



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN**

**TÍTULO:**

**EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA  
CREATIVIDAD DE NUEVE ESCOLARES ENTRE 11 A 14 AÑOS  
DEL BARRIO CONSACOLA DE LA CIUDAD DE LOJA  
PERIODO 2020 - 2021**

*Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias  
de la Educación mención Psicología Educativa y Orientación.*

**Autor**

**Ángel Romario Cabrera Erreyes.**

**Directora de Tesis**

**Dra. Esthela Marina Padilla Buele PhD.**

**LOJA-ECUADOR**

**2021**

## CERTIFICACIÓN

Dra. Esthela Marina Padilla Buele. PhD

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE, Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

### **CERTIFICA:**

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Educativa i Orientación Titulado: **EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE NUEVE ESCOLARES ENTRE 11 A 14 AÑOS DEL BARRIO CONSACOLA DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2020 – 2021**, de la autoría de la **Sr. Ángel Romario Cabrera Erreyes**. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto. Loja, 16 de Abril 2021



Firmado electrónicamente por:  
**ESTHELA  
MARINA  
PADILLA BUELE**

Dra. Esthela Marina Padilla Buele. PhD.

**DIRECTORA DE TESIS**

## **AUTORÍA**

Yo, **Ángel Romario Cabrera Erreyes**, declaro se autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en repositorio Institucional-biblioteca Virtual.

**Autor:** Ángel Romario Cabrera Erreyes

**Firma:**

**Cédula:** 1105919698

**Fecha:** Loja, 07 de julio 2021

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS, PARA LA CONSULTA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO

Yo, **Ángel Romario Cabrera Erreyes**, declaro ser autor de la Tesis titulada; “**EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE NUEVE ESCOLARES DE 11 A 14 AÑOS DEL BARRIO CONSACOLA DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2020 - 2021**”, como requisito optar al Grado de licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Educativa y Orientación: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la Tesis que realice algún tercero.

Para constancia de esta autorización. En la ciudad de Loja, a los siete días del mes de julio de 2021.

**Firma:**

**Autor:** Angel Romario Cabrera Erreyes

**Cédula:** 1105919698

**Dirección:** Loja, Calle Brasilia, Barrio Consacola

**Correo electrónico:** [kodigorap@gmail.com](mailto:kodigorap@gmail.com)

**Celular:** 0986673417

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**DIRECTOR DE TESIS:** Dra. Esthela Marina Padilla Buele. PhD.

**TRIBUNAL DE GRADO**

**PRESIDENTE:** Dra. Sonia Marlene Sizalima Cuenca, Mg. Sc.

**VOCAL 1:** Dra. María Eugenia Rodríguez Guerrero, PhD.

**VOCAL 2:** Psic. Clin. José Luis Valarezo Carrión, Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, especialmente a la Carrera de Psicología Educativa y Orientación especialmente a los docentes por brindarme los conocimientos y las experiencias necesarias en estos ocho ciclos para mi formación profesional.

Un agradecimiento de forma especial a la Dra. Esthela Marina Padilla Buele PhD, directora de tesis, quien supo brindar orientación y asesoría permanente en el desarrollo de mi trabajo de titulación, a los docentes y compañeros de la carrera quienes con su apoyo hicieron posible el cumplimiento de los objetivos propuestos en este proyecto.

Ángel Romario

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de tesis de grado está dedicado primeramente a mis padres por darme la vida quienes con mucho cariño, amor y sacrificio día a día han hecho de mí una persona con valores para poder desenvolverme ante la sociedad apoyándome en cada momento con lo poco o mucho que tenían, a mis hermanos que han sido apoyo incondicional en mi vida, un agradecimiento especial a toda mi familia, quienes me han guiado de todas las formas posibles para que pueda lograr todas mis metas y aspiraciones.

Ángel Romario

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

### ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

Tipo de Documento	Autor Título de la Tesis	Fuente	Fecha - Año	ÁMBITO GEOGRÁFICO						Otras Desagregacione	Otras Observaciones
				Nacional	Regional	Provincia	Cantón	Parroquia	Barrio o comunidad		
Tesis	Ángel Romario Cabrera Erreyes  El juego como alternativa para mejorar la creatividad de nueve escolares entre 11 a 14 años del barrio Consacola de la ciudad de Loja periodo 2020 - 2021	U.N. L	2020-2021	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	Carigán	Barrio Consacola	CD	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

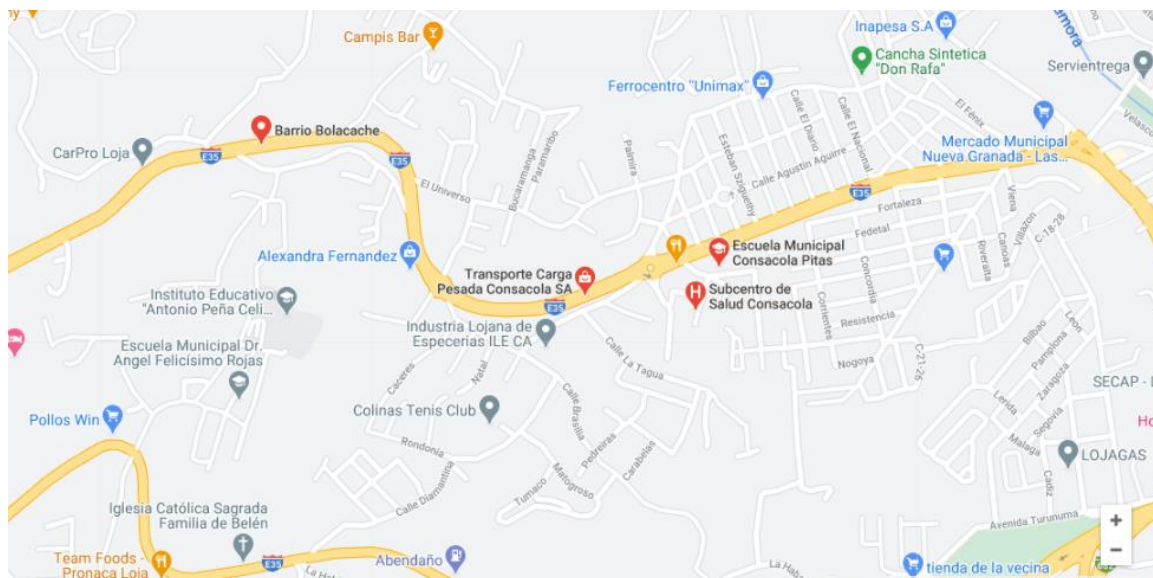
### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN



Fuente "google imágenes"

## CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN

### BARRIO CONSACOLA



Fuente: Google maps



## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
  - a. TÍTULO
  - b. RESUMEN  
ABSTRACT
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADOS
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
    - Propuesta de intervención
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXOS

**a. TÍTULO**

EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA  
CREATIVIDAD DE NUEVE ESCOLARES ENTRE 11 A 14 AÑOS DEL  
BARRIO CONSACOLA DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2020 - 2021

## **b. RESUMEN**

El trabajo investigativo titulado: **EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE NUEVE ESCOLARES ENTRE 11 A 14 AÑOS DEL BARRIO CONSACOLA DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2020 -2021**, tuvo como objetivo general determinar el juego como alternativa para mejorar la creatividad de los escolares del Barrio Consacola, por ello fue una investigación con un enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva explicativa; diseño no experimental; con un corte transversal, donde estuvo enmarcado en el método científico, inductivo, deductivo, método de análisis y síntesis, los cuales contribuyeron a la fundamentación teórica de la presente investigación, se utilizó el instrumento utilizado para la investigación el cual fue; cuestionario de creatividad adaptado a la prueba de Torrance, aplicando a nueve escolares, entre los principales resultados se pudo encontrar que los escolares se encuentran en un nivel de creatividad media-baja, donde tienen dificultades para embellecer las ideas, fijarse en los detalles, no busca conexiones entre una figura y otra, presentando así dificultades para dar múltiples respuestas ante problema. De lo que se puede concluir que los escolares no tienen un correcto desarrollo de la creatividad debido a la falta de educación e interacción con diferentes actividades que les ayude a fortalecer su pensamiento creativo, originalidad e imaginación, lo que se recomienda a los directivos que revisen información sobre el juego y sus beneficios así mismo recomendar a las autoridades de la comunidad aplicar la propuesta “jugando desarrollo mi creatividad en los escolares”

## **ABSTRACT**

The investigative work entitled: **THE GAME AS AN ALTERNATIVE TO IMPROVE THE CREATIVITY OF NINE SCHOOL SCHOOLS BETWEEN 11 TO 14 YEARS OF THE CONSACOLA NEIGHBORHOOD OF THE CITY OF LOJA PERIOD 2020 -2021**, had the general objective of determining the game as an alternative to improve the creativity of schoolchildren of the Consacola neighborhood, for that reason it was an investigation with a quantitative approach, of a descriptive explanatory type; non-experimental design; With a cross section, where it was framed in the scientific, inductive, deductive method, method of analysis and synthesis, which contributed to the theoretical foundation of the present investigation, the instrument used for the investigation was used which was; creativity questionnaire adapted to the Torrance test, applied to nine schoolchildren, among the main results it was found that schoolchildren are at a medium-low level of creativity, where they have difficulties to embellish ideas, pay attention to details, not looks for connections between one figure and another, thus presenting difficulties in giving multiple answers to a problem. From which it can be concluded that schoolchildren do not have a correct development of creativity due to the lack of education and interaction with different activities that help them strengthen their creative thinking, originality and imagination, which is recommended to managers to review information about the game and its benefits as well as recommend to the community authorities to apply the proposal "playing I develop my creativity in schoolchildren"

### c. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está orientado a investigar la creatividad en los escolares; ya que un niño creativo es capaz de tener un mejor desenvolvimiento tanto físico como mental, puesto que en las investigaciones planteadas se evidencia notablemente que existe un nivel elevado de falta de creatividad en los niños, lo cual es preocupante. Si los escolares no desarrollan su creatividad no tendrán un correcto desarrollo mental como emocional en su vida diaria antes las diversas situaciones, ni mucho menos ser independientes en su forma de pensar.

Tomando en cuenta esta problemática se formula la pregunta de **investigación ¿Cómo el juego como alternativa sirve para mejorar la creatividad de los escolares entre 11 a 14 años del Barrio Consacola?**

Ante esta interrogante se ha creído pertinente desarrollar el siguiente tema de investigación; **El juego como alternativa para mejorar la creatividad de nueve escolares entre 11 a 14 años del barrio Consacola de la ciudad de Loja periodo 2020 – 2021.**

Para la realización del presente estudio se planteó como objetivo general: determinar el juego como alternativa para mejorar la creatividad de los escolares del Barrio Consacola expuesto en el resumen, y como objetivos específicos que dirigen la investigación se formulan los siguiente: Fundamentar teóricamente las variables de estudio (el juego como alternativa para mejorar la creatividad de los escolares; Diagnosticar las dificultades de la creatividad en los escolares; y diseñar talleres para mejorar la creatividad de los escolares.

Dentro de la revisión de la literatura en donde se expuso información referente al tema de estudio. Como primera variable se presenta el juego: definición y clasificación del juego, el juego una forma de interactuar con la realidad, el juego y su importancia en la educación. Y como segunda variable se presenta la creatividad: Características y procesos que producen la creatividad, los niveles y fases que presenta la creatividad, beneficios de mejorar la creatividad

en los niños, la importancia de desarrollar la creatividad, el pensamiento creativo y las recomendaciones para mejorar la creatividad.

El presente trabajo se encuentra enmarcado en una investigación con un enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva explicativa; diseño no experimental; con un corte transversal y los métodos que fueron utilizados son: Inductivo ayudó a verificar el problema de estudio mediante la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la prueba de Torrance, así mismo permitió sustentar la teoría mediante la recopilación de información acerca del juego.

El método deductivo, permitió la delimitación de las conclusiones, y recomendaciones; determinando así, la aplicación del juego como alternativa para mejorar la creatividad en los escolares. El método estadístico me permitió tabular la información recolectada de la muestra, describirla, en los pasos: recolección de la información, organización en tablas, presentación en gráficos, análisis e interpretación de los resultados que indican la problemática. Método de análisis y síntesis facilito la construcción del marco teórico. El método científico nos sirvió para planificar el proyecto de titulación, el descubrimiento del tema, planteamiento de la problemática, derivación de los problemas de investigación y la búsqueda de la información científica con especialistas sobre el tema de estudio.

El instrumento utilizado: La prueba de creatividad adaptada a la prueba de Torrance la misma que fue aplicada nueve escolares del Barrio Consacola con el fin de medir el grado de creatividad y a su vez potenciar el mismo.

Entre los principales resultados se pudo encontrar que los escolares se encuentran en un nivel medio-bajo de creatividad, en indicadores: Flexibilidad, un 67% presentan una creatividad media-baja, un 22% presentan una creatividad media-alta, y solo un 11% una creatividad alta; en el indicador sobre la originalidad, un 56% presentan una creatividad media-baja, mientras que un 225 presentan una creatividad media-alta, un 11% presentan una creatividad baja, y solo

un 11% presentan una creatividad alta; en el indicador de fluidez un 56% presentan una creatividad media-alta, en donde el 22 % presentan una creatividad media-alta y el 22% restante presentan una creatividad alta y el indicador de la elaboración, un 44% presentan una creatividad media-baja, en donde un 33% presentan una creatividad media-alta, un 11% una creatividad baja, y solo el 11% restante una creatividad alta.

Con estos resultados se llegó a las conclusiones el presente trabajo, se encuentra la importancia del desarrollo del juego en los escolares, porque permite potenciar la creatividad, el pensamiento creativo, originalidad e imaginación.

Por tanto, en las recomendaciones se versa en la manifestación, socialización y concientización mediante la ejecución de la propuesta psicoeducativa que está diseñada mediante talleres que muestran tanto a las autoridades del barrio Consacola, como a sus moradores, padres de familia, para su desarrollo y prevención de bajos niveles de creatividad en los escolares

La tesis se encuentra estructurada en coherencia con lo dispuesto en el artículo 135 del reglamento académico de la universidad nacional de Loja, en vigencia el comprende: Título, resumen en castellano y traducido al inglés, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, propuesta, bibliografía, anexos.

En tal virtud se aspira a que este documento se convierta en un plan de intervención, en tanto de carácter investigativo, crítico, analítico y de orientación, así como de reflexión puesto que el mismo fue desarrollado en base a los conocimientos adquiridos durante todo el proceso de formación profesional, y a su vez aportará a la familia, docentes y sociedad.

#### **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

##### **ANTECEDENTES**

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo

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

A nivel internacional Navarro (2008), en su tesis: “Mejora de la creatividad en el aula de primaria” (España – Murcia, 2008, Pág. 161 y 163) Llegó a las siguientes conclusiones: de que se tiene muy en cuenta que la creatividad no es innata, que requiere de la educación y la experiencia para desarrollarse. Además, para que la educación o enseñanza pueda cumplir el objetivo de desarrollarla, han de darse determinadas características o requisitos con el educador, el alumno y el ambiente o clima del aula – centro.

Romero (2010), en su tesis: “La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un Centro Educativo Rural y no Urbano de Pereira” (Colombia, 2010, Pág. 91): Llegó a las siguientes conclusiones de que el sexo no posee incidencia sobre la manifestación de la creatividad general, narrativa o gráfica. Lo anterior debido a factores tanto medioambientales como genéticos que involucran al niño en general. Se deben estudiar las particularidades creativas de cada estudiante en nuestra región, para ser más objetivos a la hora de evaluar y sobre todo de individualizar los más sobresalientes.



A nivel nacional, en el Ecuador en el Cantón Chordeleg existen índices alarmantes que demuestran una de las posibles causas de esta falta de creatividad. Entre lo más significativo se encuentra que la pobreza en el cantón Chordeleg alcanza “hasta un 2,4 % con respecto a la provincia del Azuay” (SENPLADES, 2010, pág. 4). Esto implica que varios de sus pobladores y de sus familias no satisfacen sus necesidades básicas, lo que se traduce en una falta de acceso y oportunidades a los centros educativos.

De la misma manera, se observa que existe una gran brecha social por diferencias de género, pues el porcentaje de analfabetismo de las mujeres es del “15,5% y de los hombres, únicamente alcanza el 7,3 %” (SENPLADES, 2010, pág. 4).

Los padres al emigrar a otro país, generaban malestar y problemas evolutivos sustanciales en el niño en su educación y su desarrollo. Si bien es un pasado remoto, aún se encuentran latentes las huellas en el austro ecuatoriano, que fue el sector más afectado por esta ola migratoria. En la actualidad, acorde a Jiménez (1999) “las familias conformadas después de uniones rotas...han crecido en las últimas décadas debido al descenso en la duración de las uniones” (pág. 103). Como resultado, la familia, en algunos casos particulares, ya no se establece únicamente con los miembros dispuestos en su orden común, sino que se acoplan nuevos integrantes de familias diversas; en otras palabras, las familias se organizan por nuevas dinámicas, pues a partir de los divorcios, los representantes, por lo general, se acoplan con otras parejas.

