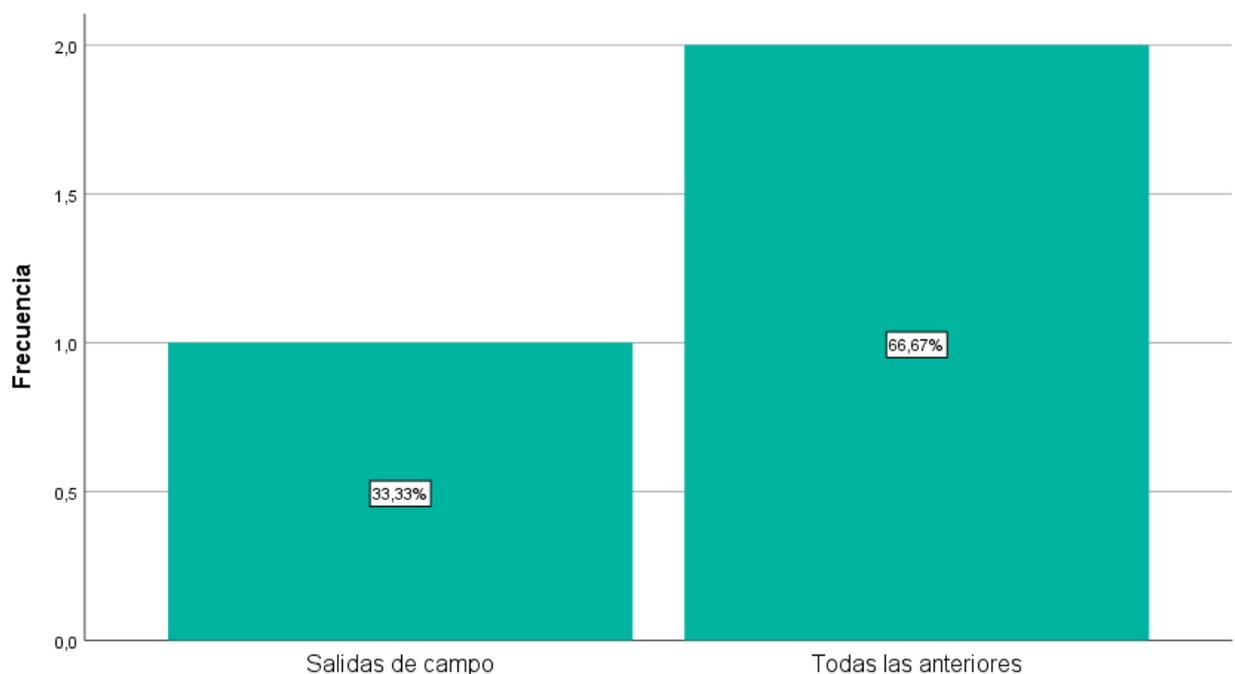
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Dramatización	0	0,00
	Dibujo libre	0	0,00
	Trabajo con material concreto	0	0,00
	Salidas de campo	1	33,3
	Todas las anteriores	2	66,7
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 9

Estrategias metodológicas empleadas para desarrollar la creatividad en los infantes.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes asegura que las salidas de campo utilizada como estrategias metodológicas permite desarrollar la creatividad en los niños y niñas; mientras que el 66,7% asegura que todas, donde se incluyen la dramatización, dibujo libre y trabajo con material concreto. Por lo tanto, existen diversas estrategias que el docente puede emplear, además de hacer uso de las TIC para un mayor involucramiento de los infantes.

10. ¿Identifique los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de inicial?

Tabla 11

Factores que influyen en el desarrollo de la creatividad infantil.

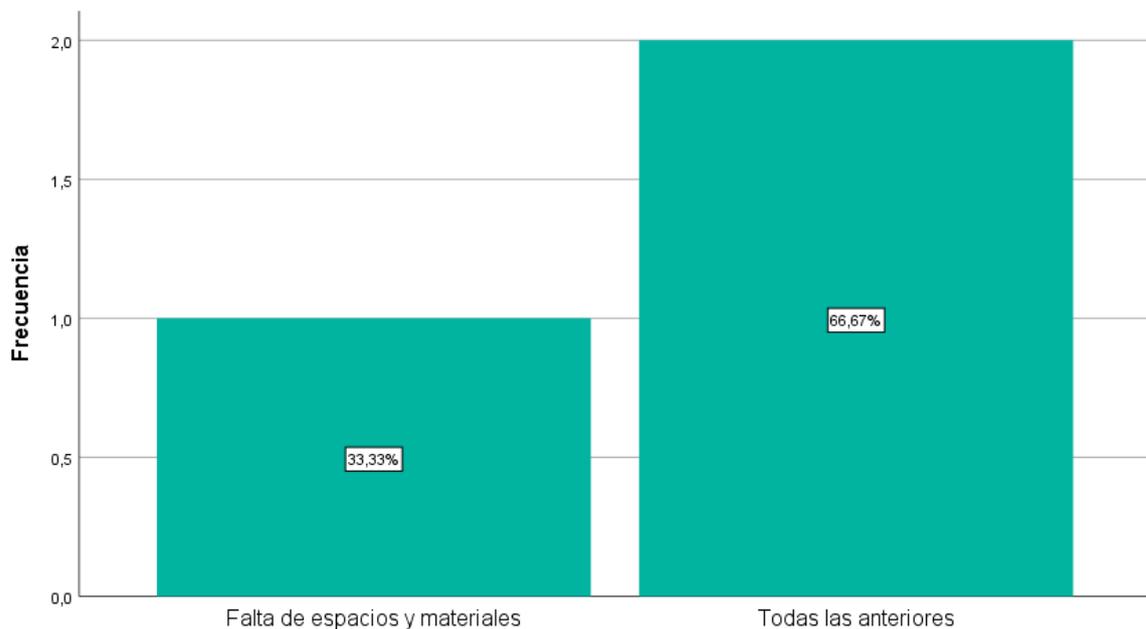
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Medio ambiente	0	0,00
	La familia	0	0,00
	El centro educativo	0	0,00
	Falta de espacios y materiales	1	33,3
	Todas las anteriores	2	66,7
	Total	3	100,0

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 10

Factores que influyen en el desarrollo de la creatividad infantil.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los participantes el 33,3% de los docentes asegura que entre los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de inicial, se encuentra la falta de espacios y materiales; mientras que el 66,7% asegura que todas las anteriores, donde se incluye al medio ambiente, la familia, y el centro educativo.

Análisis de la encuesta a padres de familia de estudiantes de 4 a 5 años

1. En su opinión ¿En qué medida cree que puede ayudar las actividades de juego a su hijo a generar cosas nuevas?

Tabla 12

Criterio de los padres sobre el aporte del juego a la creatividad de sus hijos.