Estos datos nos pueden dar una lectura general. Las familias que se encuentran en situaciones económicas desfavorables, no asumen como prioridad el desarrollo infantil. Se ha observado que, en la práctica educativa, se limitan a mantener al escolar con los conocimientos que los centros educativos le puedan ofrecer. No obstante, es crucial el refuerzo en la casa de los conocimientos necesarios según lo observado, los padres de familia no se inmiscuyen en

asuntos que puedan potenciar el desarrollo cognitivo de sus hijos.

## **EL JUEGO**

### **Perspectivas teóricas del juego**

Como se ha mencionado el juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegando a ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los escolares al conocimiento. A continuación presentaremos algunas perspectivas teóricas acerca del juego con sus respectivos autores, quienes afirman las diversas posturas en las que se puede comprender al juego como herramienta para el desarrollar la creatividad y el aprendizaje.

Desde que la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos han aportado porqué el juego ha de cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje desarrollando su cognición y la creatividad en los niños y las niñas.

Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26).

Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir

tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Además, es un “factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos” (Unesco, 1980, p.14).

“El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano”. (Moreno, 2002, p.25)

Además, se entiende al juego como parte de la vida con la que los seres humanos crecen, por ser este la expresión más clara del comportamiento humano, que a su vez le permite a los sujetos expresarse como resultado de sus emociones, de sus sentidos, y pensamientos que se ven reflejados en los actos de juego que este sujeto realiza.

Otro autor desde una teoría psicológica es Sigmund Freud, quién define al juego...“como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos” (Calero, 2003, p.30). Lo que deja entrever es que los niños y las niñas desde que son pequeños, siempre tratan de expresarse libremente por medio del juego, como algo vital.

Dentro de la teoría psicológica se encuentra a Vygostki quién consideró al juego “como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra su conocimiento. Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)” (Franc, 2002, p.5). Retroalimentando esta teoría se concluye que para

Vigotsky “el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados” (Montiel, 2008, p. 95).

Asimismo, según Calero (2003) (como se citó en Froebel) miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: “es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia” (p.34).

Otro autor quién también muestra su postura frente a lo que él considera como juego es Bruner, como se citó en “Franc 2002, otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido” (p.39).

También se encontró ahora desde la perspectiva del placer funcional según Calero (2003) “el juego tiene como rasgo peculiar el placer. La situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple con su papel creador” (p.30).

Por otra parte es importante rescatar como el juego se convierte en uno de los derechos fundamentales citado en Naciones Unidas tal como dice “Borja & Martín 2007, el principio 7, tras manifestar que el niño tiene derecho a recibir educación, gratuita y obligatoria, que le permita en condiciones de igualdad de oportunidades desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad, explicita que el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación” (p. 10).

Retomando lo que se encontró en la Convención sobre los derechos de los niños y de las niñas, dice en el artículo 31: “los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (Martin, 2006, p.33).

Otro artículo relacionado con el derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes, se encontró en el código de la infancia y la adolescencia según Martin (2006), artículo 30: “los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital en la vida cultural y las artes. Igualmente tienen derecho a que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan” (p.30).

A continuación, se entrará a abarcar lo que corresponde a la definición de lo que se llama juego, y como este ha evolucionado y se ha convertido en una práctica educativa para desarrollar el potencial de los escolares.

### **Definiciones del juego**

Se denomina juego a toda actividad que se realiza con fines recreativos, por tal motivo se lo ha tomado como estrategia didáctica para dar solución al problema planteado; siendo estas actividades creativas, interactivas e interesantes para cada uno de los escolares.

El juego es un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum y ludus” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica”. (Delgado, 2011, p.8)

Se puede definir al juego como una actividad imprescindible para el desarrollo de los niños y niñas en toda su etapa evolutiva, motivo por el cual los autores afirman las siguientes definiciones.

Rousseau (1762) nos define el juego y nos dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68). Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías, emociones desarrollando así su creatividad.

El juego es una herramienta indispensable, para su desarrollo tanto físico, cognitivo, psicológico y social. Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca es una manera de ir adaptándose a la sociedad. Es importante considerar al juego como algo indispensable en su vida, una acción que tiene que realizar a diario y en cualquier circunstancia. (Delgado ,2011 p.31)

El juego es importante para el desarrollo normal en el niño, pues estimula y facilita cualquier tipo de aprendizaje. Ayuda a la coordinación de los movimientos y en la fluidez del lenguaje. Lo hace sociable y lo conduce a un buen desarrollo emocional. (Lima, 2005, p.27)

En el momento del juego el niño empieza, placenteramente, a interrelacionarse con otros niños, practica su lenguaje hablado y representativo, desarrolla y controla su musculatura, logrando razón de su utilidad. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto puede, recibe estímulo para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su oportunidad.

Otro de los autores quién describe el juego es “Moreno 2002, (como se citó en Huizinga) “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado

tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”(p.22).

Ahora bien, se debe entonces hablar de la integración del niño en el juego y lo que ello implica, partiendo de que dicha “integración en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego. En el juego el niño realiza muchas cosas:

- Experimenta con personas y cosas;
- Almacena información en su memoria;
- Estudia causas y efectos;
- Resuelve problemas;
- Construye un vocabulario útil;
- Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;
- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
- Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;
- Desarrolla su creatividad e imaginación
- Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto;
- Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas”. (Pugmire-Stoy 1996, p.19)

Ahora bien, es necesario que se mencione la clasificación del juego o los tipos de juego que existen, que permiten comprender mucho mejor el fin de este. A continuación, se encontrarán diversos tipos de juego en sus respectivas clasificaciones que complementan esta investigación.

## **clasificación de los juegos**

Una de la clasificación del juego por parte de la “UNESCO 1980, menciona que los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y por último los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso” (p.7).

Otro de los autores quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.



- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos” (p.60).

Como menciona “Calero 2003, (como se citó en Calzetti) a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).
- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual” (p.61).

Es importante mencionar al autor Pugmire-Stoy (1996) quién habla de los distintos tipos de juego, y además considera que el carácter de los tipos de juego es sobre todo cognoscitivo. “Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas.

- Juego de práctica y ejercicio: aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.
- Juego constructivo: es un juego que lleva a un producto final. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.
- Juegos de transformación: el niño emplea juguetes, otros materiales o palabras, incluso para que hagan las veces de algo que no está presente. Ejemplo de estos juegos; agarra un bloque y este se convierte en una pesada cartera. Este tipo de juego es sencillo, es fácil de entender, pero comprende unas formas complejas: el juego dramático o de ficción, el juego de fantasía, y el juego de superhéroe. Este tipo de juego depende de la habilidad del niño para recibir y expresar sus ideas mediante alguna forma de código lingüístico.
- Y finalmente está el juego con reglas: donde el niño en compañía de sus compañeros elabora sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprendiéndolo como parte del juego” (p.38).

Tan bien es importante además considerar, los videojuegos como un tipo de juego, que en la actualidad por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación

no pueden ser dejados a un lado y mucho menos pasarlos por alto. “Incorporar los videojuegos a la educación y desarrollo del niño nos ayuda a integrar la escuela en este nuevo entorno digital, y al mismo tiempo que ofrece a los educadores la ocasión de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los alumnos. Actualmente los videojuegos, y el uso que de ellos hacen niños y jóvenes va más allá del puro entretenimiento. Son una fuente de aprendizaje, desarrollo y de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura propia de la sociedad digital” (Bañeres et al. 2008, p.91).

La definición de videojuego; “es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas” (Bañeres et al. 2008, p.92).

Ahora bien “Bañeres et al. 2008, además agrega: cada sociedad ha incorporado a los juegos infantiles sus avances, valores e ilusiones. La tecnología informática, multimedia y las llamadas nuevas pantallas han dado lugar a nuevos juguetes electrónicos con una apariencia y unas presentaciones nunca vistas hasta ahora. No solo tenemos a nuestro alcance productos disponibles directamente, sino que, además, a través de Internet podemos acceder a una variedad de juegos y compartirlos con otros internautas con los que comunicarnos sin límites espaciales ni temporales” (p.93).

Es por todo lo anterior que el docente, padres de familia deberá conocer y comprender los tipos de juegos, y sus diversas características, que de una u otra forma, siendo cada uno diferente, le brindan a los niños y a las niñas habilidades para la comprensión de sus aprendizajes, y que con la nueva era tecnológica no pueden ser pasados por alto.

El juego es una oportunidad que, como educadores, orientadores de la nueva sociedad de la información, no podemos desaprovechar. Una oportunidad tanto para conseguir transmitir y trabajar con los niños unos contenidos de forma innovadora y motivadora, como para

alfabetizarlos en los nuevos medios y contextualizar los mensajes que nos transmiten.

Ahora bien, es y será adecuado mencionar las diversas características del juego, y como estas pueden llegar a manifestarse. A continuación, se encontrarán diversas características del juego que complementan esta investigación.

### **características del juego**

El juego, es catalogado como una herramienta involuntaria y libre, que permite a los jugadores desarrollar un sin número de destrezas y habilidades; con una pizca de alegría y entretenimiento.

El juego está fuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en él virtud o pecado. (Bernabéu & Goldstein, 2009 p.51)

El juego, una actividad tan sana, que cualquiera la puede realizar, con el fin de eliminar emociones negativas, que perjudiquen la estabilidad mental de los seres humanos; y capaz de crear lazos de amistad entre desconocidos.

El juego lleva consigo, entre otras, las siguientes características:

- ✓ Es una actividad espontánea y libre.
- ✓ Es placentero.
- ✓ No tiene interés material.
- ✓ Es un espacio liberador.
- ✓ Se expresa en un tiempo y un espacio.
- ✓ Es evolutivo
- ✓ Es una forma de comunicación.

Indirectamente supone un aprendizaje y una forma de experimentación con la realidad y

de sí mismo (aptitudes), de las relaciones sociales y su dinámica. Sirviéndole de medio para progresar.

A través del juego podemos desarrollar:

- ✓ Los sentidos.
- ✓ Los hábitos de comportamientos sociales.
- ✓ La capacidad perceptiva y la atención.
- ✓ La imaginación y la fantasía.
- ✓ La memoria.
- ✓ La comunicación.
- ✓ La habilidad.
- ✓ La aceptación de las normas.

Por ello también se convierte en el mejor medio de conocimiento de los niños y de que ellos se conozcan, siendo un buen regalo y a la vez una forma de educar, ya que podemos ajustarlos a los intereses y necesidades de los niños. (Muñoz, M. 2009)

### **Juego, una forma de interactuar con la realidad**

Ante todo, conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad. Esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. El sujeto que juega realiza la actividad de juego desde sí mismo, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito. (García & Llull, 2009, p. 14)

Los niños en la realización de los juegos generaron experiencias nuevas que ayudan a la participación colectiva, poniendo en práctica habilidades individuales; pero que para dar por culminada dicha actividad deberán coordinar sus destrezas para trabajar como un solo

individuo.

(Delgado, 2011, p. 135) menciona que “Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias, además el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas.”

El juego es de una gran importancia se puede determinar como algo indispensable en la vida del escolar porque activa y estructura las relaciones humanas, ya que el juego es capaz de promover y facilitar el aprendizaje del niño en los diferentes ámbitos sea este físico, mental, sensorial, o motriz. Así como las adquisiciones sociales tempranas, las habilidades de comunicación y la preparación para la vida adulta.

(García & Llull, 2009. P 12) mencionan que “No todos los juegos son motores o conllevan ejercicio, pero el jugar esta psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con los demás.”

Varias son las capacidades al momento de jugar; tanto físicas como mentales; capacidades que contribuyen al desarrollo personal y comunitario dentro del medio que los rodean.

### **El juego y su importancia en la educación.**

El juego es el primer acto creativo del ser humano, es por ello que su importancia radica en que es un medio a través del cual los escolares exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos. El juego también es una actividad muy importante y dinamizadora para el desarrollo de los individuos, puesto que no solo se lo realiza por diversión o distracción, sino también para enseñar y aprender a desarrollar

diferentes capacidades de una manera agradable y significativa.

Sánchez (como se citó en Barros, Rodríguez y Barros, 2015) plantea al juego como “Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (p.140).

Así mismo, Martínez (2016) afirma. “Los niños juegan para divertirse, aprenden a socializar, es decir, a relacionarse entre ellos, reconocer sus cualidades, habilidades, a desarrollar su lenguaje, imaginación y creatividad” (p.8).

Se comparte con las teorías que expresan Sánchez y Martínez, ya que verdaderamente los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar; esto se debe a que en la edad escolar los infantes requieren del ejercicio y de la recreación colectiva para fortalecer su desarrollo físico e intelectual y así adquirir aptitudes y actitudes que favorezcan significativamente su convivencia e interrelación con los demás.

## **LA CREATIVIDAD**

La creatividad es la facultad de crear, generar o inventar nuevas ideas; que permitan desarrollar habilidades y destrezas en uno o varios individuos en las distintas áreas a las que mejor puedan desenvolverse.

“Si retomamos la aceptación de facultad de crear, comprobaremos que la creatividad suele relacionarse con la capacidad de hacer cosas novedosas u originales.”(Chavarría, 2015, p.18)

Sin duda alguna la creatividad es algo innato que todos los seres humanos poseemos, y que no necesariamente necesita de un aprendizaje previo para realizarlo y ser creativos, puesto

que la creatividad permite expresar, crear e imaginar cosas nuevas e inusuales.

“Naturalmente aun cuando todos somos creativos, no lo somos de la misma manera, ya que existen diferentes estilos en que esta se puede manifestar. Por ejemplo, podemos hablar de creatividad técnica, pragmática, intelectual, artística, imaginativa, científica, manual, social”. (Schnarch, 2008, p. 22)

La creatividad cumple un papel fundamental ya que está relacionada con la generación de ideas nuevas, puesto que la creatividad es un factor que todos tenemos en diferente medida la misma que puede ser desarrollada en grados variables.

El punto de partida es fomentar en los niños la curiosidad, las ganas de aprender y de descubrir nuevas aventuras a través de la lectura, música, pintura sobre todo ayudar a expresar libremente todo lo que se les ocurra, aunque sea disparatado por la opinión de los demás o el medio a equivocarse. (Solis, s/a, p. 19)

Al permitir que el niño explore, manipule, experimente, se le da la posibilidad de empezar a crear. Así la creatividad se da gracias a la capacidad que posee el niño, mediante la combinación de su flexibilidad de pensamiento, acompañada de la originalidad y complementándola con la sensibilidad, permitiendo un desprendimiento de las ideas comunes, orientándolo a la producción de actividades únicas, innovando la monotonía (Hernández, 2011). Traspasando la línea muy fina que es mantenerse bajo un esquema para encajar en la sociedad, sin permitirse demostrar la capacidad creadora que él posee.

La creatividad parte de una idea que podría ser ejecutable o no, brindando soluciones a dificultades, contando con la predisposición de realizarla siempre, enfocadas a mejorar lo existente. Sánchez, Tumbaco y JR (2018) refiere que el pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuánto más complejas son dichas combinaciones, más creativo es el proceso de solución. Llevando al niño a modificar



ideas, realizar ensayos y probar con diferentes alternativas, para crear un proceso que conduzca a llegar al objetivo planteado.

La parte creativa es la esencia del niño demostrando que es capaz de proponer, crear y realizar cosas nuevas, en cualquier ámbito que se encuentre, cuestionando respuestas y dando alternativas de solución y búsqueda, demostrando que es capaz de salir de patrones establecidos que comúnmente el adulto estaba acostumbrado a dirigir.

La creatividad, hoy en día, juega un papel fundamental en el conocimiento y aprendizaje de los niños; por eso es muy importante el diseño y aplicación de métodos y técnicas que ayuden al desarrollo de la misma. Para este caso, se creyó conveniente la implementación del juego como una técnica, para impulsar y mejorar la creatividad en los escolares. Varios fueron los resultados obtenidos en el momento de cuantificar la creatividad alcanzada en cada uno de los mismos; conllevando así a propiciar posibles alternativas de solución para cada hallazgo.

### **Características de la creatividad**

Goñi (citado por Guilford, 2000) determinó que la creatividad implica pensamiento divergente, representado por la fluidez, flexibilidad y originalidad de los procesos de pensamiento. Los individuos que tienen una fluidez alta producen una gran cantidad de ideas de solución de problemas en un tiempo corto. Aquellos que tienen una flexibilidad alta pueden cambiar con facilidad el enfoque de solución de problemas que han estado usando. Los individuos con originalidad alta pueden hacer sugerencias inusuales o incluso únicas. Por lo tanto, los individuos muy creativos pueden generar ideas a un ritmo rápido. (p. 104)

La persona creativa es la que tiene la potencialidad y posibilidad de crear, de generar y comunicar ideas o realizaciones nuevas, o mejor dicho la capacidad que tenemos todas las personas para hacer cosas nuevas, mejor o diferentes, fundamentalmente para nosotros mismos. (Trigo, 2000, p.30)

La creatividad, es la inspiración generada por todas las personas para crear, introducir, implantar o generar nuevas ideas; capaz de poder ayudar a cubrir una necesidad del individuo y proyectarla a la sociedad para el mejoramiento del bien común.

### **Procesos que conducen a la creatividad**

El pensamiento creativo implica generar ideas, integrarlas o ver cosas de manera nueva. El pensamiento creativo es un complemento del pensamiento crítico.

- **Fluidez:** El alumno genera la mayor cantidad de ideas posibles sin que esto se relacione con una evaluación.
- **Flexibilidad:** El alumno creará diversos enfoques.
- **Elaboración:** El alumno embellecerá una idea.
- **Originalidad:** El alumno generará ideas originales o únicas. (Johnson, 2003, p.35)

En la gestación de ideas creativas intervienen muchos tipos de pensamientos, los mismos que permiten que la creatividad sea más efectiva, generando puntos de vista diferentes y originales.

Consciente o inconscientemente, el arte de pensar consiste en encontrar y seguir el camino que llamamos proceso de creación. Consciente o inconscientemente, pensar y crear se funden en un proceso intelectual en cuyo resultado es el logro creativo. De forma que crear es pensar y por tanto ser creativo o creativa es una posibilidad accesible a cualquier persona y necesaria en el mundo de hoy, competitivo y cambiante. (Ricarte, 2000, p. 20)

Durante la aplicación de la prueba, cada escolar presentó la libertad de generar nuevas ideas, basadas a su realidad o fantasía. Al hablar sobre los ejercicios de figuras incompletas y la tarea de círculos, cada escolar creó siluetas proyectadas en su mente, producto de

experiencias vividas o conocimientos previos.

La creatividad constituye un complejo proceso de la subjetividad humana que se expresa en la producción de algo, que en algún sentido es nuevo y valioso, por lo que las dificultades para su identificación y evaluación aumentan debido al propio carácter relativo de estos criterios. (Ortiz, s/a, p.64)

### **Niveles de creatividad**

Existen varios niveles de creatividad Ramos (2014) menciona los siguientes

- Creatividad mimética: Relacionada con la capacidad de imitar, se parte de una idea existente para crear algo nuevo.
- Creatividad bisociativa: Se refiere a la relación de los pensamientos racionales con los intuitivos. Se encuentra relacionada con la dinámica de las tres F que son:
- Fluidez. - Producción de múltiples ideas, teniendo la posibilidad de mayor variedad de soluciones a los problemas.
- Flexibilidad. - Se tiene la idea correcta, pero no se la utiliza en el lugar adecuado, por esto es necesario mover la idea para ver dónde da mejor resultado.
- Flujo. - Se debe mantener un estímulo constante y la persona debe estar relajada para poder crear sin dificultad.

En lo referente a los componentes de creatividad en la adaptación del test de Torrance (2007) incluyen:

- Originalidad. - Capacidad para dar respuestas poco frecuentes.
- Elaboración. - Cantidad de detalles que utiliza para enriquecer el trabajo. 9
- Fluidez. - Se relaciona al número de respuestas.
- Flexibilidad. - Es la variedad de respuestas que da el niño a cada realización.

## **Fases de la creatividad**

Según describe Vera (2018) se encuentran:

**La etapa de preparación.** - Inicia en buscar todo tipo de solución a cierta dificultad existente, con diferentes tipos de ideas, tomando en cuenta las características del entorno visualizando acerca de que se va trabajar.

**La etapa de incubación.** - En esta etapa se almacena la información para trabajar con ideas.

**La etapa de iluminación.** - Aquí surge la solución o respuesta al problema.

**La etapa de verificación.** - Se comprueba la idea a ver si es la correcta para dar solución al problema.

El desarrollo del proceso creativo ayuda a guiar la secuencia para encontrar la solución a un problema, permitiendo tener conciencia de cómo llevar a cabo su desarrollo sin distorsionar la idea central, ya sea por cuestionarse si está bien o mal o dejándola en una etapa pasiva.

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

El desarrollo de la creatividad actualmente es un factor fundamental en la educación, con mayor influencia en la etapa infantil, dejando una puerta abierta al progreso llevando al niño a salir de las actividades habituales, para que sea creador de un nuevo aprendizaje con una mente abierta y ágil para actuar ante cualquier dificultad.

Como menciona Swift (2015), los principales beneficios de fortalecer la creatividad a temprana edad:

- Fortalece la confianza, conectándolo con él mismo para crear sus sueños.
- Aumenta la conciencia para que se sienta libre.
- Impulsa al niño a expresar sus emociones.

- Mejora la habilidad para resolver problemas y buscan soluciones a través de distintas alternativas.

Dado esto se dice que desarrollar la creatividad en la infancia es favorecedor por la capacidad cerebral que posee el niño permitiéndole una mejor asimilación de conocimientos y reacción rápida a los estímulos, tiene mayor imaginación, crea una combinación con la información que ya adquirió y la que recibe del exterior, potenciando el desarrollo innovador e integral del mismo que le será útil en cualquier ámbito que este se desarrolle.

La creatividad conlleva independencia a todos los niveles. Independencia de pensamiento, ya que se rompen los límites establecidos y los condicionamientos culturales para encontrar nuestras propias ideas. Independencia personal, ya que la conciencia de pensamiento implica control y seguridad en lo que hace. Y también independencia social: al pensar por uno mismo ya no es necesario seguir al grupo. La persona elige si seguirlo o no, pero nunca más lo hará por miedo al rechazo o a la sociedad (Guzmán, 2015, p. 29).

Ayuda en el desarrollo integral del niño desde la parte interna, permitiéndole salir de la concepción de una forma de vida establecida según consignas culturales, en su parte personal le ayuda a ser seguro reflejándose en la toma de decisiones, además no va ser dependiente de alguien más, siempre va elegir lo que le haga sentir bien aunque los demás no compartan ni apoyen su decisión, sin sentir culpa o temor al rechazo cuando lo haga. Al permitir que el niño se equivoque, pregunte mucho, juegue, se aporta a que genere nuevos aprendizajes a través de la experiencia, al crear dificultades se le impulsa a buscar varias alternativas de solución, obligándolo a salir de su zona de confort.

### **Importancia de desarrollar la creatividad**

Al estimular la creatividad el niño tendrá mayores posibilidades de realizar actividades

que contribuyan a descubrir sus capacidades permitiendo el desarrollo del pensamiento, potenciando su imaginación. Es así, que los niños creativos se sienten más felices y realizados por hacer algo para lo que tienen un talento natural (Camus, 2018). Al acceder que explore y descubra a través de la experimentación se le impulsa a trabajar con sus habilidades naturales para generar aprendizaje.

La creatividad está directamente relacionada con el pensamiento del niño, permitiendo adaptarse al entorno, que se encuentra en un continuo cambio, siendo conscientes que su mente no posee restricciones al momento de dar soluciones a los problemas, es por esto que, Ruíz (2015) considera que la creatividad está presente en cada niño, durante los primeros cinco años, la plasticidad del cerebro permite mayores posibilidades de captar lo que visualiza encontrándose en su mayor capacidad de asimilación, permitiendo a través de la imaginación y fantasía desarrollar su pensamiento creativo, crítico y reflexivo. Es así que hay que direccionar su capacidad creadora y habilidad de pensamiento para contribuir al desarrollo de sus ideas trasladándolas a la realidad.

Es importante el fortalecimiento de su creatividad y curiosidad innata para orientar al niño en la construcción de su propio conocimiento, desarrollando su flexibilidad de pensamiento, de forma original sin dejarse influenciar por patrones establecidos, además de permitir afianzar su autoconfianza, sus capacidades y habilidades, convirtiéndole en una persona más sensible y consciente de su entorno.

Al fomentar el desarrollo creativo desde edades tempranas le permitirá transformar la realidad. Es así que, un niño creativo tiene una gran personalidad, construye su autoestima, es crítico, posee autoconfianza en sí mismo, siendo beneficiado a la hora de tomar decisiones, como en sus relaciones sociales con otras personas (Flores, 2018). Al darle libertad ayudará a potenciar sus habilidades creadoras, mediante el control de sus emociones y canalización de su

energía, para la realización de actividades que le permitan agregar su aporte personal.

Es importante motivar al niño dándole confianza e iniciativa, para que trabaje sin temor, es por esto que, Flores (2018) menciona que educar en la creatividad, es formar personas ricas en originalidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Convirtiendo niños pasivos en emprendedores, capaces de ser partícipes en la construcción de una nueva sociedad.

Una parte fundamental para incentivar la creatividad es el entorno donde el niño crece, siendo así que, Camus (2018) manifiesta que la creatividad nace en la cuna familiar y en el mundo interior de los padres, por eso es importante desarrollar la creatividad en sus hijos”. Este entorno es el que va influir de forma directa en la parte creatividad del niño, siendo los responsables de hacer que se incremente o se quede en el proceso.

### **Pensamiento creativo**

Se entiende por pensamiento creativo a la adquisición del conocimiento un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez y funciona como estrategia o herramienta cognitiva en la formulación, construcción y /o resolución de situaciones problemáticas en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación del saber. (Carabus, Freiria, Gonzales & Scaglia, 2004, p.125)

El pensamiento creativo, una característica tan particular que posee toda aquella persona capaz de poder crear ambientes, objetos, ideas con originalidad y que se fundamenten como el pilar, para la solución de nuevos problemas o comunes, dentro de un medio; así como también, el de llenar las necesidades propias del individuo, favoreciendo al enriquecimiento de su conocimiento.

## **Recomendaciones para mejorar la creatividad**

La creatividad va un paso más allá de la imaginación, porque exige hacer algo en vez de estar en la desocupación pensando en ello. Es un proceso enfocado a la práctica en el intento de hacer algo innovador. Puede ser una canción, una teoría, un vestido, un cuento, un barco, o una nueva salsa para los espaguetis (Robinson, 2011, p. 104).

Por esto Morales (2001) recomienda realizar actividades que ayuden en su desarrollo, que permita mejorar sus habilidades, destrezas para solucionar conflictos, ayudando en el proceso cognitivo, permitiendo que se sienta bien consigo mismo y con la sociedad, entre ellas tenemos las siguientes:

- Lectura creativa.
- Experiencias Lúdicas
- El juego
- Dibujar
- Pintar
- Juego de roles
- Crear dificultades para que busquen soluciones
- Realizar mesas de diálogos
- Combinar frases
- Historias con dibujos
- Lluvia de preguntas
- Jugar y crear con globos, etc.

Se menciona algunas de las muchas actividades que se pueden trabajar con los niños en el desarrollo creativo, que también permiten potenciar su inteligencia, expresarse de forma libre, llevándolo a más formas de pensar, motivarlo, direccionar sus capacidades, siendo vital



para la evolución inventando y reinventado en sus creaciones, no solo para ellos mismos si no para las exigencias de la sociedad actual.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **Enfoque de la investigación Cuantitativo**

La presente investigación fue un estudio con enfoque cuantitativo, que me permitió cuantificar los resultados obtenidos a través de la prueba de creatividad adaptada a la prueba de Torrance a los escolares del barrio Consacola.

### **Tipo de investigación**

#### **Investigación Descriptiva**

La investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades y procesos, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Por lo que en esta investigación se realizó un estudio descriptivo sobre los niveles de creatividad en el barrio Consacola

**De Corte Transversal** la investigación fue desarrollada en un tiempo específico y en un espacio, por lo tanto, este estudio fue realizado en el barrio Consacola de la ciudad de Loja, durante el periodo 2020 - 2021

#### **Diseño de la investigación: No experimental**

El tipo de investigación fue no experimental donde se refleja una asignación natural a la condición o grupo de estudio, en oposición a la asignación aleatoria y la intervención o condición, es algo que ha sucedido naturalmente, no hubo ninguna intervención o manipulación de las variables.

### **Métodos**

Para obtener mejores resultados en la presente investigación se presenta los siguientes métodos a utilizar:

**Deductivo:** Este método permitió la delimitación de las conclusiones, recomendaciones, determinando así la aplicación del juego como medio didáctico para potenciar la creatividad de los escolares

**Inductivo:** Ayudó a verificar el problema de investigación mediante la aplicación de la prueba de creatividad adaptado a la Prueba de Torrance, así mismo me permitió sustentar la teoría mediante la recopilación de información acerca del juego.

**Analítico:** Este método de investigación permitió descomponer un todo en sus partes para de esta manera observar las causas, la naturaleza y los efectos que la producen; además permitirá conocer mejor el objeto de estudio con el cual se podrá explicar y así lograr una mayor comprensión del tema, a través de la aplicación del cuestionario de creatividad adaptado a la prueba de Torrance

**Estadístico:** Permite tabular la información recolectada de la muestra, describirla, en los pasos como son. La recolección de la información, organización en tablas, presentación en gráficos y el análisis e interpretación de los resultados de la problemática.

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

Para la tesis se utilizó el instrumento “cuestionario de creatividad adaptado a la prueba de Torrance”

#### **Descripción del instrumento**

Al ser una investigación de carácter psicológico se ha considerado aplicar el instrumento “cuestionario de creatividad adaptado a la prueba de Torrance”

Es una prueba psicométrica que sirve para evaluar el nivel de creatividad considerando los criterios básicos, cuatro elementos del pensamiento creativo como son:

- **Originalidad:** Habilidad para pensar de forma diferente e inusual, produciendo respuestas innovadoras, novedosas y poco convencionales ante una cuestión.
- **Flexibilidad:** Capacidad para interpretar las situaciones desde diversos ángulos y proponer una gran variedad de respuestas y soluciones.
- **Elaboración:** Habilidad para desarrollar, completar, mejorar o embellecer una respuesta creativa, mostrando un alto nivel de detalle y complejidad.
- **Fluidez:** Capacidad para proponer un gran número de respuestas, soluciones o ideas ante un mismo problema.

### **Ficha técnica del instrumento**

**Nombre:** cuestionario de creatividad adaptado a la prueba de Torrance

**Autor:** Tony Ramos de la Torre. (2014).

**Administración:** Individual o colectiva.

**Duración:** 30 minutos para completarlo, aproximadamente 5 minutos por ejercicio

**Aplicación:** Niños y adolescentes

### **Propiedades psicométricas**

En lo que corresponde a la recopilación de datos, se recurre a la técnica de aplicación del cuestionario por medio de lápiz y papel a cada participante. Compuesta por seis ejercicios tres tareas gráficas y tres tareas verbales. La idea es que la persona complete los ejercicios de la manera que se le ocurra y le parezca diferente a cómo la haría cualquier otra persona. No hay respuestas correctas ni incorrectas, este ejercicio solo sirve para medir la creatividad.

Creatividad alta 10 - 7,5

Creatividad media alta 7,5 – 5

Creatividad media baja 5 – 2,5

Creatividad baja 2,5 - 0

### **Procedimiento.**

- Se eligió el cuestionario a medir la creatividad a través de los parámetros de fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad.
- Se seleccionó la muestra propuesta.
- Se solicitó el permiso a los padres de familia de los escolares.

### **Escenario.**

El escenario de la investigación lo constituye el Barrio Consacola de la ciudad de Loja, mismo que está ubicado al oeste del cantón Loja, para su organización social, cultural y deportivo está estructurada una directiva bajo la coordinación del presidente del barrio, secretario y tesorero; el barrio Consacola está integrado por 80 familias, habitada por 460 personas, de ellos por motivo de estudio que se consideró al grupo etario de 11 a 14 años, encontrándose en este grupo 35 escolares.

### **Población y muestra**

**La población** estuvo constituida por 35 escolares del barrio Consacola en edades de 11 a 14 años.

**Muestra**, la muestra es el sub grupo de la población, por las características del estudio de la investigación para la muestra se consideró el muestreo no probabilístico de tipo intencional, una de las razones fue la disponibilidad del internet para asistir virtualmente a las reuniones de explicación y aplicación del instrumento que sirvió para recolectar datos en relación al pensamiento creativo.

### **Tabla 1**

## **Población y muestra de la investigación**

---

<b>Barrio “Consacola”</b>		
<b>Periodo 2020 - 2021</b>		
<b>Unidades de observación</b>	<b>Número de escolares</b>	<b>Muestra (muestreo no probabilístico)</b>
Habitantes del Barrio	80 familias	9 escolares del barrio Consacola
Consacola	460 habitantes	
	35 escolares en edades	
	de 11 a 14 años	
<hr/>		
Total		

---

*Fuente: Directivos de Barrio Consacola de la ciudad de Loja*

*Autor: Ángel Romario Cabrera Erreyes*

### **Estructura de la propuesta: Jugando desarrollo mi creatividad**

#### **Taller 1: ¿Qué es la creatividad?**

Tema: La creatividad y tipos de creatividad

Objetivo: Potenciar sobre la creatividad y sus niveles.

Estrategia: Reflexivo-vivencial

Actividad: lluvia de ideas sobre la creatividad

#### **Taller II: Mejorando la flexibilidad**

Tema: La creatividad

Objetivo: Desarrollar en los escolares la flexibilidad para dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas y superar la propia rigidez

Estrategia: Didáctico-vivencial

Actividad: Juego de la rayuela

### **Taller III: Desarrollar la imaginación constructiva**

Tema: La creatividad

Objetivo: Mejorar en los escolares la imaginación constructiva para así poder plantear mayor número de ideas.