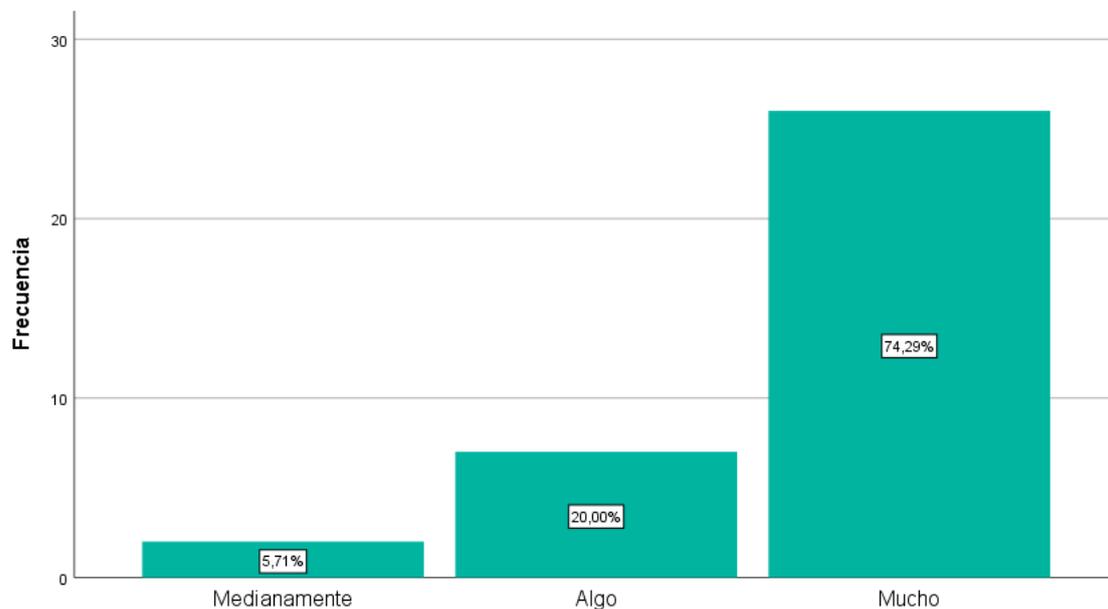
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nada	0	0,00
	Un poco	0	0,00
	Medianamente	2	5,7
	Algo	7	20,0
	Mucho	26	74,3
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 11

Criterio de los padres sobre el aporte del juego a la creatividad de sus hijos.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 5,7% considera que las actividades de juego medianamente ayudan a su hijo a generar cosas nuevas; mientras que el 20% asegura que algo; y el 74,3% que mucho.

2. ¿Con qué frecuencia su hijo es capaz de expresarse, soñar y transformar la realidad en algo nuevo?

Tabla 13

Frecuencia para poder expresarse, soñar y transformar la realidad en algo nuevo.

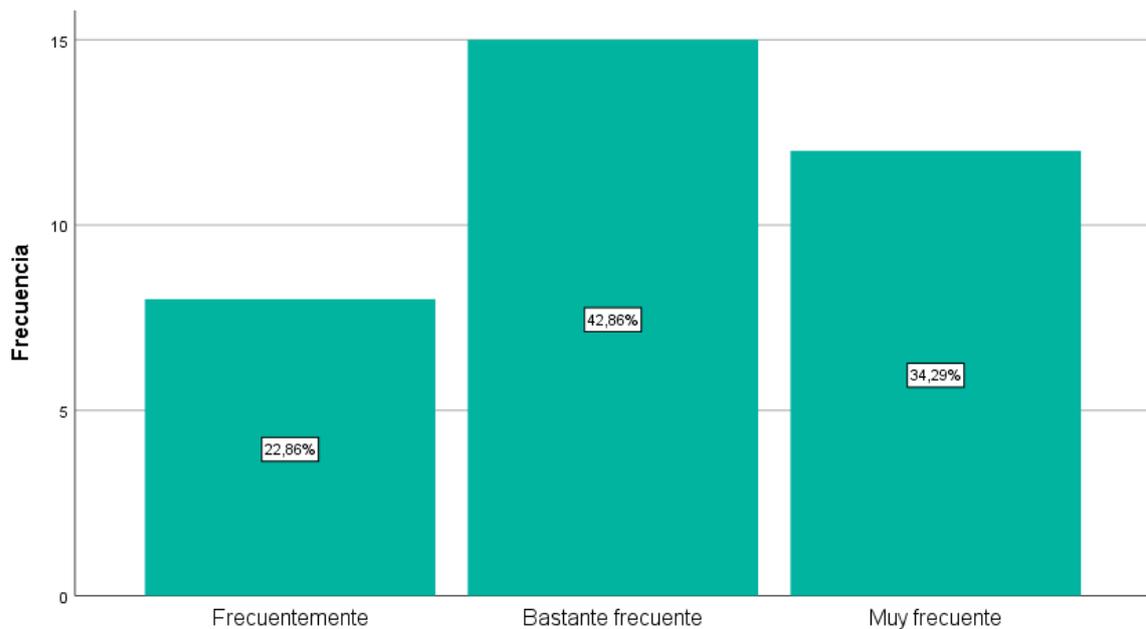
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nada frecuente	0	0,00
	Poco frecuente	0	0,00
	Frecuentemente	8	22,9
	Bastante frecuente	15	42,9
	Muy frecuente	12	34,3
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 12

Frecuencia para poder expresarse, soñar y transformar la realidad en algo nuevo.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 22,9% asegura que frecuentemente su hijo es capaz de expresarse, soñar y transformar la realidad en algo nuevo; mientras que el 42,9% asegura que bastante frecuente y el 34,3% muy frecuente.

3. ¿Hasta qué punto está de acuerdo en que se debe fortalecer la aplicación del juego en la educación infantil?

Tabla 14

Necesidad de fortalecer la aplicación del juego en la educación infantil.

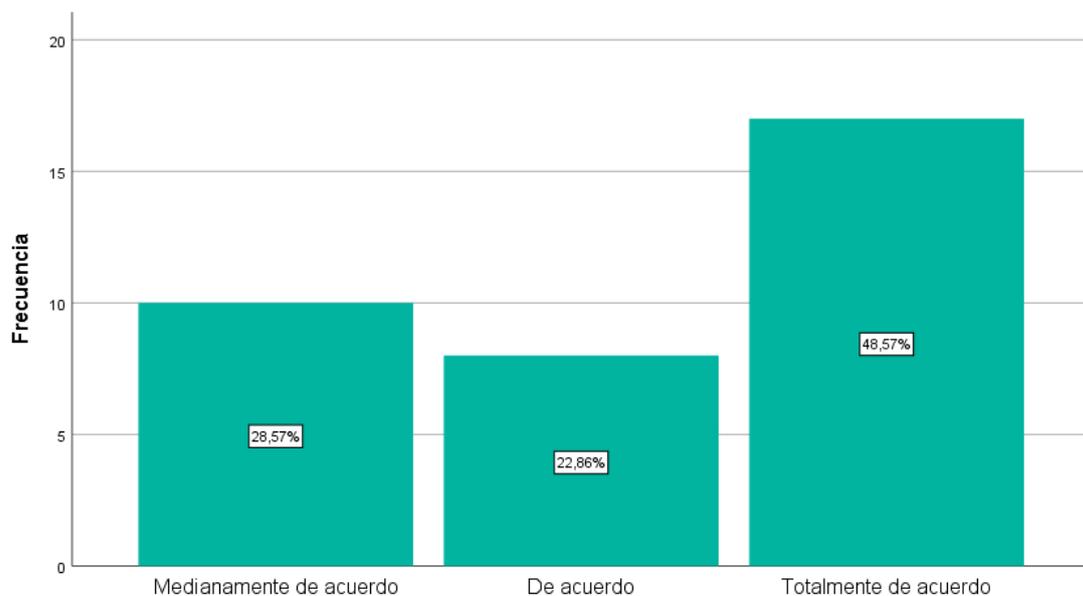
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	0	0,00
	En desacuerdo	0	0,00
	Medianamente de acuerdo	10	28,6
	De acuerdo	8	22,9
	Totalmente de acuerdo	17	48,6
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 13

Necesidad de fortalecer la aplicación del juego en la educación infantil.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 28,6% está medianamente de acuerdo en fortalecer la aplicación del juego en la educación infantil; mientras que el 22,9% expresa que está de acuerdo y el 48,6% totalmente de acuerdo.

4. En su opinión ¿hasta qué punto considera que su hijo es capaz de adaptarse a situaciones nuevas que se generan a través del juego?

Tabla 15

Capacidad de adaptación a situaciones nuevas propiciadas por el juego.

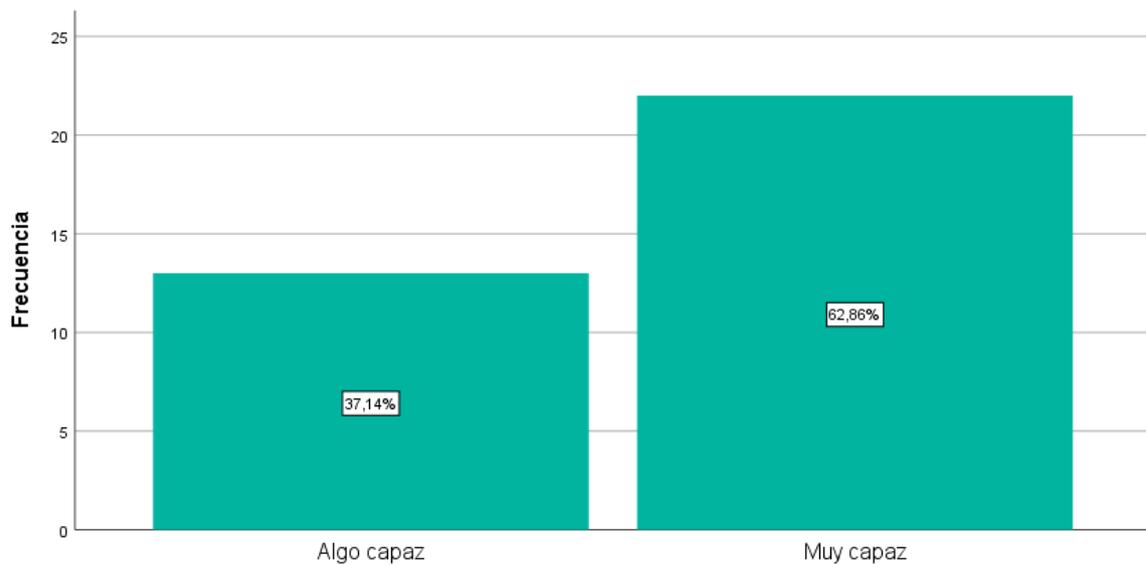
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy incapaz	0	0,00
	Algo incapaz	0	0,00
	No sé	0	0,00
	Algo capaz	13	37,1
	Muy capaz	22	62,9
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 14

Capacidad de adaptación a situaciones nuevas propiciadas por el juego.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 31,7% considera que su hijo es algo capaz de adaptarse a situaciones nuevas que se generan a través del juego; mientras que el 62,9% expresa que es muy capaz.

5. En su opinión, ¿considera que la docente emplea el juego de manera frecuente para el proceso de enseñanza de su hijo/a?

Tabla 16

Frecuencia que emplea la docente el juego en la enseñanza de sus hijos.

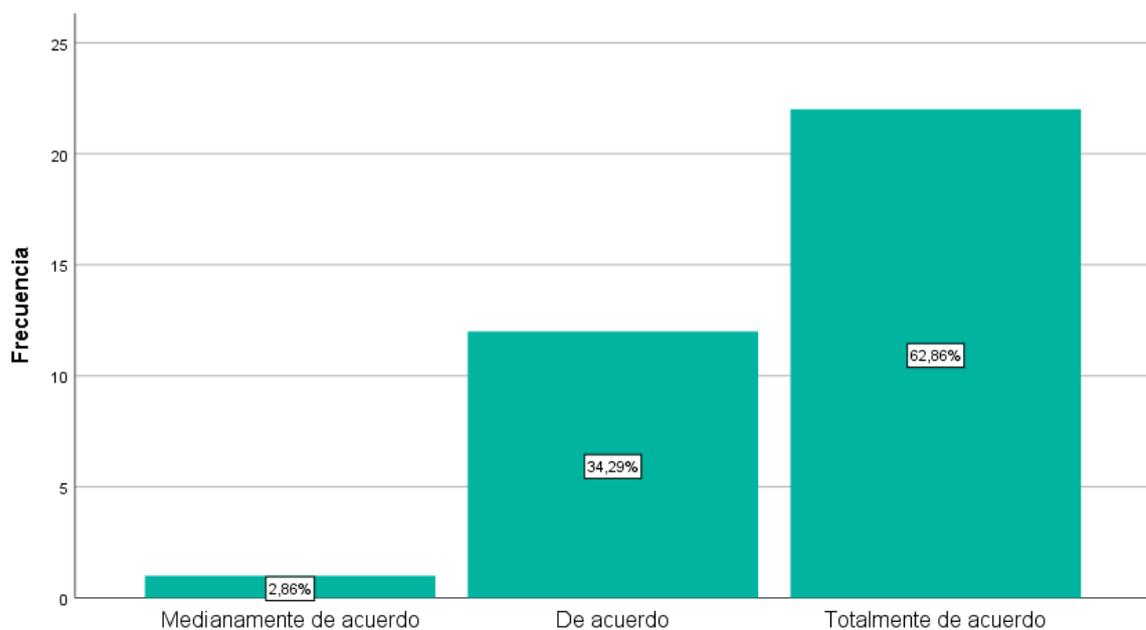
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	0	0,00
	En desacuerdo	0	0,00
	Medianamente de acuerdo	1	2,9
	De acuerdo	12	34,3
	Totalmente de acuerdo	22	62,9
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 15

Frecuencia que emplea la docente el juego en la enseñanza de sus hijos juego.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 2,9% considera estar medianamente de acuerdo en que la docente emplea el juego de manera frecuente para el proceso de enseñanza de su hijo/a; mientras que el 34,3% asegura estar de acuerdo y el 62,9% totalmente de acuerdo.