Estrategia: Didáctico-vivencial

Actividad: El juego de Sopa de letras

### **Taller IV: Mejorando la fluidez de la creatividad**

Tema: La creatividad

Objetivo: Perfeccionar en los escolares la fluidez del pensamiento mejorando la habilidad de emitir de forma rápida muchas ideas

Estrategia: Didáctico-vivencial

Actividad: El juego del Ajedrez

### **Taller V: Desarrollar la originalidad del pensamiento creativo**

Tema: La creatividad

Objetivo: Desarrollar en los escolares la originalidad donde les permita aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad.

Estrategia: Didáctico-vivencial

Actividad: El Origami

### **Taller VI: Mejorando la elaboración del pensamiento creativo**

Tema: La creatividad

Objetivo: Potenciar la imaginación en los escolares para producir ideas o respuestas poco frecuentes.

Estrategia: Didáctico-vivencial

Actividad: El Tangram

## **Consideraciones éticas**

Para resguardar los principios éticos de la investigación, se tuvo en cuenta los siguientes principios bioéticos:

**Principio de autonomía:** Se solicitó la autorización de los padres de familia y el consentimiento informado de los escolares.

### **Consentimiento Informado**

El consentimiento informado es la expresión tangible del respeto a la autonomía de las personas en el ámbito educativo y de la investigación psicológica. De acuerdo con las características de la investigación se consideró los aspectos éticos que son fundamentales ya que se trabajaron con los escolares por lo tanto el sometimiento a la investigación conto con la autorización correspondiente de parte de los padres de familia por lo que se aplicó el consentimiento informado accediendo a participar en el proyecto de investigación.

### **Principio de confidencialidad**

Al garantizar el anonimato de la información obtenida, que solo se utilizó para fines de la investigación, no perjudicando a los participantes del estudio.

Asimismo, estuvo sometido a respetar la autoría de la información bibliográfica, por ello se hace referencia de los autores con sus respectivos datos de editorial y la parte ética que éste conlleva.



## f. RESULTADOS

**Resultados de la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la prueba de Torrance aplicada a los escolares del Barrio Consacola de la ciudad de Loja.**

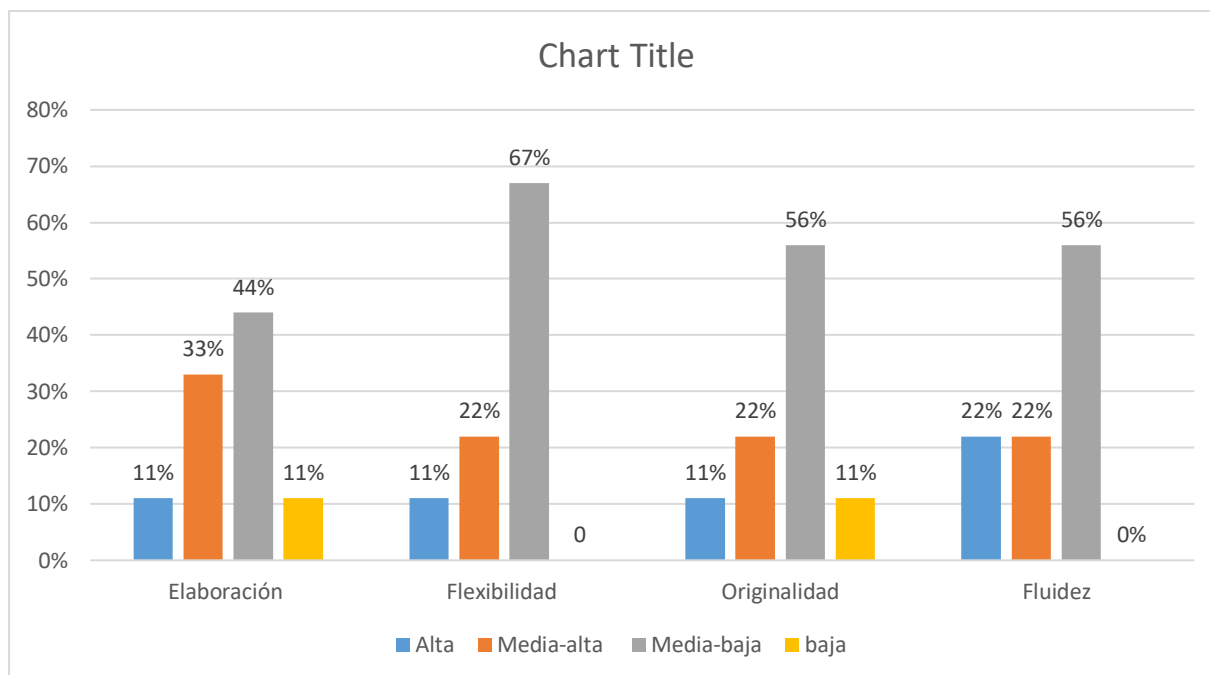
**Tabla 2**

Tabla general de resultados de los indicadores de creatividad										
Diagnóstico de creatividad	Escala								Total	
	Alta		Media-alta		Media-baja		baja		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%		
Elaboración	1	11	3	33	4	44	1	11	9	<b>100</b>
Flexibilidad	1	11	2	22	6	67	-	-	9	<b>100</b>
Originalidad	1	11	2	22	5	56	1	11	9	<b>100</b>
Fluidez	2	22	2	22	5	56	-	-	9	<b>100</b>

**Fuente:** Resultados del test de creatividad adaptada a la prueba de Torrance aplicado a los escolares del barrio consacola de la ciudad de Loja.

**Elaborado por:** Ángel Romario Cabrera Erreyes

**Gráfico 6**



**Fuente:** Resultados del test de creatividad adaptada a la prueba de Torrance aplicado a los escolares del barrio consacola de la ciudad de Loja.

**Elaborado por:** Ángel Romario Cabrera Erreyes

## **Análisis e Interpretación**

### **Flexibilidad**

Este indicador nos expresa que un 67% presentan una creatividad media-baja, un 22% presentan una creatividad media-alta, y solo un 11% una creatividad alta

Guilfred manifiesta que (1977), “la flexibilidad implica a prender a aceptar la idea de los demás y manipular cambios y transformaciones, replanteamientos y diseños, la flexibilidad no requiere tener una sola respuesta correcta ante una situación, sino busca más posibilidades de respuesta, busca cambiar la óptica y pensar en algo diferente para lo cual fue hecho, además es la variedad y diversidad de las ideas producidas, nace de la capacidad de pensar fácilmente de una categoría a otra, se aborda los problemas desde diferentes ángulos.

La flexibilidad dentro de la creatividad permite a una persona organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías ante diferentes situaciones y problemas que la persona presente

como nos menciona el autor Guilfrod, donde los escolares aportan muy pocas respuestas, ideas ante diferentes problemas planteados, dificultándoles así la facilidad de dar múltiples respuestas ante un problema.

### **Originalidad**

Según los resultados un 56% presentan una creatividad media-baja, mientras que un 22% presentan una creatividad media-alta, un 11% presentan una creatividad baja, y solo un 11% presentan una creatividad alta.

El autor Guilfrod (1977), menciona que la originalidad es la rareza relativa de las ideas producidas, siendo una aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas. Las observaciones prácticas identifican esta cualidad como esencial a todos los productos que han tenido origen en procesos. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo.

Como nos menciona el autor citado anteriormente la original es esa capacidad para generar ideas y/o productos cuya característica sea única, de gran interés y aportación comunitaria o social. Por otro lado en los resultados se pueden notar como la originalidad se encuentra en un nivel media-baja donde los escolares no implementan ideas novedosas, la mayoría de ideas son repetitivas poco ingeniosas, debido a la poca estimulación en el pensamiento creativo.

### **Fluidez**

Los resultados mencionan que un 56% presentan una creatividad media-alta, en donde el 22% presentan una creatividad media-alta y el 22% restante presentan una creatividad alta.

El autor Guilfrod (1977) destaca que la fluidez es una habilidad para generar ideas, no importa si son buenas o malas las ideas. En este factor no entran los juicios de valor ni los prejuicios, debe producirse un mayor número de ideas. La fluidez busca el dar varias opciones de ideas para dar solución a un tema determinado, según Guilford existen distintos tipos de

fluidez, fluidez ideacional (producción cuantitativa de ideas), Fluidez Asociación: (descrita al establecimiento de relaciones), Fluidez de expresión: (facilidad en la construcción de frases).

Como sabemos la fluidez como menciona el autor citado anteriormente donde el escolar debe tener la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de un manera permanente y espontánea, los escolares con respecto a fluidez ubicándose en un nivel media-baja con respecto al pensamiento creativo donde se les dificulta construir frases, generar ideas novedosas, ingeniosas, el asociar diferentes hechos y la producción de ideas ante un tema determinado.

### **Elaboración**

De los análisis obtenidos en la aplicación del test un 44% presentan una creatividad media-baja, en donde un 33% presentan una creatividad media-alta, un 11% una creatividad baja, y solo el 11% restante una creatividad alta.

La elaboración según Guilford (1977), implica desarrollar las ideas pensadas para solucionar de forma creativa un problema, relacionado con un objeto, ideas novedosas o situaciones. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas.

Siendo así la elaboración la capacidad que tiene una persona para formalizar ideas, para planear, desarrollar y ejecutarlas. Es la actitud para convertir las formulaciones en soluciones prometedoras y acciones decisivas. Por otro lado, los escolares tienen dificultades al momento de embellecer una idea, no se fijan en los detalles, no buscan conexiones entre figuras o ideas.

Está claro que se puede evidenciar que gran parte de los escolares no han tenido problemas en magnitud sobre pensamiento creativo y la imaginación se debe tomar en cuenta los aspectos positivos que estos presentan.

## **g. DISCUSIÓN**

El presente trabajo de titulación se llevó a cabo en el Barrio Consacola de la ciudad de Loja, con una muestra de nueve escolares en edades que oscilan entre los 11 y 14 años. Este trabajo investigativo muestra la importancia del juego para mejorar la creatividad de los escolares.

La creatividad es algo innato de una persona que desde tempranas edades se debe estimular correctamente para su buen desarrollo del pensamiento creativo. Como nos menciona las investigaciones realizadas por Navarro en el 2008 la creatividad no es innata en una persona, ya que esta requiere de la educación y la experiencia para desarrollarla, comprobando así la falta innata de la creatividad y la educación en los escolares seleccionados

En base a literatura revisada para la elaboración del proyecto, se menciona que la creatividad es la esencia del ser humano en donde es capaz de proponer, crear y realizar cosas nuevas, diferentes, permitiendo que se desarrolle dentro de cualquier evento, situación o fantasía, asociado a vivencias del día a día, así como a los estímulos percibidos de acuerdo a los hábitos y preferencias de cada persona, permitiendo mediante la creatividad dar diversas soluciones a los problemas que se presenta en transcurso de la vida. Mena cita de Mitjans (2010) al afirmar que, la creatividad es un proceso de descubrimiento o producción de algo que cumple las exigencias de una determinada situación social, en el cual se expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad. (Medina, Velásquez, Alhuay, y Aguirre, 2017, p.4)

La contraparte de este proyecto que es el juego y como menciona el autor Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003,

p.26).

El primer objetivo específico: Fundamentar teóricamente las variables de estudio (El juego como alternativa para mejorar la creatividad de los escolares).

Este objetivo fue cumplido en su totalidad, ya que a través de la búsqueda de información científica, se pudo encontrar diversas fuentes como, artículos científicos, tesis, etc., que de una u otra manera hacían alusión a alguna de las dos variables que conforman la presente investigación para construir la revisión de literatura, la problemática, la metodología y la propuesta alternativa; cabe recalcar que dicha información se la puede encontrar citada en conformidad a las normas APA séptima edición en el apartado de la bibliografía. Además, que, durante el transcurso de este proceso de investigación, la información o sustentación científica estuvo orientada a verificar la importancia que implica en los escolares de desarrollar la creatividad, el pensamiento creativo, la imaginación a través del juego.

Luego de conocer el impacto y los problemas de creatividad, al no tener un buen desarrollo de su pensamiento creativo, surgió la necesidad de investigar científicamente sobre la importancia que implica utilizar el juego como alternativa para mejorar el proceso y desarrollo de la creatividad de los escolares.

Segundo objetivo específico: Diagnosticar las dificultades de la creatividad en los escolares del Barrio “Consacola”

El cumplimiento de este objetivo está dado en base a los resultados que se obtuvieron luego de haber aplicado los instrumentos de diagnóstico a los escolares del Barrio “Consacola”, en los cuales se evidenciaron los distintos problemas sobre los niveles de creatividad

Con la ayuda de la prueba sobre la creatividad se determinó que el 67% poseen una creatividad media baja; por otro lado, el 22% presentan una creatividad media alta, mientras

que el 11% tienen un nivel de creatividad alta.

Estos resultados dejan claramente en evidencia que los escolares no están desarrollando su creatividad, por la poca atención por parte de sus padres y las pocas actividades que estos realizan para desarrollar las mismas.

La creatividad es una capacidad que puede ser moldeada según la persona y las necesidades que éste presente. Hoy en día existen algunas estrategias como el juego que van a permitir el desarrollo de creatividad, así como la existencia de herramientas capaces de medir el grado de creatividad en las personas.

En base a la información anterior, resulta necesario indicar que es sumamente importante el empleo del juego dentro del proceso para desarrollar el pensamiento creativo, pues como lo expone Olena Klimenko (2008) en su artículo “La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI” postula al vínculo de la creatividad y juego como una necesidad para ser edificado en los años venideros. En la actualidad en gran parte de los centros educativos a nivel Latinoamérica, se han efectuado prácticas impedidas que no permiten un pensamiento reflexivo, divergente y que solucione los problemas del entorno, es decir la educación

Tercer objetivo específico: Diseñar talleres para mejorar la creatividad de los escolares en el Barrio “Consacola”

Para ser creativos, es necesario estar expuestos a múltiples situaciones; para de esta manera, generar nuevos conocimientos. (Ricarte, 2000) menciona que:

Desde esta óptica, se puede definir la creatividad como una propiedad o cualidad que las personas poseemos en cantidad variable y que susceptible de aparecer en un mayor o menor grado, según las situaciones a que nos exponamos. Se trata, en definitiva, de una potencia o virtud de las personas que sólo en condiciones favorables apropiadas puede manifestarse. (p.

86).

El cumplimiento de este objetivo, está basado en la elaboración de los talleres pedagógicos sobre el juego como alternativa para mejorar la creatividad, el cual fue construido de acuerdo a las necesidades de los participantes de la investigación, mismas que se vieron reflejadas en los resultados de diagnóstico de la encuesta aplicada a los estudiantes.

En el presente trabajo de investigación se propuso un taller pedagógico denominado jugando desarrollo mi creatividad, el mismo que está conformado por 5 juegos didácticos que permitirán a los escolares mejorar y desarrollar el pensamiento creativo, la imaginación, tomar mejores decisiones, a formar nuestras propias ideas, igualmente o motivador a los escolares a disfrutar del juego.

En base a todo lo antes indicado, se puede concluir que el aporte de la presente investigación para con la educación, es sustancial y al igual que investigaciones anteriores, refleja una vez más la importancia de promover en el proceso del desarrollo de la creatividad a través del uso del juego como estrategia didáctica para mejorar de manera continua y significativa la formación integral de los escolares.



## **h. CONCLUSIONES**

En el presente trabajo se determinó el juego como alternativa para mejorar la creatividad de los escolares entre 11 a 14 años del barrio Consacola de la ciudad de Loja del año 2020, puesto que los escolares no tenían un correcto desarrollo de la creatividad.

Se fundamentó teóricamente las variables de estudio tales como el juego y la creatividad, la misma que se investigó en repositorios, tesis, ensayos.

En la investigación se diagnosticó las dificultades de la creatividad en los escolares del Barrio “Consacola” a través del test de creatividad de Torrance donde se evidenció que la mayoría de los escolares encuestados se ubicaron en niveles bajos de creatividad baja, una cuarta parte en creatividad media baja, y porcentaje mínimo en creatividad alta, esto debido a la falta de educación e interacción con actividades que les ayuden a fortalecer su pensamiento creativo, originalidad e imaginación.

Se diseñó talleres para mejorar la creatividad de los escolares en el Barrio “Consacola”, para mejorar el pensamiento creativo, la imaginación y la toma de decisiones.

## **i. RECOMENDACIONES**

Una vez planteadas las conclusiones, se establecen las siguientes recomendaciones

Sugerir a los directivos del barrio Consacola que realicen diagnósticos permanentes en la comunidad del Barrio Consacola” para verificar problema en lo que se respecta al proceso de la creatividad de los escolares

A los padres de familia potenciar la creatividad de sus hijos a través de juegos como “La rayuela, ajedrez, el tangram, sopa de letras, origami”

Se recomienda a las autoridades de la comunidad aplicar la propuesta “jugando desarrollo mi creatividad” para desarrollar el pensamiento creativo, divergente, la imaginación en los escolares del Barrio Consacola.