6. ¿En qué medida su hijo/a puede incluir la creatividad en sus actividades diarias?

Tabla 17

Capacidad para incluir la creatividad en las actividades diarias.

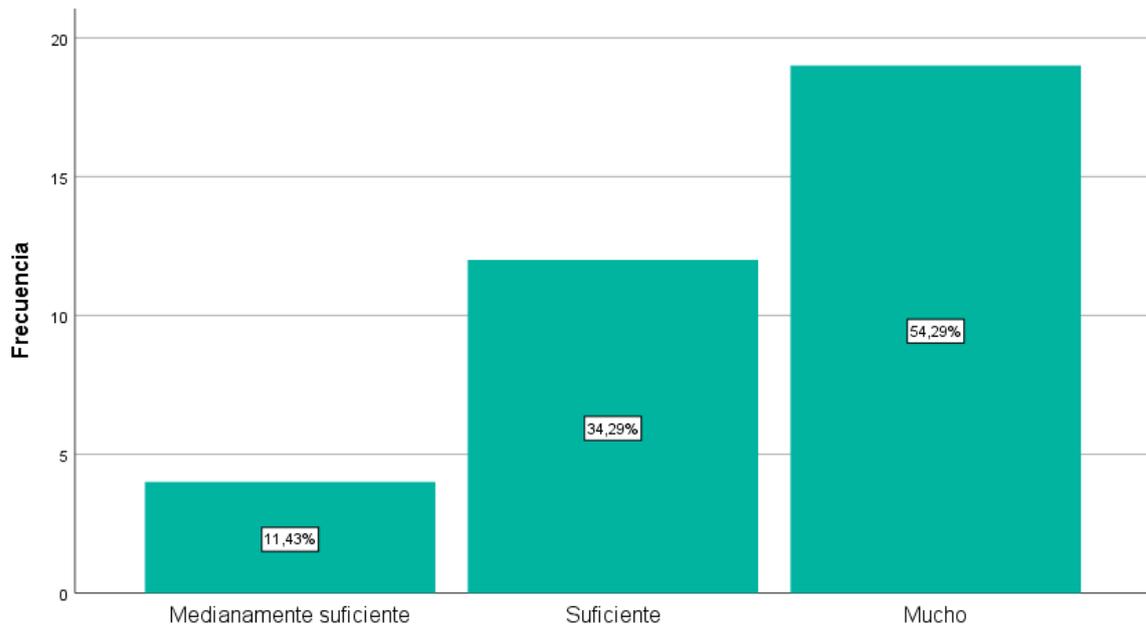
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy poco	0	0,00
	Poco	0	0,00
	Medianamente suficiente	4	11,4
	Suficiente	12	34,3
	Mucho	19	54,3
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 16

Capacidad para incluir la creatividad en las actividades diarias.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 11,4% considera que medianamente suficiente su hijo/a puede incluir la creatividad en sus actividades diarias; mientras que el 34,3% expresa que suficientemente y el 54,3% mucho.

7. ¿Cuál es la capacidad que tiene su hijo para dibujar y pintar de manera libre y espontánea?

Tabla 18

Capacidad para dibujar y pintar de manera libre y espontánea.

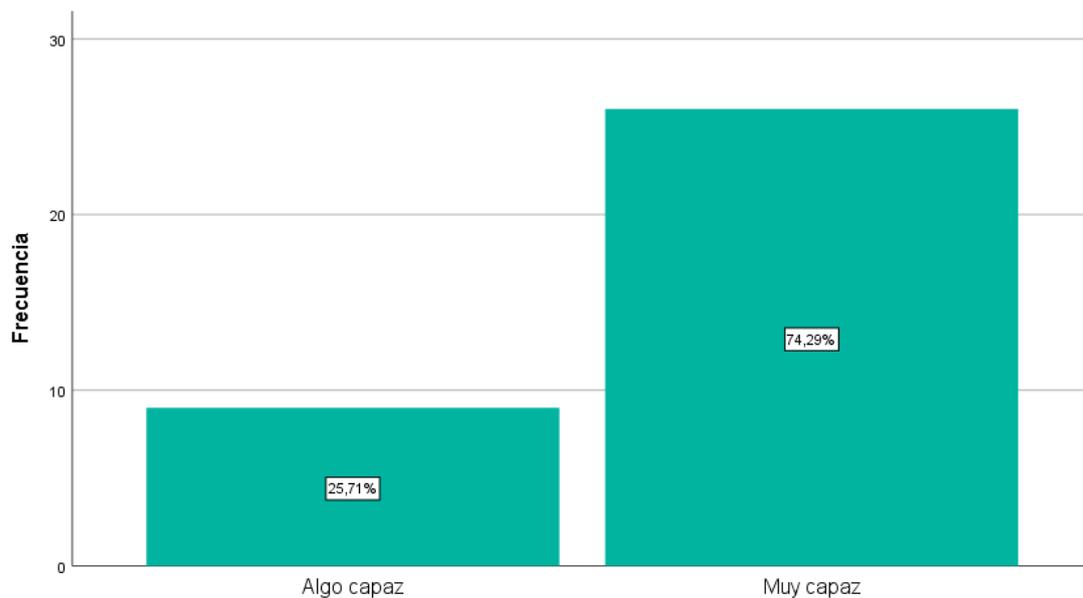
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy incapaz	0	0,00
	Algo incapaz	0	0,00
	No sé	0	0,00
	Algo capaz	9	25,7
	Muy capaz	26	74,3
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 17

Capacidad para dibujar y pintar de manera libre y espontánea.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 25,7% considera algo capaz a su hijo para dibujar y pintar de manera libre y espontánea; mientras que el 74,3% lo determina como muy capaz.

8. ¿Considera usted que su hijo/a es capaz de crear historias o cuentos a partir de sus experiencias diarias?

Tabla 19

Capacidad para crear historias o cuentos a partir de sus experiencias diarias.

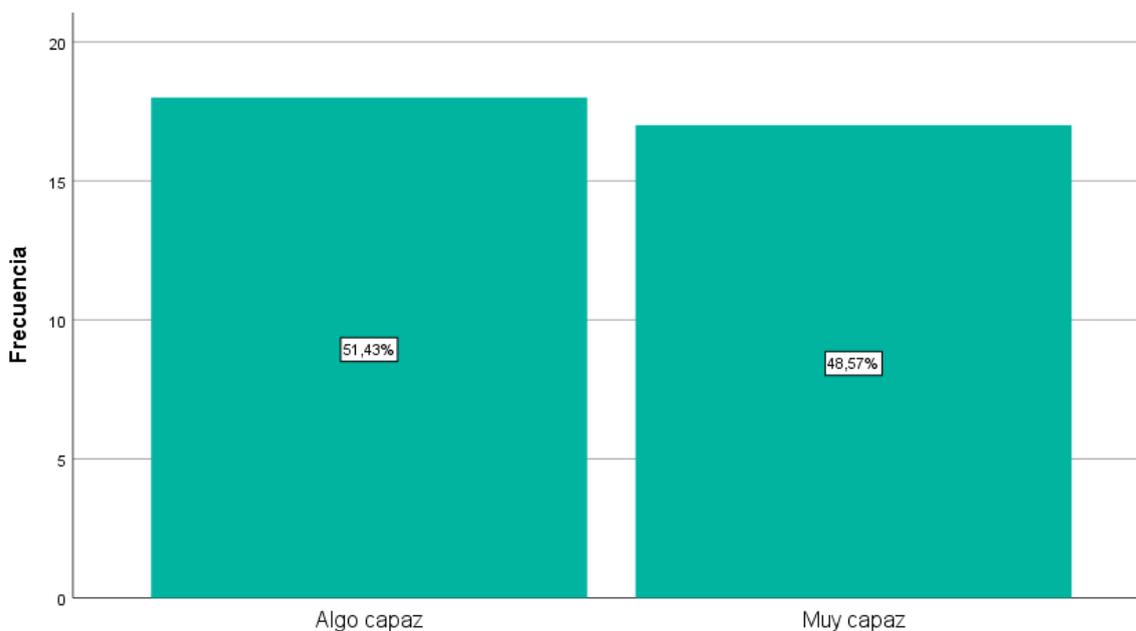
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Muy incapaz	0	0,00
	Algo incapaz	0	0,00
	No sé	0	0,00
	Algo capaz	18	51,4
	Muy capaz	17	48,6
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 18

Capacidad para crear historias o cuentos a partir de sus experiencias diarias.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 51,4% es algo capaz de crear historias o cuentos a partir de sus experiencias diarias; mientras que el 48,6% expresa que es muy capaz.

9. A partir del siguiente listado de actividades ¿En cuál considera que su hijo/a evidencia mayor interés y habilidad para ejecutarla? (Seleccione una)

Tabla 20

Actividad en la que los niños evidencian mayor interés.

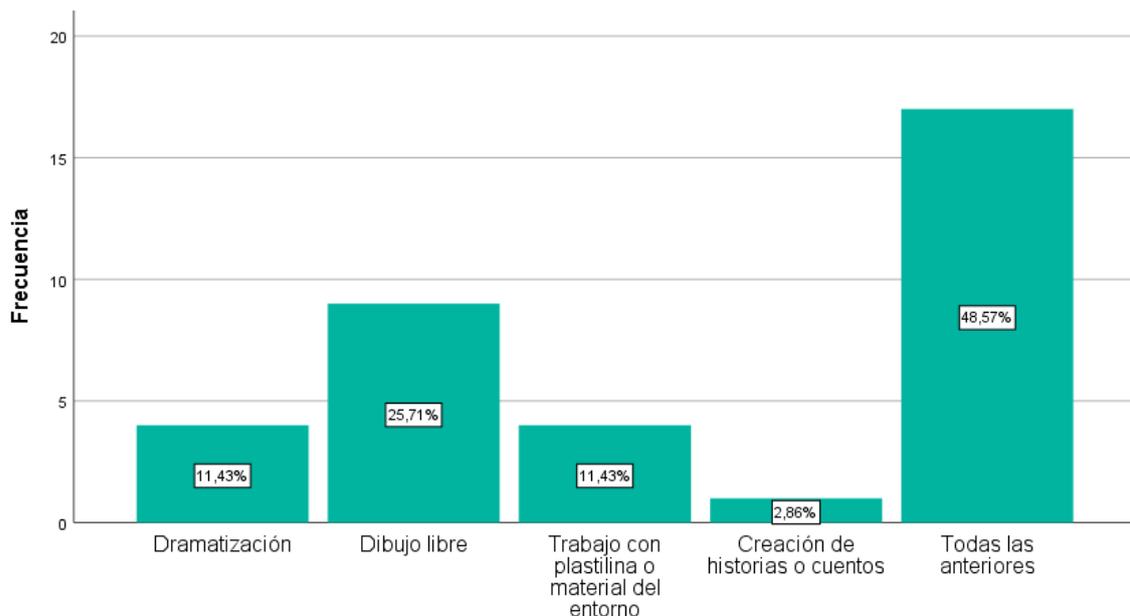
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Dramatización	4	11,4
	Dibujo libre	9	25,7
	Trabajo con plastilina o material del entorno	4	11,4
	Creación de historias o cuentos	1	2,9
	Todas las anteriores	17	48,6
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 19

Actividad en la que los niños evidencian mayor interés.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 11,4% considera que su hijo/a evidencia mayor

interés y habilidad para ejecutarla dramatización; mientras que el 25,7% expresa que el dibujo libre, el 11,4% el trabajo con plastilina o material del entorno, el 2,9% creación de historias y cuentos; mientras que el 48,6% asegura que todas.

10. ¿Considera que el docente debe fortalecer la implementación de juegos que induzcan a los estudiantes a mejorar su creatividad?

Tabla 21

Necesidad de fortalecer la práctica docente en la implementación del juego para la creatividad.

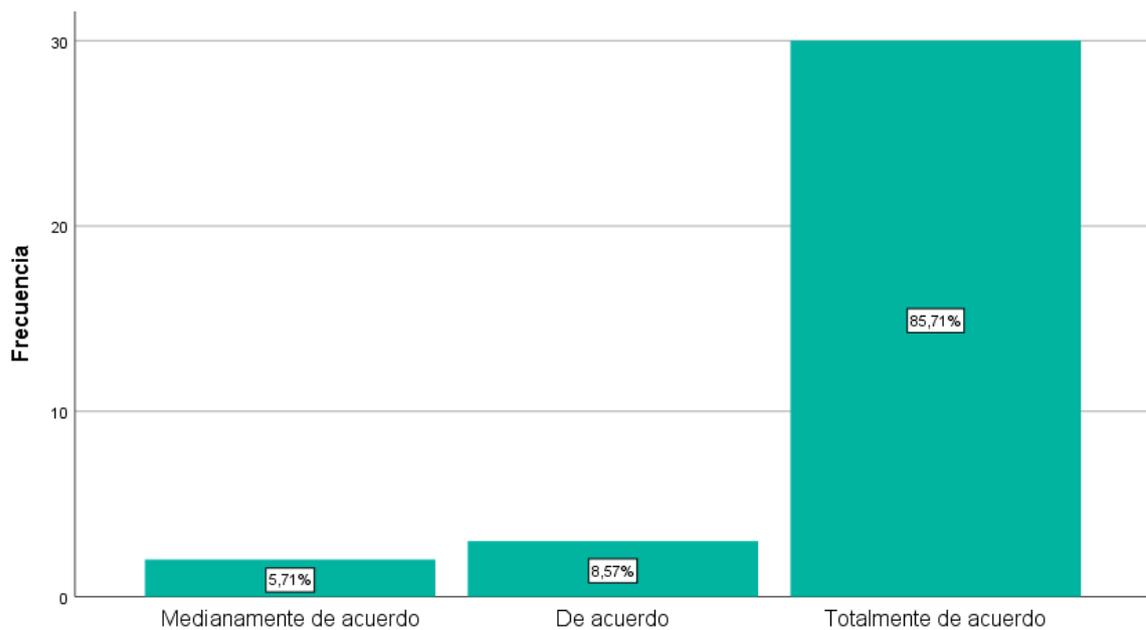
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	0	0,00
	En desacuerdo	0	0,00
	Medianamente de acuerdo	2	5,7
	De acuerdo	3	8,6
	Totalmente de acuerdo	30	85,7
	Total	35	100,0

Fuente: Encuesta a padres de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”

Elaborado por: Autoras (2022)

Figura 20

Necesidad de fortalecer la práctica docente en la implementación del juego para la creatividad.