- Propuesta de Intervención



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y**  
**LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

**IMPLEMENTACIÓN DEL TALLER PEDAGÓGICO SOBRE  
EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA  
CREATIVIDAD DE NUEVE ESCOLARES ENTRE 11 A 14 AÑOS  
DEL BARRIO CONSACOLA DE LA CIUDAD DE LOJA  
PERIODO 2020 - 2021**

**TALLER**

**JUGANDO DESARROLLO MI CREATIVIDAD**

**AUTOR**

*Ángel Romario Cabrera Erreyes.*

**Directora:**

***Dra. Esthela Padilla PhD***

2021

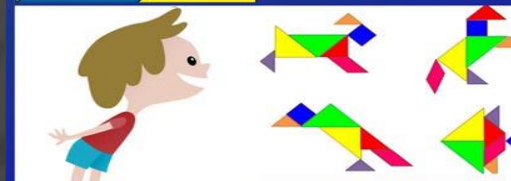
# PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

## EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD

AUTOR: ÁNGEL CABRERA



JUGUEMOS  
AL  
TANGRAM



"La mente de un hombre una vez  
estirada por una nueva idea, nunca  
recupera sus dimensiones  
originales". Oliver Wendell Holmes

Ángel  
Cabrera

## **TÍTULO**

Implementación del taller pedagógico sobre el juego como alternativa para mejorar la creatividad de nueve escolares entre 11 a 14 años del Barrio Consacola de la ciudad de Loja

## **PRESENTACIÓN**

En el presente trabajo de investigación se plantea una propuesta que consta de cinco talleres pedagógicos con un conjunto de actividades didácticas a través del juego para poder dar solución a la siguiente situación problemática: ¿En qué medida el juego ayuda a mejorar la creatividad en los escolares del Barrio Consacola de la ciudad de Loja, periodo 2020 -2021?, la misma que fue identificada mediante instrumentos de diagnóstico.

El taller pedagógico se lo desarrolla con el propósito de beneficiar a los escolares del Barrio Consacola en la mejora de la creatividad, Así mismo el taller pedagógico consiste en una serie de actividades didácticas enfocadas en el uso del juego como estrategia didáctica que están dirigidas a mejorar el proceso del pensamiento creatividad, desarrollando la imaginación, el pensamiento divergente, para que el niño se desarrolle de una mejor manera

El juego es de gran importancia en la vida de todos los niños y niñas desde que nacen, aprenden principalmente jugando, utilizan todo lo que encuentran a su alrededor para desarrollar el juego ya sea este en su propio cuerpo, o la relación con su familia. A través del juego el niño es capaz de representar situaciones cotidianas que observa a su alrededor, lo cual les ayuda a mejorar su lenguaje, adquirir valores y formas de interacción con el medio que les rodea.

El desarrollo del niño es fundamental en su proceso de formación, permitiéndole tener ideas originales, mejorando su imaginación, desarrollando su pensamiento para la solución de problemas, pero no de forma común si no con un sin número de alternativas para una sola

dificultad, iniciando aquí la propuesta de desarrollo del pensamiento creativo de los niños.

La propuesta está diseñada por tema, presentación, objetivos, ubicación, factibilidad, cuenta con una variedad de actividades en donde se pretende que los niños se diviertan, adquieran destrezas mediante la manipulación de diversos materiales, para gestores y propulsores de un mejor pensamiento creativo, una mejor imaginación a la resolución de problemas.

Por el motivo de la emergencia sanitaria del COVID-19, la presente propuesta no se pudo aplicar y quedan diseñados.

## **OBJETIVOS:**

### **GENERAL**

- Fomentar el uso de juegos didácticos para mejorar la creatividad en los escolares del Barrio Consacola

### **ESPECÍFICOS**

- Potenciar sobre la creatividad y sus niveles.
- Desarrollar en los escolares la flexibilidad para dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas y superar la propia rigidez.
- Mejorar en los escolares la imaginación constructiva para así poder plantear mayor número de ideas.
- Perfeccionar en los escolares la fluidez del pensamiento mejorando la habilidad de emitir de forma rápida muchas ideas
- Desarrollar en los escolares la originalidad donde les permita aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad.
- Potenciar la imaginación en los escolares para producir ideas o respuestas poco frecuentes.

## **UBICACIÓN**

La propuesta alternativa elaborada son talleres basados en juegos para mejorar la creatividad, el pensamiento creativo, originalidad, la imaginación que se desarrollará en el barrio Consacola de la ciudad de Loja.

## **FACTIBILIDAD**

Para el desarrollo de la propuesta de intervención, se parte de un sondeo realizado previamente a los escolares del barrio Consacola, denotando la presencia de bajos niveles de creatividad.

Para el diseño de la propuesta sobre el juego como alternativa para mejorar la creatividad se hizo una amplia revisión bibliográfica donde se destaca la información más relevante que servirá de apoyo, para la aplicación de los talleres que son de fácil realización y no tendrán un alto costo y están al alcance de cualquier persona sin importar su nivel económico y son de gran ayuda y beneficio para la población objeto de estudio

La propuesta consta de cinco talleres está basada en juegos con una duración aproximada de 120 a 155 minutos. Dirigido a los escolares del Barrio Consacola de la ciudad de Loja, los talleres ayudarán a mejorar las capacidades del pensamiento creativo, pensamiento divergente, buscar múltiples respuestas ante un problema, imaginación y flexibilidad mental.

Por lo antes expuesto se ha considera que la propuesta es viable y factible desde el punto de vista técnico, administrativo y económico





Universidad  
Nacional  
de Loja

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA  
DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN  
DESARROLLO DE TALLERES**

Taller N°1		
<b>Tema:</b> Presentación de las Talleres		
<b>Responsable:</b> Ángel Cabrera	<b>Tiempo:</b> 45 minutos	<b>Fecha:</b> ____/____/____
<b>Destinatarios:</b> Escolares del Barrio Consacola		
<b>Objetivo del Taller:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar sobre la creatividad y sus niveles.</li> </ul>		
Tiempo	Actividades	Materiales Y Recursos
<b>08h00-08h15</b>	<p align="center"><b>PROGRAMA DE BIENVENIDA</b></p> <p>Se brindará una calurosa bienvenida, seguido de una presentación del facilitador dando las gracias por asistir a estos talleres, se brindará el espacio a los destinatarios del taller la oportunidad de presentarse con su: nombre, edad y que expectativas quisieran lograr en cuanto a la temática del taller.</p>	Programa de bienvenida

<p><b>08h15-08h40</b></p>	<p><b>Presentación del taller</b></p> <p>-El facilitador presentará el taller que se llevara a cabo junto a una dinámica: Cadena de nombres</p> <p><b>Desarrollo de la dinámica</b></p> <p>Probablemente la dinámica más sencilla, se basa en formar un círculo. <b>Cada uno de los participantes dirá su nombre y sus características básicas</b> antes de pasar al siguiente. Hecho esto, cada persona irá por turnos diciendo el nombre de cada uno de los miembros del grupo Se puede hacer cada vez más rápido o cambiar de dirección de vez en cuando para hacerlo diferente.</p>	<p>-Hojas de papel</p> <p>-Lápiz</p> <p>-Imágenes o fotocopias</p>
<p><b>08h40-09h10</b></p>	<p><b>Presentación del tema la creatividad</b></p> <p>El facilitador expondrá sobre la rayuela en el caballete</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es la creatividad?</li> <li>• ¿Cómo se manifiesta la creatividad?</li> <li>• ¿Indicadores de la creatividad?</li> <li>• ¿Importancia de la creatividad?</li> </ul>	<p>-Diapositivas</p> <p>-Proyector</p> <p>-Ordenador</p>
<p><b>09h10-10h15</b></p>	<p><b>Dinámica del tema</b></p> <p>Los escolares se dividirán en grupos de 3, y elaboran una lluvia de ideas sobre el tema expuesto.</p> <p>Los escolares quedaran de acuerdo en las reglas</p>	<p>-Paleógrafo</p> <p>-Marcadores</p>
<p><b>10h15-10h30</b></p>	<p><b>Evaluación del tema</b></p>	<p>Se realizará</p>

	<p>El Facilitador de la actividad debe facilitar la calidad de las reflexiones, apoyándose en preguntas, dirigidas fundamentalmente al análisis de acuerdo a la actividad que realizaron.</p>	<p>preguntas sobre:</p> <p>¿Tuviste alguna dificultad al momento de la explicación del tema?</p> <p>¿Alguna experiencia que tuviste durante la actividad que nos quieras comentar?</p> <p>¿Tienes alguna duda acerca del tema?</p>
<p><b>10h30-10h35</b></p>	<p>Se dará por concluido el taller, dando las gracias a los presentes.</p>	

**Bibliografía del taller N°1**

*Morales Pérez, A.* (1999). Dinámicas de grupo: Ejercicios y Técnicas paea todas las edades.

Madrid: Ediciones San Pablo

<b>Taller N°2</b>		
<b>Tema:</b> El juego de la rayuela.		
Responsable: <b>Ángel Cabrera</b>	<b>Tiempo:</b> 155 minutos	<b>Fecha:</b> ____/____/____
Destinatarios: <b>Escolares del Barrio Consacola</b>		
<b>Objetivo del Taller:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar en los escolares la flexibilidad para dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas y superar la propia rigidez.</li> </ul>		
Tiempo	Actividades	Materiales Y Recursos
<b>08h00-08h15</b>	<p style="text-align: center;"><b>PROGRAMA DE BIENVENIDA</b></p> <p>Se brindará una calurosa bienvenida, seguido de una presentación del facilitador dando las gracias por asistir a estos talleres, se brindará el espacio a los destinatarios del taller la oportunidad de presentarse con su: nombre, edad y que expectativas quisieran lograr en cuanto a la temática del taller.</p>	Programa de bienvenida
<b>08h15-08h40</b>	<p><b>Presentación del taller</b></p> <p>-El facilitador presentará el taller que se llevara a cabo junto a una dinámica: La flor</p> <p><b>Desarrollo de la dinámica</b></p> <p>I. El Facilitador solicita tres voluntarios.</p> <p>II. El Facilitador pide a los voluntarios que pasen al</p>	<p>-Hojas de papel</p> <p>-Lápiz</p> <p>-Imágenes o fotocopias</p>

frente.

III. El Facilitador explica al grupo que le pedirá a uno de los voluntarios que entre al salón y dibuje en el rotafolio una flor. Durante todo el tiempo que este dibujando, el grupo deberá adoptar una actitud de aceptación positiva y manifestarle mensajes de aliento, apoyo y reconocimiento.

IV. Terminada la actividad anterior, solicitará que entre el segundo voluntario y le solicitara también que dibuje una flor. Con esta persona el grupo deberá mostrar una actitud de indiferencia.

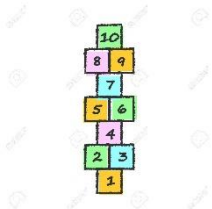
V. Terminada la actividad anterior, solicitará al tercer voluntario que entre y que dibuje una flor. Con este último, el grupo deberá mostrar una actitud crítica destructiva.


VI. En sesión plenaria el Facilitador pregunta a cada uno de los voluntarios como se sintió.

VII. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.

### **Evaluación**

El facilitador realizará preguntas a cada grupo, cuáles fueron las actitudes que desarrollaron al momento de realizar el producto, que ideas ampliaron, en que se

	basaron para la creación del producto.	
<b>08h40-09h10</b>	<p><b>Presentación del juego de la rayuela</b></p> <p>El facilitador expondrá sobre la rayuela en el caballete</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es?</li> <li>• ¿Diseño de la rayuela?</li> <li>• ¿Cómo se juega?</li> <li>• ¿En que beneficia el juego de la rayuela?</li> <li>• ¿Las Fichas que se utilizan?</li> </ul> <p>Se indicaran las reglas del juego y la forma que se lo juega</p> 	<p>-Caballete</p> <p>-Modelo de la rayuela</p> <p>-Ánfora de sorteo</p>
<b>09h10-10h15</b>	<p><b>Aplicación de la rayuela</b></p> <p>Los escolares se dividirán en grupos de 3, y elaboran una rayuela en el piso</p> <p>Los escolares quedaran de acuerdo en las reglas</p>	<p>-Tizas</p> <p>-Fichas</p>

		
<p><b>10h15-10h30</b></p>	<p><b>Evaluación del juego</b></p> <p>El Facilitador de la actividad debe facilitar la calidad de las reflexiones, apoyándose en preguntas, dirigidas fundamentalmente al análisis de acuerdo a la actividad que realizaron.</p>	<p>Se realizará preguntas sobre:</p> <p>¿Tuviste alguna dificultad al momento de hacer la actividad?</p> <p>¿Alguna experiencia que tuviste durante la actividad que nos quieras comentar?</p> <p>¿Tienes alguna duda acerca de las prácticas?</p> <p>¿El tiempo ha sido suficiente?</p>
<p><b>10h30-10h35</b></p>	<p>Se dará por concluido el taller, dando las gracias a los presentes.</p>	

**Bibliografía del taller N°2**

Gerza.com. (2012). Obtenido de:

[https://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas\\_dina/la\\_flor.html](https://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas_dina/la_flor.html)


Guiainfantil. (16 de Agosto de 2017). *Guiainfantil*. Obtenido de

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/rayuela-juegos-para-ninos/>

<b>Taller 3</b>		
<b>Tema:</b> Juego sopa de letras.		
<b>Responsable:</b> Ángel Cabrera	<b>Tiempo:</b> 155 minutos	<b>Fecha:</b> ____/____/____
<b>Destinatarios:</b> Escolares del Barrio Consacola		
<b>Objetivo del Taller:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mejorar en los escolares la imaginación constructiva para así poder platear mayor número de ideas.</li> </ul>		
Tiempo	Actividades	Materiales Y Recursos
<b>08h00-08h15</b>	<b>-PROGRAMA DE BIENVENIDA</b> -Se brindará una calurosa bienvenida, seguido de una presentación del facilitador dando las gracias por asistir al taller	Programa
<b>08h15-08h40</b>	<b>Presentación del taller</b> -El facilitador presentará el taller que se llevara a cabo junto a una dinámica: <b>Aros de tres en raya</b>  <b>Desarrollo</b>	-Hojas de papel -Lápiz -Imágenes o fotocopias