Análisis. – Los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos permite evidenciar que, del 100% de los padres el 5,75 está medianamente de acuerdo en que el docente debe fortalecer la implementación de juegos que induzca a los estudiantes a mejorar su creatividad; mientras que el 8,6% está de acuerdo y el 85,7% totalmente de acuerdo.

Análisis de la ficha de observación a preescolares de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Pueblo Viejo

Tabla 22

Análisis de la ficha de observación, Ámbito de la Experiencia de Trabajo.

criterio	No Logrado	En Proceso	Logrado
Realiza armado de rompecabezas, considerando que el número de fichas para los niños y niñas de 5 años de edad son de máximo 25 piezas	0 (0%)	29 (82,86)	6 (17,14)
Modelado de arcilla, los niños jugaron con la arcilla libremente formando figuras según su creatividad.	0 (0%)	22 (62,86)	13 (37,14)
Dramatización de un cuento, los niños escucharon el relato de un cuento e fueron dramatizando con creatividad los roles que desempeñaron	0 (0%)	17 (48,57)	18 (51,43)
Elaboración de una receta de cocina, los niños participaron creativamente en la elaboración de una ensalada de frutas, mediante el juego de roles (Chef por un día)	0 (0%)	10 (25,57)	25 (71,43)
Igual con igual, los niños jugaron con diferentes fichas, y establecieron relaciones iguales mediante el uso de su creatividad	0 (0%)	19 (54,29)	16 (45,74)

Elaboración propia

El procesamiento de los datos registrados en la Tabla 22, permite observar que el 82,86% de los infantes se encuentran en proceso de logro del armado de rompecabezas,

considerando, mientras que el 17,14% sí lo logra. En este sentido, es necesario que el educador fortalezca las actividades orientadas a este tipo de actividades mediante el juego entre pares, priorizando la metodología del aprendizaje guiado con el propósito de direccionar al fortalecimiento de su pensamiento crítico y creativo esenciales en la educación infantil.

Por otra parte, el 62,86% de los niños observados se encuentra en proceso de logro de las actividades de modelado de arcilla, mientras que el 37,14% sí lo logra. en este sentido, el uso de material concreto debe ser fortalecido en la educación inicial, especialmente aquellos que fomentan el juego, logrando con ello la adquisición de un conjunto de habilidades vinculadas a la creatividad e imaginación.

Así mismo, al observar las actividades orientadas a la dramatización de un cuento, donde los niños escucharon el relato de una historia para ser dramatizada por ellos y fomentar su nivel de creatividad, se comprobó que 48,57% se encuentra en proceso de logro; mientras que el 51,43% sí lo logra. desde estas perspectivas, es necesario que la educadora frecuente este tipo de actividades para fomentar en ellos la creatividad e imaginación.

Al observar la actividad diseñada para la elaboración de una receta de cocina, los niños participaron creativamente en la preparación de una ensalada de frutas, mediante el juego de roles (Chef por un día); a través del cual se pudo registrar que, el 25,57% se encuentran en procesos de logro y el 71,43% sí lo logra. convirtiéndose en una actividad de juego de roles que puede ser replicada en otros ámbitos del dimensionamiento vinculante a la educación infantil.

La propuesta de ejecución de la actividad “Igual con igual”, los niños jugaron con diferentes fichas, y establecieron relaciones iguales mediante el uso de su creatividad. A partir de aquello, se pudo registrar que, el 54,29% de los niños se encuentran en proceso de logro, mientras que el 45,74% sí lo logran. Es decir, esta actividad lúdica permite un aprendizaje colaborativo que fomenta la adquisición de mejores niveles de creatividad.

Análisis de la entrevista aplicada al directivo de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Puebloviejo.

El diálogo mantenido con la directora de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Puebloviejo, se enfocó en la experiencia que ella mantiene como directivo y, a través de aquello conocer cómo describe brevemente que involucra el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años; a lo que mencionó que los infantes a edades tempranas tiene la oportunidad de relacionarse con el entorno que lo rodea, por lo que tiene la oportunidad de aprender cosas nuevas mediante la creatividad, considerado como esencial para el aprendizaje infantil.

Por otra parte, al preguntar qué es la creatividad en el niño y cómo potenciarla, el directivo mencionó que es una habilidad esencial en los niños que les permite crear cosas nuevas, por lo tanto, el docente debe emplear actividades lúdicas, donde el juego genera experiencias significativas para que los pequeños aprendan a razonar y tomar decisiones mediante fábulas, cuentos, entre otros.

Así mismo, al preguntar cómo la docente de inicial 2 promueve el desarrollo de la creatividad de los infantes a su cargo, manifestó que la educadora de párvulo tiene la responsabilidad y la pertinencia de incorporar actividades lúdicas mediante juegos que inducen a los infantes a volar en su imaginación.

Al indagar sobre las dificultades que tiene la docente para desarrollar la creatividad en los infantes de inicial 2, el directivo mencionó los hábitos adquiridos en el hogar, así como en la carencia de espacios en la institución educativa para lograr experiencias significativas que permitan a los niños y niñas en edades tempranas a volar su imaginación.

En otro de los temas abordados, se indagó sobre los recursos educativos digitales que emplea la docente para fomentar el desarrollo de creatividad en los infantes de 4 a 5 años, teniendo como respuestas que las docentes de inicial emplean las computadoras para buscar herramientas y recursos tecnológicos para motivar la adquisición y fortalecimientos de las destrezas y motricidad fina.

CONCLUSIONES

Se logró identificar el nivel de usabilidad de actividades estimulantes basadas en el juego para el desarrollo de la creatividad en niños del subnivel inicial 2. Donde los resultados obtenidos de la encuesta a docentes determinaron que el 33,3% de los docentes aplica de forma bastante frecuente los juegos para promover la creatividad en los preescolares; mientras que el 66,7% lo hace muy frecuente; evidenciando la importancia que tiene este en la educación infantil en la cual los niños y niñas logran adquirir y desarrollar diversas habilidades y capacidades, en especial, la creatividad.

Por otra parte, se evidenció el nivel de creatividad que poseen los niños del subnivel inicial 2, donde los resultados obtenidos mediante la encuesta a los padres de familia evidenciaron que el 22,9% asegura que frecuentemente su hijo es capaz de expresarse, soñar y transformar la realidad en algo nuevo; mientras que el 42,9% asegura que bastante frecuente y el 34,3% muy frecuente. De ahí, se logró inferir que el nivel se ubica como medio; por tanto, la docente debe mejorar las actividades de juego, replanteando situaciones o experiencias significativas que le induzca a crear.

Mediante la revisión bibliográfica se determinó que entre las actividades de juego que promueven la creatividad en los infantes de 4 a 5 años, se encuentran la dramatización, juegos de roles, dibujo libre, trabajo con material concreto, creación de cuentos e historias en base a pictogramas. Por lo tanto, al indagar a los padres de familia se obtuvo que, el 11,4% considera que su hijo/a evidencia mayor interés y habilidad para ejecutarla dramatización; mientras que el 25,7% expresa que el dibujo libre, el 11,4% el trabajo con plastilina o material del entorno, el 2,9% creación de historias y cuentos; mientras que el 48,6% asegura que todas.

RECOMENDACIONES

- A la institución educativa se recomienda formar mesas de trabajo para diseñar estrategias y materiales didácticos que fortalezca la usabilidad del juego como eje transversal en la educación inicial, para de esta manera lograr potenciar el desarrollo de la creatividad e imaginación en los niños y niñas del subnivel

inicial 2 y, acoger dichas experiencias para ser replicadas en niveles educativos posteriores.

- A las docentes de inicial, se recomienda reinventar la práctica educativa mediante la potenciación de las experiencias de juegos que se propone en el acompañamiento a los niños y niñas, especialmente en aquellas que se realizan a través de plataformas digitales, donde la interacción y el dinamismo debe tener un mayor énfasis. Para lo cual, se debe trabajar en equipos de profesionales que direccionen en la adquisición y fortalecimiento de las competencias digitales docentes, tanto para la creación como diseño de contenidos educativos acoplados a las necesidades áulicas.
- A la comunidad escolar, trabajar para la adecuación de espacios lúdicos o de juego en espacios libres y abiertos; además de proveer de la dotación de materiales para las actividades que demanda de pintura y dibujo, así como del uso de material concreto; logrando de esta manera aportar de manera positiva al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la institución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209–213.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo de Ausubel*. <https://edusique.wordpress.com/2011/11/11/psicologia-educativa-un-punto-de-vista-cognoscitivo-de-ausubel/>
- Barba, J., Guzman, C., & Aroca, A. (2019). La creatividad en la Edad Infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *ペインクリニック学会治療指針* 2, 1–9.
- Barbosa, L., & Ramírez, S. (2018). Fomenta la creatividad en preescolar. In *Universidad Javeriana*.
- Benitez, F. J., Bastidas, J. M., Betancourth, S., Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Sainz, M., & Prieto, M. D. (2016). Tests de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): Elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses. *Psicothema*, 21(0214–9915), 562–567. <https://doi.org/10.1109/ICC.2004.1313226>
- Esquivias Serrano, M. (2016). Creatividad : Definiciones , Antecedentes y Aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 1067–6079, 1–17.
- Fernández Acevedo, J. E. (2017). *El pensamiento computacional y su relación con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del Quinto Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Felipe Neri de la ciudad de Riobamba*. [Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. <http://dspace.esepoch.edu.ec/handle/123456789/6649>
- Gallardo López, J. A. (2018). *Teorías Del Juego Como Recurso Educativo* (Issue April). https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Gómez Álvarez, M. (2016). *¿ Aprender Jugando ? El Juego Como Recurso Didáctico* [Universidad de Sevilla]. [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45069/TFG_Marta_M^a Gomez Alvarez.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45069/TFG_Marta_M%a_Gomez_Alvarez.pdf?sequence=1)
- Hernández Saavedra, M., & Castillo Alba, N. (2013). Proyecto Pedagógico para la Formación a Distancia-Virtual. *Universidad de San Buenaventura de Bogotá*, 53(9), 1689–1699.
- Martínez Rodríguez, E. (2014). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Revista Misceláneas de Investigación*, 2, 7–22. dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf
- Ortiz Granja, D. (2017). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophía, Colección de Filosofía de La Educación*, 19(1390–386), 93–110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Padilla Caiña, E. (2014). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *Repertorio Americano*, 22, 103–128.
- Pascual, M. T. (2016). Indicativos de creatividad en niños de 4 a 8 años en distintos contextos educativos. *Universidad de La Rioja*, 208.
- Posligua Espinoza, J., Chenche García, W., & Vallejo Vivas, B. (2017). Incidencia de las

- actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 3(2477–8818), 1020–1052.
- Rodríguez Macas, L. (2012). *La enseñanza de la Filosofía en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Particular Mixta N 276 “Corazón de María” de la ciudad de Guayaquil, período 2011-2012*. Universidad Estatal de Milagro.
- Ruíz Gutiérrez, M. (2017). *El juego : Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria.
- Serrano, J., & Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación Constructivism Today: Constructivist Approaches in Education. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1–27. <https://doi.org/Vo.5 No.2>
- Ullaguari, P. S. (2016). El juego y creatividad como estrategia de enseñanza en la escuela. *Revista Para El Aula - IDEA*, 19, 44–45.
- Valqui, V. (2016). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 2(1681–5653), 1–11. <https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>
- Vera Moscoso, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 - 2017* [Universidad Tecnológica Salesiana Sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14899>
- Yáñez, J., Gaete, P., Harcha, T., Kühne, W., Leiva, V., & Vergara, P. (2015). Hacia una Metateoría Constructivista Cognitiva de la Psicoterapia. *Revista de Psicología de La Universidad de Chile*, X(0716–8039), 97–110.
- Yturalde, E. (2014). *La Lúdica, el Constructivismo y el Aprendizaje Experiencial* | Ernesto Yturalde Worldwide Inc. <http://www.ludica.org/>
- Zacatelco, F., Chávez, B., & González, A. (2017). Niños con bajos y altos niveles de creatividad : *Congreso Nacional de Investigación Educativa*, 317, 1–8.

ANEXOS

Anexo 1. Autorización Institución Educativa

San Juan, 1 de febrero del 2022

Lic. Mercedes Santillan Ramírez.

Directora de la Escuela de Educación Básica "24 de mayo"

San Juan

De mi consideración.

Dada su alta capacidad de colaboración para las diferentes actividades educativas, solicito, muy comedidamente a usted, su autorización para realizar una investigación en el subnivel inicial de la distinguida institución que usted preside, en virtud de encontrarme realizando el proyecto integrador de mis estudios de tercer nivel.

TEMA:

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "24 DE MAYO" DEL CANTON PUEBLOVIEJO

Agradeciendo su generosidad, reitero mis saludos de alta consideración y estima.

Atentamente,

Cindy Ceballos G.
Andrea Miranda Z.