	<p>I. El Facilitador colocara los aros de 3x3</p> <p>II. El Facilitador dividirá el grupo en subgrupos de 3 personas</p> <p>III. El Facilitador colocara los aros a una distancia de 10 metros, cada grupo deberán correr tan rápido como puedan donde están los aros y trataran de hacer tres en raya con una camiseta o franela</p> <p>IV. Ganará el grupo que haga 3 en raya más rápido al equipo contrario</p>																																																																																																																																																																																							
<p><b>08h40-09h10</b></p>	<p><b>Presentación del juego de sopa de letras</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Definición de la rayuela</li> <li>-Para qué nos pueden servir la rayuela</li> <li>-El facilitador brindará un ejemplo de la sopa de letras</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="font-size: small;">SOPA DE LETRAS. Busca diez funciones cognitivas:</p> <table style="font-size: x-small; border-collapse: collapse;"> <tr><td>S</td><td>C</td><td>L</td><td>H</td><td>J</td><td>D</td><td>U</td><td>W</td><td>A</td><td>P</td><td>A</td><td>M</td><td>H</td><td>Memoria</td></tr> <tr><td>D</td><td>U</td><td>E</td><td>T</td><td>F</td><td>F</td><td>F</td><td>I</td><td>D</td><td>I</td><td>T</td><td>N</td><td>X</td><td>Atención</td></tr> <tr><td>Q</td><td>A</td><td>N</td><td>E</td><td>D</td><td>C</td><td>S</td><td>F</td><td>R</td><td>F</td><td>E</td><td>N</td><td>H</td><td>Percepción</td></tr> <tr><td>R</td><td>I</td><td>G</td><td>E</td><td>A</td><td>O</td><td>E</td><td>O</td><td>D</td><td>A</td><td>N</td><td>O</td><td>B</td><td>Comprensión</td></tr> <tr><td>Q</td><td>X</td><td>U</td><td>C</td><td>N</td><td>O</td><td>M</td><td>T</td><td>B</td><td>J</td><td>C</td><td>I</td><td>M</td><td>Orientación</td></tr> <tr><td>Y</td><td>A</td><td>A</td><td>G</td><td>B</td><td>E</td><td>V</td><td>C</td><td>X</td><td>H</td><td>I</td><td>S</td><td>M</td><td>Lenguaje</td></tr> <tr><td>A</td><td>R</td><td>J</td><td>F</td><td>M</td><td>G</td><td>J</td><td>R</td><td>W</td><td>B</td><td>O</td><td>N</td><td>L</td><td>Gnosia</td></tr> <tr><td>C</td><td>P</td><td>E</td><td>R</td><td>C</td><td>E</td><td>P</td><td>C</td><td>I</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td><td>I</td><td>Praxia</td></tr> <tr><td>O</td><td>T</td><td>N</td><td>E</td><td>I</td><td>M</td><td>A</td><td>N</td><td>O</td><td>Z</td><td>A</td><td>R</td><td>Q</td><td>Razonamiento</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td><td>J</td><td>E</td><td>C</td><td>U</td><td>T</td><td>I</td><td>V</td><td>A</td><td>M</td><td>P</td><td>N</td><td>Función Ejecutiva</td></tr> <tr><td>X</td><td>C</td><td>V</td><td>G</td><td>T</td><td>U</td><td>I</td><td>O</td><td>R</td><td>W</td><td>Q</td><td>M</td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>R</td><td>O</td><td>R</td><td>I</td><td>E</td><td>N</td><td>T</td><td>A</td><td>C</td><td>I</td><td>O</td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>C</td><td>V</td><td>B</td><td>F</td><td>T</td><td>A</td><td>Q</td><td>W</td><td>E</td><td>R</td><td>Y</td><td>C</td><td>Ñ</td><td></td></tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se presentarán los temas para la sopa de letras, mencionando ejemplos junto a los escolares</li> <li>-Los escolares expondrán la sopa de letras en un caballete plateando que utilizaron para la realización de</li> </ul>	S	C	L	H	J	D	U	W	A	P	A	M	H	Memoria	D	U	E	T	F	F	F	I	D	I	T	N	X	Atención	Q	A	N	E	D	C	S	F	R	F	E	N	H	Percepción	R	I	G	E	A	O	E	O	D	A	N	O	B	Comprensión	Q	X	U	C	N	O	M	T	B	J	C	I	M	Orientación	Y	A	A	G	B	E	V	C	X	H	I	S	M	Lenguaje	A	R	J	F	M	G	J	R	W	B	O	N	L	Gnosia	C	P	E	R	C	E	P	C	I	O	N	E	I	Praxia	O	T	N	E	I	M	A	N	O	Z	A	R	Q	Razonamiento	F	E	J	E	C	U	T	I	V	A	M	P	N	Función Ejecutiva	X	C	V	G	T	U	I	O	R	W	Q	M	N		W	R	O	R	I	E	N	T	A	C	I	O	N		C	V	B	F	T	A	Q	W	E	R	Y	C	Ñ		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Caballete</li> <li>-Modelo de la sopa de letras</li> </ul>
S	C	L	H	J	D	U	W	A	P	A	M	H	Memoria																																																																																																																																																																											
D	U	E	T	F	F	F	I	D	I	T	N	X	Atención																																																																																																																																																																											
Q	A	N	E	D	C	S	F	R	F	E	N	H	Percepción																																																																																																																																																																											
R	I	G	E	A	O	E	O	D	A	N	O	B	Comprensión																																																																																																																																																																											
Q	X	U	C	N	O	M	T	B	J	C	I	M	Orientación																																																																																																																																																																											
Y	A	A	G	B	E	V	C	X	H	I	S	M	Lenguaje																																																																																																																																																																											
A	R	J	F	M	G	J	R	W	B	O	N	L	Gnosia																																																																																																																																																																											
C	P	E	R	C	E	P	C	I	O	N	E	I	Praxia																																																																																																																																																																											
O	T	N	E	I	M	A	N	O	Z	A	R	Q	Razonamiento																																																																																																																																																																											
F	E	J	E	C	U	T	I	V	A	M	P	N	Función Ejecutiva																																																																																																																																																																											
X	C	V	G	T	U	I	O	R	W	Q	M	N																																																																																																																																																																												
W	R	O	R	I	E	N	T	A	C	I	O	N																																																																																																																																																																												
C	V	B	F	T	A	Q	W	E	R	Y	C	Ñ																																																																																																																																																																												

	<p>la misma</p> <p>-Las exposiciones serán calificadas</p>	
<p><b>09h10-10h15</b></p>	<p><b>Aplicación de la rayuela</b></p> <p>-Los escolares se dividirán en grupos de 2 personas, y elaboraran la sopa de letras a partir de los temas propuestos</p> 	<p>-Hojas de papel o Cartón</p> <p>-Lápiz</p> <p>-Reglas</p>
<p><b>10h15-10h30</b></p>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>El Facilitador de la actividad debe facilitar la calidad de las reflexiones, apoyándose en preguntas, dirigidas fundamentalmente al análisis de acuerdo a la actividad que realizaron.</p>	<p>Se realizará preguntas sobre:</p> <p>¿Qué dificultades tuviste para realizar la actividad?</p> <p>¿Alguna experiencia que tuviste durante los juegos que nos quieras comentar?</p> <p>¿Tienes alguna duda acerca de la actividad?</p>

		¿El tiempo ha sido suficiente?
<b>10h30-10h35</b>	Se dará por concluido el taller, dando las gracias a los presentes.	



### Bibliografía del taller N°3

Cedric, A. (07 de Marzo de 2017). Obtenido de <https://www.coachcedric.com/juego-3-en-rama>

García, F. (08 de Abril de 2019). *eresmama*. Obtenido de <https://eresmama.com/beneficios-las-sopas-de-letras-ninos/>

<b>Taller N°4</b>		
<b>Tema: El ajedrez</b>		
<b>Responsable:</b> Ángel Cabrera	<b>Tiempo:</b> 155 minutos	<b>Fecha:</b> ____/____/____
<b>Destinatarios:</b> Escolares del Barrio Consacola		
<b>Objetivo del Taller:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfeccionar en los escolares la fluidez del pensamiento mejorando la habilidad de emitir de forma rápida muchas ideas</li> </ul>		
<b>Tiempo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Materiales Y Recursos</b>

<p><b>08h00-08h15</b></p>	<p><b>-PROGRAMA DE BIENVENIDA</b></p> <p>Se brindará una calurosa bienvenida, seguido de una presentación del facilitador dando las gracias por asistir al taller</p>	<p>Programa</p>
<p><b>08h15-08h40</b></p>	<p><b>Presentación de talleres</b></p> <p>-El facilitador presentará el taller que se llevará a cabo junto a una dinámica: Sillas cooperativas</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p>se divide al grupo en 2 subgrupos de 4</p> <p>El que dirige el juego debe colocar un papel periodo en el piso de 4 cuadros, el primer grupo de 4 se para en cada cuadro, cada que lo logren el periódico se irá reduciendo a 3 cuadros y así sucesivamente hasta que quede un cuadro.</p> <p>Los participantes no deberán salirse del periódico y deberán permanecer los 4 dentro del mismo</p> <p>Es importante que todo el grupo este dentro del periódico. El juego se acaba cuando hayan pisado todos en un cuadro en un tiempo de 20 segundos.</p>	<p>- Parlantes</p> <p>-Cronometro</p> <p>-Papel periódico</p>

<p><b>08h40-09h10</b></p>	<p><b>Experiencia con el juego del Ajedrez</b></p> <p>-El facilitador presentará las piezas de ajedrez con su respectivo tablero de forma física</p>  <p>Se indicará el nombre de cada ficha</p> <p>El facilitador indicara los roles que cumple cada ficha</p> <p>Se indicarán los movimientos que se realiza con cada ficha</p> 	<p>-Tablero de ajedrez con sus respectivas fichas</p>
<p><b>09h10-10h15</b></p>	<p><b>Aplicación del Ajedrez</b></p> <p>-Los escolares adaptarán roles que cumplen las fichas del ajedrez</p> <p>-Se colocarán hojas de papel en el piso simulando el tablero de ajedrez</p> <p>-Los escolares deberán moverse, de acuerdo a los roles asignados creando estrategias de movimiento para eliminar a sus enemigos.</p>	<p>-Hojas de papel</p> <p>-Fichas de ajedrez</p>
<p><b>10h15-10h30</b></p>	<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Se realizará</p>

	El Facilitador de la actividad debe facilitar la calidad de las reflexiones, sobre la experiencia y las actividades realizadas a través de comentarios en una hoja de papel.	preguntas sobre:  ¿Qué dificultades tuviste para realizar la actividad?  ¿Alguna experiencia que tuviste durante las actividades que nos quieras comentar?  ¿Tienes alguna duda acerca de las actividades?
<b>10h30-10h35</b>	Se dará por concluido el taller, dando las gracias a los presentes.	

#### Bibliografía del taller N°4

Carlitos, R. (13 de Abril de 2010). *Dinamizadoressociales*. Obtenido de

<https://dinamizadoressociales.wordpress.com/2010/04/13/sillas-cooperativas/>

Muñoz. (2017). *THE ZUGZWANG*. Obtenido de <https://thezugzwangblog.com/acerca-de/>

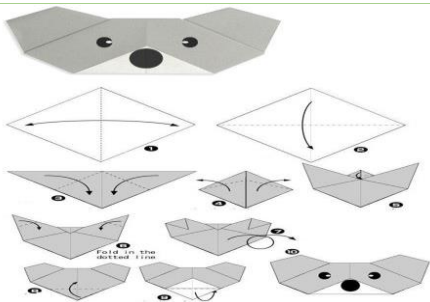

<b>Taller N°5</b>		
<b>Tema:</b> El juego del origami		
<b>Responsable:</b> Ángel Cabrera	<b>Tiempo:</b> 155 minutos	<b>Fecha:</b> ____/____/____
<b>Destinatarios:</b> Escolares del Barrio Consacola		
<b>Objetivos del Taller:</b>		

- Desarrollar en los escolares la originalidad donde les permita aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad.

Tiempo	Actividades	Materiales Y Recursos
<p><b>08h00-08h15</b></p>	<p><b>PROGRAMA DE BIENVENIDA</b></p> <p>Se brindará una calurosa bienvenida, seguido de una presentación del facilitador dando las gracias por asistir al taller</p>	<p>Programa</p>
<p><b>08h15-08h40</b></p>	<p><b>Presentación de talleres</b></p> <p>-El facilitador presentará el taller que se llevará a cabo, junto a las actividades a realizar</p> <p><b>Dinámica</b></p> <p>Con Ojos Nuevos</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p>En la técnica se trata de representar en clave de humor una serie de acontecimientos que están en unos papелitos y/o fichas de tipo A, y los tipos B que indican el estilo en el que la ficha A se va a representar. Si es un grupo numeroso se puede dividir en equipos dependiendo el grupo.</p> <p>Ejemplos de acontecimientos, papелitos y/o fichas tipo <b>A:</b></p> <p>- La pérdida de un paraguas</p>	<p>- Hojas para hacer papелitos con las actividades a realizar</p> <p>- 2 urnas para poner los papелitos</p> <p>- Otros (aquí se pueden incluir materiales como: escobas, palos, sombreros, franelas, cuerdas, etc., pero lo ideal es que los participantes</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavar los platos un domingo</li> <li>- La salida de vacaciones</li> <li>- La entrada de alumnos al colegio</li> <li>- La espera del autobús, y cuando llega, no hay lugar para todos.</li> <li>- Etc.</li> </ul> <p>Ejemplos de estilo a representar, papelitos y/o fichas tipo <b>B</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modo lírico</li> <li>- Modo trágico</li> <li>- Modo cómico</li> <li>- Modo escandaloso</li> <li>- Modo entusiasta</li> <li>- Modo asustado</li> <li>- Modo emotivo</li> </ul> <p>Nota: Las acciones y los estilos deben estar adaptados para las edades y los contextos donde se desee aplicar.</p>	<p>representen estos objetos a través de su cuerpo).</p>
<p><b>08h40-09h10</b></p>	<p><b>Experiencia con el juego del Origami</b></p> <p>El facilitador presentará un modelo del origami</p> <p>Ejemplo:</p>	<p>-Modelo de origami</p> <p>-Caballete</p>



	 <p>-Definición de que es el origami</p> <p>-Para qué sirven el origami</p> <p>-Que comprende un origami</p> <p>Los participantes observaran fijamente el origami y cómo será su elaboración utilizando solamente papel</p>	
<p><b>09h10-10h15</b></p>	<p><b>Aplicación de juegos del origami</b></p> <p>-Diseñar un prototipo de origami</p> 	<p>-Papel</p>
<p><b>10h15-10h30</b></p>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>-Tras haber realizado el juego con el origami, se entablará un diálogo con los niños en donde se comentarán las dificultades, experiencias y dudas respecto a las actividades realizadas, invitando a los integrantes a realizar una escucha activa, evitando la</p>	<p>Se realizará preguntas sobre:</p> <p>¿Qué dificultades tuviste para realizar la actividad?</p> <p>¿Alguna experiencia</p>

	narrativa en las exposiciones.	que tuviste durante la actividad que nos quieras comentar? ¿Tienes alguna duda sobre la actividad?
<b>10h30-10h35</b>	Se dará por concluido el taller, dando las gracias a los presentes.	


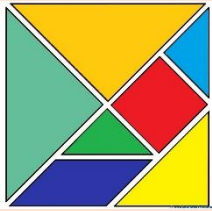
### Bibliografía del taller N°5

Eric, M. (2012). 4Esquinas . *Revista 4 Esquinas* , 1-62.

s.f. (19 de Febrero de 2017). *A-Colabora*. Obtenido de

<https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/172925gt502/inicio/-/blogs/dinamicas-de-creatividad>

<b>Taller N°6</b>		
<b>Tema:</b> El juego del tangram		
<b>Responsable:</b> Ángel Cabrera	<b>Tiempo:</b> 155 minutos	<b>Fecha:</b> ____/____/____
<b>Destinatarios:</b> Escolares del Barrio Consacola		
<b>Objetivo del Taller:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar la imaginación en los escolares para producir ideas o respuestas poco frecuentes.</li> </ul>		
<b>Tiempo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Materiales Y</b>

		Recursos
08h00-08h15	<p><b>PROGRAMA DE BIENVENIDA</b></p> <p>Se brindará una calurosa bienvenida, seguido de una presentación del facilitador dando las gracias por asistir al taller.</p>	Programa
08h15-08h40	<p><b>Presentación de talleres</b></p> <p>-El facilitador presentará el taller que se llevará a cabo, junto a una frase de motivación y posteriormente se dará a conocer las actividades a realizar.</p> <p>-Se pedirá a los presentes que den una reflexión sobre la frase</p>	<p>-Frase de motivación</p> 
08h40-09h10	<p><b>Experiencia con el juego del Tangram</b></p> <p>-El facilitador presentará el modelo del tangram</p>  <p>-Definición de que es un Tangram</p> <p>-Para qué nos sirven los Tangram</p> <p>-Que comprende utilizar un Tangram</p> <p>-Como utilizarías la actividad del Tangram en tu vida.</p> <p>-Los participantes observarán el Tangram, y se</p>	<p>-Modelo de Tangram</p> <p>-Libro de figuras del Tangram</p>

	<p>identificarán con el juego</p> <p>-Los participantes tendrán un límite tiempo para realizar esta actividad</p>	
<p><b>09h10-10h15</b></p>	<p><b>Aplicación del juego del Tangram</b></p> <p>-Diseñar un Tangram</p> <p>-Elaborar las figuras a base del Tangram</p> <p>-Armar figuras con el tangram (figuras nuevas)</p>	<p>-Papel</p> <p>-Fomix</p> <p>-Imágenes</p> <p>-Tijeras</p> <p>-Pegamento</p> <p>-lapiz</p>
<p><b>10h15-10h30</b></p>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Tras haber realizado el juego del tangram se entablará un diálogo con los niños en donde se comentarán las dificultades, experiencias y dudas respecto a las prácticas realizadas, invitando a los integrantes a realizar una escucha activa.</p>	<p>Se realizará preguntas sobre:</p> <p>¿Qué dificultades tuviste para realizar la actividad?</p> <p>¿Alguna experiencia que tuviste durante la actividad que nos quieras comentar?</p> <p>¿Tienes alguna duda acerca de las actividades?</p>
<p><b>10h30-10h35</b></p>	<p>Se dará por concluido el taller, dando las gracias a los</p>	

	presentes.	
--	------------	--

### **Bibliografía del taller N°6**

Rinck, M. (s.f.). *TANGRAM GATO*. Ediciones Ekaré.

## j. BIBLIOGRAFÍA

- Bañares, D., Bishop, A., . (s.f.). *Escuela Infantil platero y yo*.
- Barros, R., Rodríguez, L., y Barros, C. (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Revista Universidad y sociedad* , 137-144.
- Bernabéu, N, Goldstein A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. Él juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea.
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación* . PEARSON.
- Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universidad de barcelona.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Carabus, O, Freiria, Gonzales, A & Scaglia, A. (2004). *Creatividad actitudes y educación*.  
Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=rhChOa57DKEC&printsec=frontcover&dq=Creatividad,+actitudes+y++educaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ei=3qSVNnCFsKCgWTau4GICg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Creatividad%20actitudes%20y%20educaci%C3%B3n&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=rhChOa57DKEC&printsec=frontcover&dq=Creatividad,+actitudes+y++educaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ei=3qSVNnCFsKCgWTau4GICg&redir_esc=y#v=onepage&q=Creatividad%20actitudes%20y%20educaci%C3%B3n&f=false)
- Cook, T.D & Campbell, D.T. (1986). The causal assumptions of quasiexperimental practice. Synthese.
- Chavarría, M. (2015). *La eficacia de la creatividad*. Madrri: ESIC.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid España: Paraninfo S.A.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología* . Madrid, España: Paraninfo S.A.
- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial No 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora en el año*

2018. Puno, Peru: Universidad Nacional de Antiplano.
- Franc, N. (Febrero de 2002). *En torno al juego y la intervención psicomotriz*. Obtenido de Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales:  
<http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf>
- Goñi, A. (2000). *Desarrollo de la creatividad*. Obtenido de  
<https://books.google.com.ec/books?id=ppYeysf2PCoC&printsec=frontcover&hl>
- Gracia, A, Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de  
[https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&hl=es&sa=X&ei=kaeVPKwGsScNsiZgdAD&redir\\_esc=y#v=onepage&q=El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&hl=es&sa=X&ei=kaeVPKwGsScNsiZgdAD&redir_esc=y#v=onepage&q=El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa&f=false)
- Guilford, J. (1997). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires: Paidós.
- Guzmán, B. (2015). *Niños exploradores, niños creativos. Cómo fomentar la creatividad en los niños*. Madrid, España: Editorial Kolima.
- Hernández, R. (2011). Creatividad Y Actitud. *Revista del centro de investigación* , 9, 11.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
- Jiménez, B. (12 de octubre de 1999). *Nómadas*. Recuperado el 29 de marzo de 2017.  
 Obtenido de <http://es.scribd.com/document/91758224/POLIGENETICAS>
- Johnson, A. (2003). *El desarrollo de las habilidades del pensamiento*. Buenos Aires, Argentina: Troquel S.A.
- Johnson, A. (2003). *El desarrollo de las habilidades dl pensamiento*. Buenos Aires, Argentina: Troquel S.A.
- M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona : Grao.
- Martín, P. (2006). *Convención sobre los derechos de las niñas y los niños*. Colombia:

UNICEF.

- Martínez, M. (2016). *El juego como estrategia para desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en Educación Preescolar (tesis de pregrado)*. D. F., México.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Montiel, E. (2008). *La trascendencia del juego en la educación infantil*. Obtenido de Revista digital de divulgación Educativa:  
[http://www.papelesdeeducacion.es/docshom/numeros/dos/pdf/2\\_experiencias38.pdf](http://www.papelesdeeducacion.es/docshom/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf)
- Morales, N. (2001). *Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica (Tesis Pregrado) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil*. Universidad del Tolima.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Muñoz, M. (2009). *El juego como actividad lúdica en la escuela. Innovación y experiencias educativas*.
- NAVARRO, J. (2008). *Mejor de la creatividad en el aula de primaria*. España.
- Ortiz, A. (s/a). *Lúdica y creatividad familiar para el crecimiento y desarrollo humano de tus hijos*. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=WLuWacs4boEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.
- Ramos, M. (2014). *Descubre los cinco tipos de creatividad*. Obtenido de <http://www.marianoramosmejia.com.ar/cinco-tipos-de-creatividad-todos-somoscreativos-en-algun-nivel/>



- Robinson, K. (2011). *El elemento*. Debolsillo.
- ROMERO, H. (2010). La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y no urbano de Pereira. Colombia.
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación* . Buenos Aires: Centro editor de América Latina .
- Ruíz, M. (2015). *Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de educación general básica rotary club machala moderno y andrés cedillo prieto, de la ciudad de machala*. Machala, Ecuador: Universidad Técnica de Machala.
- Sánchez k., Tumbaco., y J. R. . (2018). *Estrategias metodológicas en el desarrollo del pensamiento creativo* . Universidad de Guayaquil.
- Schnarch, A. (2008). *Creatividad aplicada*. Colombia: Ecoe ediciones.
- Schnarch, A. (2008). *Creatividad aplicada*. Colombia: Ecoe ediciones.
- SENPLADES. (2010). Obtenido de [http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/Portal%20SNI%202014/FICHAS%20F/0111\\_CHORDELEG\\_AZUAY.PDF](http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/Portal%20SNI%202014/FICHAS%20F/0111_CHORDELEG_AZUAY.PDF)
- Solís, J. (2009). *Juegos de ingenio*. España: El arca de papel editor.
- Swift, S. (2015). *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través de un proyecto artístico multidisciplinar*. La Rioja, España: Universidad internacional de la Rioja.
- Trigo, E. (2000). *Creatividad y motricidad*. Barcelona, España: Inde.
- UNESCO. (1980). En *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación* (págs. 5-33).
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación*.
- Vera, J. (2018). *Estrategías para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar*

*del centro de educación inicial el Clavelito año lectivo 2016-2017. Cuenca, Ecuador:*

Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca.

## **k. ANEXOS**

### **Anexo 1. Trabajo de investigación**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN**

#### **TEMA**

**EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE NUEVE ESCOLARES ENTRE 11 A 14 AÑOS DEL BARRIO CONSACOLA DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2020 – 2021**

Proyecto de Investigación de Tesis previo a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de Educación, mención Psicología Educativa y Orientación

#### **AUTOR:**

**Ángel Romario Cabrera Erreyes**

**LOJA-ECUADOR**

**2020**

**a. TEMA**

**EL JUEGO COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD DE  
NUEVE ESCOLARES ENTRE 11 A 14 AÑOS DEL BARRIO CONSACOLA DE LA  
CIUDAD DE LOJA PERIODO 2020- 2021**

## **b. PROBLEMÁTICA**

Desde el comienzo de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias, sensaciones que nos asombran, nos inquietan y nos incitan a explorar. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar. Lentamente y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia. Durante toda la vida reflejamos en el juego lo que captamos de la realidad. El juego, aquella actividad con la que aprendemos, disfrutamos, interactuamos, repetimos realidades y elaboramos conflictos, nos ayuda a dar a conocer al entorno nuestros sentimientos y pensamientos, a mostrarnos tal cual somos, de una forma simbólica ayuda a desarrollar nuestra creatividad. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona el mundo, como se desarrolla y las formas en que podemos integrarnos en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los niños.

Al jugar, niños y niñas desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen adoptando diversos aprendizajes.

El Barrio “Consacola” de la parroquia de Carigan ubicado al oeste del cantón Loja, se llevará a cabo el proyecto de investigación sobre el juego como alternativa para mejorar la creatividad, durante el periodo agosto 2020-abril 2021, con escolares de 10 a 14 años.

En el barrio se pudo evidenciar dificultades en lo niños con la capacidad de generar nuevas ideas, el no poder desarrollar a gusto su imaginación para así poder destacar en diferentes áreas, uno de los problemas se debe al bajo rendimiento que presentan los estudiantes durante las clases, a las malas metodologías que utilizan los docentes.

En muchas ocasiones el no implementar estrategias didácticas como el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje para desarrollar más las aptitudes de los niños, debido a que, durante el transcurso de un aprendizaje mecánico y tradicional, no han logrado adquirir un conocimiento para desarrollar más sus verdaderas capacidades a través de la creatividad

No obstante, en el barrio Consacola un 39.7% de los encuestados siempre tiene la facilidad de desarrollar su pensamiento creativo, su creatividad para realizar cualquier actividad

Un 43.3% de los encuestados no siempre tienen la facilidad para desarrollar la imaginación, el pensamiento imaginario y la creatividad para realizar actividades

Un 17.0% de los encuestados tienen dificultades para desarrollar su pensamiento original, la imaginación al momento de desarrollar y solucionar problemas.

De la situación temática antes descrita se deriva la siguiente pregunta de investigación

**¿Cómo el juego como alternativa sirve para mejorar la creatividad de los escolares entre 11 a 14 años del barrio Consacola de la ciudad de Loja periodo Agosto 2020-Abril 2021?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación es muy relevante ya que ayuda a desarrollar la creatividad en los escolares dentro de la comunidad “Barrio Consacola”, ayudando así a fortalecer destrezas y habilidades a través del juego a los escolares de la comunidad, los mismos que les permitirá a los niños a mejorar su pensamiento original. Adicionalmente debemos considerar el juego debe ser aplicado en un escenario no normativizado ya que este es libremente escogido. Partiendo principalmente que En el hogar infantil comunitario asociación de padres de familia. Ya que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que como orientadores tenemos que educar a los niños mediante procesos lúdicos. Con este se ha aprendido que se puede estimular, y fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, y tolerancia, etc... el juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea a desarrollar su imaginación potenciar sus habilidades constructivas. En la comunidad educativa se puede apreciar que no existe una buena comunicación entre los estudiantes, por eso este tema es muy pertinente, ya que ayudará a los escolares a relacionarse mejor en el momento del proceso de enseñanza – aprendizaje, y dotar a los maestros de técnicas que ayuden a fortalecer los lazos de amistad, y así los niños puedan mejorar su rendimiento escolar a través del trabajo colaborativo.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general**

- Determinar el juego como alternativa para mejorar la creatividad de los escolares entre 11 a 14 años del barrio Consacola de la ciudad de Loja del año 2020

##### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente las variables de estudio (El juego como alternativa para mejorar la creatividad de los escolares)
- Diagnosticar las dificultades de la creatividad en los escolares del Barrio “Consacola”
- Diseñar talleres para mejorar la creatividad de los escolares en el Barrio “Consacola”



## **e. MARCO TEÓRICO**

### **1. EL JUEGO**

#### **1.1. Definición de Juego**

#### **1.2. Características de los Juegos**

#### **1.3. Clasificación del juego**

1.3.1. El juego senso-motor o funcional

1.3.2. El juego simbólico

1.3.3. El juego de reglas

#### **1.4. Etapas del juego**

1.4.1. Etapa Sensoriomotora

1.4.2. Etapa preoperacional o simbólica

1.4.3. Etapa de las operaciones concretas o regladas

1.4.4. Etapa de operaciones formales o regladas

#### **1.5. Clasificación de los juegos**

1.5.1. Según el espacio en el que se realizan

1.5.2. Según el papel del adulto

1.5.3. Según el número de participantes

1.5.4. Según la actividad que se promueve en el niño

#### **1.6. El juego como estrategia didáctica**

### **2. LA CREATIVIDAD**

#### **2.1. Definición**

#### **2.2. Fases del desarrollo de la creatividad**

2.2.1. Preparación.

2.2.2. Incubación.

2.2.3. Iluminación.

2.2.4. Verificación.

### **2.3. La importancia de la creatividad en la educación**

## **1. Desarrollo del marco teórico**

### **1. EL JUEGO**

#### **1.1. Definición de Juego**

El juego, como actividad lúdica ayuda a organizar un ambiente armónico y propicio para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea agradable, efectivo y a la vez provechoso para desarrollar las diferentes habilidades y destrezas de todos los individuos, para reafirmar lo antes indicado, resulta provechoso basarnos de lo que manifiesta Smith (como se citó Melo y Hernández, 2014) “El juego es una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrente a estímulos que no ha reconocido” (p.43).

Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68).

También como bien dice Claparede (1969) “el juego para el niño es el bien, es el ideal de vida. Es la única atmosfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más” (p.179).

Ahora bien, se debe comprender entonces que el juego hace parte del ciclo vital y de la formación de los niños y las niñas de la educación infantil, porque ayuda al desarrollo

intelectual, integral, afectivo, físico, social, y de una u otra forma prepara a los niños y a las niñas para la adaptación al medio social y su desenvolvimiento en la vida.

En la actualidad el juego es considerado un proceso cognitivo que se da a partir de las actividades que el individuo de acuerdo con su propia experiencia; es decir que el juego es una manera de invertir y relacionar las experiencias de la vida.

Los juegos posibilitan la práctica libre y la expresión creativa de cubrir todos los conocimientos y experiencias que se adquieren en el diario vivir, es por ello que juego se enfoca en la auto superación y la puesta en práctica de estrategias que contribuyen en la superación de dificultades, conducen al éxito y ayudan a desarrollar habilidades y destrezas de los seres humanos para que estos se desenvuelvan de una mejor manera

### **1.2. Características de los Juegos**

Los juegos presentan distintas características que se deben tener en cuenta a la hora de efectuarlos, por esta razón Morín (García, 2013) afirma “La esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido” (p.10).

Entre las características del juego podemos citar las siguientes:

- Es una actividad espontánea y libre.
- Parte de la misma práctica.
- Ayuda a desarrollar la creatividad.
- El jugador o jugadora se preocupa por el resultado de su actividad.
- Permite la creación de roles, que dan lugar a la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico.
- Facilita el desarrollo de una actitud espontánea y de libertad.

- Permite la expresión de una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.
- Favorece la capacidad de fantasear con la realidad, ya que los niños y niñas juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.
- Es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

### **1.3. Clasificación del juego**

Piaget fue uno de los primeros autores en proponer una clasificación para los juegos como los funcionales, de construcción, de roles, de reglas y didácticos. (Ruíz Juan, F. & García, M. 2001)

#### 1.3.1. El juego senso-motor o funcional.

Se implica a los sistemas de movimiento y de percepción de una manera coordinada entre sí, y constituye cualquier conducta elemental susceptible de ser repetida y de ser aplicada a nuevas situaciones. En esta fase cada movimiento se modifica desde el punto de vista en el cual se realiza en cada instante, sufriendose modificaciones y situaciones nuevas de adaptación. Así en esta fase los intereses de los niños pasan por la constante repetición de movimientos o acciones de juego, mediante los cuales crean esquemas mentales de actuación.

#### 1.3.2. El juego simbólico.

Se caracteriza por la utilización de símbolos por parte del niño que son identificados por el mismo y que por tanto le asignan un significado particular. Esta interpretación simbólica hace que el niño defienda su realidad y entre en un juego fantástico donde la fantasía infantil cobra su máximo relieve. Las acciones principales que realizan los niños son la mímica, la fantasía

simbólica, donde el niño crea una situación fantaseada sobre un hecho real, y la simbolización, en la que, a diferencia de la fantasía simbólica, se representa o imagina un objeto ausente.

### 1.3.3. El juego de reglas.

Surge de la necesidad del juego colectivo y consta de una serie de reglas que se adaptan al contexto socio-cultural donde se desenvuelve el juego y a las características de los participantes. Para Piaget existen dos grandes periodos o estadios. El primero, "práctica de la regla", que lo subdivide a su vez en cuatro estadios: motor, egocéntrico, cooperación naciente y codificación de las reglas. La segunda conciencia de la regla", lo subdivide en tres estadios: individual, imitación de las reglas y derecho.

Los juegos como sabemos muestran distintas características que debemos tener en cuenta a la hora de efectuarlos, Morín (García, 2013) afirma "La esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido".

El juego es una de las mejores formas de aprender en base a la diversión, la creatividad, el pensamiento original, Morín en su teoría señala y describe las siguientes características fundamentales que deben poseer los juegos:

**Ambientación:** Este fenómeno es muy difícil de desarrollar, puesto que el animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, la manera de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos los alumnos.

**Las edades:** Para los niños se recomiendan juegos muy alegres, con mucha imaginación (el niño juega a cualquier juego), con adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres, con los jóvenes, juegos de razonamiento, de habilidad pasiva y con adultos juegos tranquilos, con cantos movidos.

**Estudio previo:** Es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las estrictiones y ejecución de todos los juegos.

**Preparar un juego:** Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores. Al finalizar la elección se ponen en práctica todos los puntos anteriores. Sin perder de vista ninguno de ellos.

**Ensayo:** Afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará del juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia se procura la obtención de todo lo que se precise.

**Realización:** La realización es la implementación misma del juego. Aquí se muestra el fruto de los pasos anteriores.

#### **1.4. Etapas del juego**

Piaget en su teoría refiere que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque en base a su etapa evolutiva representa la asimilación funcional o reproductiva de conocimientos. Es importante indicar que cada etapa es determinante para obtener un buen desarrollo cognitivo, físico y social por parte del individuo, y un elemento que debe estar presente en este desarrollo es el juego.

Es por ello que a partir de esto Piaget (1962) conformo las siguientes etapas:

##### **1.4.1. Etapa sensoriomotora (de 0 a 2 años).**

En esta etapa la única forma que tiene el niño de relacionarse con su entorno es a través de las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para interactuar con ellas. Durante esta fase, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista. Para ellos un objeto que no ven, no existe.

#### 1.4.2. Etapa preoperacional o simbólica (de 2 a 7 años).

Durante esta etapa los niños creen que los objetos inanimados tienen los mismos sentimientos y percepciones que ellos. Esta fase es característica por el egocentrismo y la fantasía con la que ven todo. Sus estructuras mentales se van desarrollando y ya son capaces de asociar imágenes u objetos a significados distintos del que tienen.

#### 1.4.3. Etapa de las operaciones concretas o regladas (de 7 a 12 años).

En esta etapa los niños empiezan a aplicar la lógica a sus situaciones cotidianas, pero con las limitaciones que todavía tienen, ya que estos razonamientos tienen que estar centrados en el presente, no saben futurizar o realizar operaciones ahora para conseguir una recompensa futura. En esta etapa los niños ya tienen un elevado nivel de comprensión, de causalidad, razonan correctamente tanto de forma inductiva y deductiva, entienden efecto y causa.

#### 1.4.4. Etapa de operaciones formales o regladas (de 12 años en adelante).

Esta es la última etapa del desarrollo cognitivo, aquí los niños adquieren una visión más abstracta y conceptual de su universo, aplican el razonamiento lógico para crear analogías y patrones de comportamiento que permitan solucionar un problema.