Recibido
1-02-2022
Lic. Mercedes Santillan Ramírez
11.45 a.m.

Escaneado con CamScanner

Anexo 2. Formato de instrumentos



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO DEL CANTÓN PUEBLOVIEJO

ENCUESTA A DOCENTES

Objetivos: • Establecer el aporte del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Puebloviejo.

1. Desde su ámbito de desempeño ¿Qué tan importante considera al juego como estrategia metodológica para promover la creatividad en los infantes?

- a) Nada importante
- b) Algo importante
- c) Medianamente importante
- d) Importante
- e) Muy importante

2. Dentro y fuera de sus planificaciones ¿Con qué frecuencia usted aplica los juegos para promover la creatividad en los preescolares?

- a) Nada frecuente
- b) Poco frecuente
- c) Frecuentemente
- d) Bastante frecuente
- e) Muy frecuente

3. En su opinión ¿Los niños y niñas que tiene a cargo, tienen suficientes oportunidades para obtener experiencias creativas (como desarrollar la curiosidad, utilizar la imaginación y solucionar problemas)?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) Algunas veces
- d) A menudo
- e) Siempre

4. ¿Con qué frecuencia los preescolares tienen la oportunidad de participar en actividades creativas en el aula?

- f) Nunca
- g) Casi nunca
- h) Algunas veces
- i) A menudo
- j) Siempre

5. Desde su experiencia docente ¿Qué ofrecen las experiencias creativas basadas en juego que emplea en sus planificaciones?

- a) Escenarios participativos y colaborativos
- b) Oportunidades para diseñar y crear algo nuevo
- c) Momentos de reflexión y crítica constructiva
- d) Trabajo y aprendizaje colaborativo
- e) Obtener inspiración para inventar
- f) Todas las anteriores

6. ¿En qué medida puede incluir la creatividad en sus actividades diarias de aprendizaje?

- a) Muy poco
- b) Poco
- c) Medianamente suficiente
- d) Suficiente
- e) Mucho

7. Desde su práctica docente ¿Cuáles de las siguientes experiencias de aprendizajes consideras que fomentan la creatividad en los infantes?

- a) Apoyo para el uso de herramientas creativas digitales
-

- b) Actividades lúdicas al aire libre
- c) Juego de roles
- d) Juegos de invenciones
- e) Todas las anteriores

8. ¿Considera usted que, a través del juego, se promueve el aprendizaje significativo y potencia la creatividad en los preescolares?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Medianamente de acuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

9. ¿Qué estrategias metodológicas emplea para desarrollar la creatividad en los niños y niñas?

- a) Dramatización
- b) Dibujo libre
- c) Trabajo con material concreto
- d) Salidas de campo
- e) Todas las anteriores

10. ¿Identifique los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de inicial?

- a) Medio ambiente
- b) La familia
- c) El centro educativo
- d) Falta de espacios y materiales
- e) Todas las anteriores



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO DEL CANTÓN PUEBLOVIEJO

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS

Objetivos: • Conocer el criterio de los padres de familia sobre el aporte del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo del cantón Puebloviejo.

1. En su opinión ¿En qué medida cree que puede ayudar las actividades de juego a su hijo a generar cosas nuevas?

- a) Nada
- b) Un poco
- c) Medianamente
- d) Algo
- e) Mucho

2. ¿Con qué frecuencia su hijo es capaz de expresarse, soñar y transformar la realidad en algo nuevo?

- a) Nada frecuente
- b) Poco frecuente
- c) Frecuentemente
- d) Bastante frecuente
- e) Muy frecuente

3. ¿Hasta qué punto está de acuerdo en que se debe fortalecer la aplicación del juego en la educación infantil?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Medianamente de acuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

4. En su opinión ¿hasta qué punto considera que su hijo es capaz de adaptarse a situaciones nuevas que se generan a través del juego?

- a) Muy incapaz
- b) Algo incapaz
- c) No sé
- d) Algo capaz
- e) Muy capaz

5. En su opinión, ¿considera que la docente emplea el juego de manera frecuente para el proceso de enseñanza de su hijo/a?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Medianamente de acuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

6. ¿En qué medida su hijo/a puede incluir la creatividad en sus actividades diarias?

- a) Muy poco
- b) Poco
- c) Medianamente suficiente
- d) Suficiente
- e) Mucho

7. ¿Cuál es la capacidad que tiene su hijo para dibujar y pintar de manera libre y espontánea?

- a) Muy incapaz
- b) Algo incapaz
- c) No sé
- d) Algo capaz
- e) Muy capaz

8. ¿Considera usted que su hijo/a es capaz de crear historias o cuentos a partir de sus experiencias diarias?

- a) Muy incapaz
- b) Algo incapaz
- c) No sé
- d) Algo capaz
- e) Muy capaz

9. A partir del siguiente listado de actividades ¿En cuál considera que su hijo/a evidencia mayor interés y habilidad para ejecutarla? (Seleccione una)

- a) Dramatización
- b) Dibujo libre
- c) Trabajo con plastilina o material del entorno
- d) Creación de historias o cuentos
- e) Todas las anteriores

10. ¿Considera que el docente debe fortalecer la implementación de juegos que induzcan a los estudiantes a mejorar su creatividad?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Medianamente de acuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO DEL CANTÓN PUEBLOVIEJO

FICHA DE OBSERVACIÓN A PREESCOLARES

- **Objetivos:** Establecer el nivel de creatividad que poseen los niños del subnivel inicial

Experiencia de trabajo

criterio	No Logrado	En Proceso	Logrado	Observaciones
Realiza armado de rompecabezas, considerando que el número de fichas para los niños y niñas de 5 años de edad son de máximo 25 piezas				
Modelado de arcilla, los niños jugaron con la arcilla libremente formando figuras según su creatividad.				
Dramatización de un cuento, los niños escucharon el relato de un cuento e fueron dramatizando con creatividad los roles que desempeñaron				
Elaboración de una receta de cocina, los niños participaron creativamente en la elaboración de una ensalada de frutas,				

mediante el juego de roles (Chef por un día)				
Igual con igual, los niños jugaron con diferentes fichas, y establecieron relaciones iguales mediante el uso de su creatividad				



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 24 DE MAYO DEL CANTÓN PUEBLOVIEJO

GUÍA DE ENTREVISTA AL DIRECTIVO

1. Dada su experiencia, podría describirnos brevemente que involucra el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años.
2. ¿Para usted que es la creatividad en el niño y cómo potenciarla?
3. Desde su área de desempeño, nos podría explicar ¿Cómo la docente de inicial 2 promueve el desarrollo de la creatividad de los infantes a su cargo?
4. Nos podría explicar ¿Cuáles son las dificultades que tiene la docente para desarrollar la creatividad en los infantes de inicial 2?
5. En lo referente a las clases virtuales, nos podría explicar ¿Cuáles son los recursos educativos digitales que emplea la docente para fomentar el desarrollo de creatividad en los infantes de 4 a 5 años?

Anexo 3. Evidencias fotográficas