### **1.5. Clasificación de los juegos**

Un juego es una actividad dinámica acorde a la cual el niño se desenvuelve en un ambiente de entretenimiento y distracción, que implica a su vez que el mismo haga uso de una serie de facultades cognitivas y motoras. “ClasificaciónDe los juegos 2019”

La clasificación de los juegos permite distinguir cual es la actividad necesaria a ejecutar con la finalidad de lograr el objetivo de aprendizaje en el niño se clasifican en:

#### **1.5.1. Según el espacio en el que se realizan:**

**Los juegos internos:** Son aquellos que se realizan al interior de lugar (casa – escuela) estos pueden ser de manipulación, construcción, imitación, simbólicos, verbales, de razonamiento, memoria, videojuegos y de mesa.

**Los juegos externos:** Son aquellos que se realizan al aire libre porque necesariamente requieren ser desarrollados en lugares amplios, debido a la ejecución de ejercicios que implican correr, esconderse, montar en bici, patinar, etc.

#### **1.5.2. Según el papel del adulto:**

**Juego libre:** Es espontaneo debido a que surge por iniciativa propia del niño para ejecutar actividades placenteras y superar desafíos de acuerdo a sus intereses.

**Juego dirigido o presenciado:** Este juego es acompañado, ya que precisamente debe ser orientado y supervisado por un observador para percatarse de las acciones y reacciones del niño ante la ejecución de una actividad.

#### **1.5.3. Según el número de participantes:**

**Juego individual:** Necesario para el desarrollo personal e intelectual, debe controlarse para que no sea excesivo, especialmente cuando se trate de videojuegos o juegos que favorezcan actitudes de aislamiento o comportamientos adictivos

**Juego de grupo:** Necesario para el desarrollo y trabajo colectivo, estos pueden ser cooperativos o competitivos.

#### **1.5.4. Según la actividad que se promueve en el niño:**

**Juegos educativos:** Son asociables a la realización de los juegos de razonamiento o memoria, estrategia y aprendizaje de conocimientos.

**Juegos recreativos:** Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos.



**Juegos sensoriales:** Son juegos en la que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos, son relativos a la facultad de sentir, provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones, ya que los niños sienten placer y se divierten con el simple hecho de expresar sensaciones.

**Juegos motores:** Tienen una gran evolución en los primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia, incluso en la adolescencia. Además, estos juegos son innumerables, ya que permiten el desarrollo de la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, de manos, de pelota, de fuerza, carreras, saltos y otros.

**Juegos intelectuales:** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, en base al razonamiento, reflexión e imaginación creadora.

**Juegos de contacto físico:** Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física.

**Juegos de fantasía o ficción:** En este tipo de juegos se pone en acción la imaginación y creatividad de los niños, para la ejecución de actividades que implican la dramatización.

**Juego de mesa:** Desarrolla el pensamiento lógico y la interpretación de la realidad de forma ordenada. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales.

**Juegos de patio:** Se transmiten de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores con la finalidad de buscar espacios físicos que permite la libertad de movimientos.

**Juegos de observación y memoria:** Se indican para una práctica controlada de léxico.

**Juegos de conocimiento y de estrategia:** Se relacionan con las capacidades de memoria y de razonamiento para favorecer el aprendizaje, la atención y otras habilidades cognitivas básicas.

**Juegos de deducción y lógica:** Apropriados para practicar el pasado y hacer preguntas.

**Juegos con palabras:** favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua, ya que se proponen para actividades orales y escritas, que encuadran actividades como trabalenguas, chistes, adivinanzas.

## **1.6. El juego como estrategia didáctica**

El juego hoy en día es considerado como una vía para estimular y fomentar la creatividad de los niños y niñas en base a la asimilación y la puesta en práctica de los juegos y en la satisfacción por los resultados que enriquecen la capacidad creativa del individuo.

Según Borja (2017) Hoy en día el juego en la escuela es determinante ya que contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños.

**Desarrollo intelectual.** La actividad mental que se produce mediante el juego es continua, por eso el juego implica creatividad, imaginación y exploración. El niño crea cosas e inventa soluciones a los problemas que se plantean a través del juego. Además el pequeño aprende a centrar su atención en lo que hace, a memorizar y a razonar entre otras.

**Desarrollo emocional.** Con el juego en la escuela se dan situaciones en las que el niño aprende a controlar sus sentimientos y a resolver sus problemas emocionales.

**Desarrollo físico.** El niño mediante el juego corre, salta, trepa, sube y baja. Gracias a esto aprende a controlar su propio cuerpo y a coordinar sus movimientos.

En definitiva, el juego ayuda a que se dé un progreso óptimo en estas tres áreas del desarrollo fundamentales para que el pequeño se convierta en un ser social y encuentre su lugar en el mundo.

**Desarrollo social.** Con la incorporación que se da del niño al grupo gracias al desarrollo en las otras áreas, se facilita la relación y la cooperación del pequeño con sus iguales y sus

figuras de autoridad. Gracias a ello, mediante el juego se desarrolla y perfecciona el lenguaje. Además, los juegos en grupo en los que se asumen roles determinados y se imitan a los adultos (juego simbólico) ayudan al aprendizaje de comportamientos, de normas y hábitos sociales importantes para el futuro

El juego como estrategia didáctica dentro del ámbito educativo y social permite conocer y experimentar conductas interactivas entre los docentes y los discentes. Por esta razón para sustentar lo antes indicado, nos serviremos de lo que González (2014) afirma. “El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo” (p.26).

Entonces, el juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la educación infantil, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, para emplear la combinación perfecta con otras actividades educativas, logrando así en los niños y las niñas aprendizajes llenos de situaciones motivadoras y divertidas.

## **2. LA CREATIVIDAD**

### **1.1. Definición**

El concepto de creatividad ha sido definido de diversas maneras por varios autores a partir de experiencias, conocimientos o contextos muy variados, todo ello nos arroja una gama de términos relacionados con la creatividad que le dan una connotación de formas distintas.

Según Guilford (1952): Define, "La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente". (p. 10)

Maslow (1990) aboga por una definición que proviene del análisis del proceso de la creatividad y del individuo, distinguiendo entre creatividad primaria y secundaria. La creatividad primaria hace referencia a la fase de inspiración, que debe separarse del proceso de elaboración y de desarrollo de la inspiración. En la creatividad secundaria influye además de la disciplina, el trabajo arduo, la práctica y el ensayo, que culmina en la materialización de la inspiración. En este sentido, afirma: “Las grandes novelas, los puentes, los nuevos inventos, etc., se apoyan tanto en otras virtudes, obstinación, paciencia, laboriosidad, como la creatividad en la creatividad de la persona” (p. 86)

Para S de la Torre (2001) la creatividad radica en la capacidad y actitud para dejar huella personal, institucional o social.

Esto comporta: a) un potencial personal o grupal, fruto de la interacción de componentes biológicos, socioculturales, psicoafectivos en los que la potencia mental asociada a la emocional resultan claves; b) una disposición o actitud abierta y flexible, dispuesta a aprovechar los estímulos del medio en relación a algún plan o proyecto en curso; a estímulos del medio con posibilidad de utilizarlos en el propio; c) comunicación o expresión de ideas, realizaciones o comportamientos que resultan originales, de interés personal, colectivo o bien social; d) proyección hacia los demás de algo personal, propio, capaz de impactar o cambiar algo en el entorno de las personas del entorno, ya sea en el ámbito empático, ideativo, técnico, artístico, científico, o de la vida cotidiana; e) y por fin un carácter social y ético. Lo social es causa y efecto de la creatividad llegando a formar parte de su naturaleza (Torre, S.) afirma su carácter ético por cuanto no es suficiente que un producto sea nuevo y original para ser creativo, sino que ha de ser congruente con los valores más universales.

Aquí cabe destacar que creatividad y la solución de problemas no son sinónimos. La sola visión de un problema ya es un acto creativo. En cambio, su solución puede ser producto de

habilidades técnicas. El darse cuenta del problema significa integrar, ver, asociar donde otros no han visto, es decir, un estado de conciencia diferente. En este acto de darse cuenta, intervienen componentes actitudinales, sociales, afectivos, además de procesos fisiológicos.

Algunas de las funciones cognitivas localizadas en el hemisferio derecho son quizá el fenómeno psicofisiológico más comentado en relación con la creatividad. Una de las posibles bases fisiológicas de la creatividad es el "desarrollo de niveles jerárquicos de inclusión, asociados con la actividad de circuitos de convergencia", postulándose además que la creatividad, en alguna medida, se relaciona con la comunicación entre los dos hemisferios (Grinberg, 1987, pág. 154-155). Sin embargo, también merece especial atención al sistema de activación ascendente (SAC), todavía no estudiado, pero con probablemente importantes implicaciones en la creatividad.

La creatividad no puede verse entonces como una sola cosa, sería como decir que un programa de televisión es o los circuitos o la pantalla o los actores; no, es más que eso. La creatividad radica en la persona y existe en un contexto. Tampoco puede decirse que la creatividad depende solamente del juicio social a un producto. Algo ha de haber de extraordinario y esencialmente creativo en la teoría de la relatividad, en el Guernica de Picasso o en la pirámide de Maslow. El juicio social no es lo único que determina lo creativo de algo. Contribuye, pero la creatividad implica más que un consenso.

Amabile (1983) afirma que la creatividad existe en tanto existan a) destrezas en el campo, b) destrezas para la creatividad y c) características específicas de motivación a la tarea. Csikszentmihalyi (1995) desde una perspectiva también integradora, explica la creatividad como una función de tres elementos: campo (disciplina, o lugar en donde ocurre la creatividad) dominio (grupo social de expertos) y persona (quien realiza el acto creativo).

Estas dos últimas aproximaciones, hacia la comprensión de la creatividad, destacan por

intentar una construcción más global del fenómeno creativo.

Amabile sugiere la necesidad de destrezas y conocimientos propios del campo en que se desempeña el creativo, es decir, para ser creativo en música se tiene que conocer algo de música, poseer las habilidades técnicas necesarias y un "talento" especial. No necesariamente se habla aquí de una educación formal, sino conocimiento en el sentido más amplio de la palabra. Las destrezas en el campo son favorecidas por la educación formal y no formal, así como por las habilidades perceptuales, cognitivas y motoras individuales. Además de las destrezas en el campo, se requieren de destrezas propias para la creatividad como puede ser pensamiento flexible y capacidad heurística. Finalmente, es necesaria una alta motivación intrínseca, así como tenacidad y capacidad para reducir las presiones extrínsecas.

La fuerza motivacional, si bien no es una condición suficiente para la creatividad parece ser un factor importante. Así lo destaca Csikszentmihalyi (1988). El modelo de este autor (1995) es probablemente uno de los modelos más completos y quizá se complementa con el modelo de Amabile. Ambos consideran el campo como un factor sustancial, ambos ven la necesidad de características propias de la persona creativa. Sin embargo, el énfasis que Csikszentmihalyi da al dominio o grupo de expertos no aparece en el modelo de Amabile.

Si bien es cierto que el dominio es un factor de primer orden en la creatividad, también es cierto que cuando ocurren eventos altamente creativos, estos dominios cambian e incluso ocurren transformaciones radicales en el campo, generándose un nuevo orden de actividades y de productos creativos. Ahora bien, no toda la creatividad tiene que ser de tal trascendencia para ser considerada creatividad. Existe, como afirma Boden (1991), una creatividad-h y una creatividad-p, es decir una creatividad histórica y una creatividad personal. En un sentido

similar, Gardner (1995) afirma que la creatividad requiere de cuatro niveles de análisis: a) subpersonal (sustrato biológico), b) personal (sustrato psicológico), c) impersonal (el campo), y d) multipersonal. Gardner (1994) ha estudiado la creatividad con un enfoque similar al de su teoría de las inteligencias múltiples. De lo que se puede sugerir que también existen diferentes tipos de creatividad, relacionados a los diferentes tipos de inteligencia.

Aunque es probable que se pueda hablar de diferentes tipos de creatividad e incluso de niveles, cada uno de estos tipos o niveles tiene algo que les es característico y los define como creatividad: el estado de conciencia que permite generar una red de relaciones para identificar, plantear, resolver problemas de manera relevante y divergente. Esta última afirmación sería un visión integradora de las diferentes aproximaciones para definir la creatividad, dado que incluye el producto, el proceso, la persona, el contexto y los unifica los trasciende.

## **1.2. Fases del desarrollo de la creatividad**

Existen diferentes métodos que analizan y tratan de sintetizar el proceso de generación de ideas creativas. Si no el más aceptado, si el más conocido todavía a día de hoy es el propuesto por Graham Wallas, profesor inglés, teórico en ciencias políticas y relaciones internacionales, así como uno de los líderes de la Sociedad Fabiana, y uno de los fundadores de la London School of Economics, en el año 1926.

El modelo de Graham Wallas (1926) divide el proceso creativo en cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación.

### **2.2.1. Preparación.**

Proceso de formación intelectual en el cual la información se almacena, organiza y transforma de manera abstracta. Es indispensable poseer motivación epistemológica,

sensibilidad, flexibilidad y fluidez de ideas para su representación.

### **2.2.2. Incubación.**

Se define como el periodo de gestación, caracterizado por el trabajo libre de proceso inconsciente o parcialmente consciente. En esta fase, el conocimiento adquirido comienza a ser reestructurado para crear nuevas estructuras mentales. Una pericia característica de esta fase es la tolerancia a la ambigüedad.

### **2.2.3. Iluminación.**

Momento en el que termina la incubación, el chispazo, clic o insight que tiene la persona al dar con la respuesta perfecta y justa a lo que está trabajando. Consiste en la identificación concreta de la idea que fue procesada con elementos inconscientes, expresándola de manera totalmente conciente.

### **2.2.4. Verificación.**

Esta etapa se refina o procede a la corrección y revisión del producto. Implica el “diálogo” entre el artista (o científico) y su producto: la persona trabaja en su idea y llega a la elaboración de su producto final para proceder a comunicarlo.

## **2.3. La importancia de la creatividad en la educación**

La preocupación por el desarrollo de la creatividad en la educación superior, se remonta a los primeros niveles escolares. Quizá en los primeros tres años de la escuela primaria todavía se recibe algún tipo de estimulación para desarrollar la creatividad, pero a partir de ese momento va desapareciendo hasta la universidad, exceptuando aquellas carreras relacionadas con actividades artísticas. Sólo aquellos estudiantes que por "naturaleza" son creativos, esto es, que han desarrollado esta capacidad a pesar de la escuela, tienen el recurso para aplicarlo a nivel profesional. Tradicionalmente se ha considerado a la creatividad como un don de las musas, y no como una cualidad humana educable que puede ser desarrollada como cualquier otro



comportamiento. De esta manera, la creatividad en la formación a nivel superior parece estar sobrecargada de teoría y buena parte de los programas, aun cuando contemplan un considerable porcentaje de horas prácticas, no se apartan de dos procesos psicológicos básicos: la memoria y la comprensión. Sin embargo, el conocimiento que adquiere un sujeto, debe transferirse de una situación a otra, lo cual requiere una serie de capacidades que sólo pueden ser explicadas a través del pensamiento creativo, de tal suerte, la oportunidad de elaborar un producto creativo implica la interrelación de seis factores: la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto (Sternberg y Lubart, 1992), todos ellos estrechamente vinculados al proceso educativo.

## **f. METODOLOGÍA**

### **1. Característica de la investigación**

La investigación es no experimental, tiene dos variables: variable independiente el juego y la variable independiente Creatividad.

La variable independiente es la elección de una acción que se experimenta en la modalidad de taller que se oferta como propuesta de intervención y luego se observa y valora las consecuencias.

La variable dependiente es una situación problemática que se quiere cambiar. Esta variable no se manipula, sino que se mide para ver el efecto que la manipulación de la variable independiente tiene en ella.

La manipulación de la variable independiente es una planificación psicopedagógica en la modalidad de taller, que comprende: presentación, objetivos, experiencias, reflexiones, conceptualizaciones, aplicaciones y evaluación.

Cada variable contiene dimensiones, indicadores y sub indicadores: la variable dependiente es la realidad, que tiene una situación problemática. La variable independiente es una alternativa, llámese tratamiento o receta, que se experimenta en talleres, debidamente planificados con el ciclo de la educación potencializadora: Experiencia – reflexión – conceptualización – aplicación – evaluación.

### **2. Métodos del proceso de construcción**

#### **2.1. Método Científico**

Bajo su lógica se ha diseñado y planificado el proyecto para el trabajo de titulación, son diez

pasos del método que orientan la construcción del proyecto con estricto apego a la lógica: descubrimiento del tema, planteamiento de la problemática, derivación de los problemas de investigación principal y derivados, búsqueda de la información científica con especialistas, tanto para definiciones, dimensiones, indicadores y sub indicadores. Tentativa de solución, hipotéticos, invención de nuevos constructos para la formulación estructural del marco teórico, soluciones para experimentación en la variable independiente, investigación de consecuencias con la aplicación de talleres, puesta a prueba las hipótesis de investigación, nula y alternas en la fase experimental, contrastación de una situación y una situación después de los talleres, y difusión der resultados mediante el artículo derivados de la ejecución del proyecto.

## **2.2. Método Inductivo**

Observación metódica con una encuesta de dimensiones, indicadores y sub indicadores de la variable dependiente del tema, descripción estadística: recolección de la información, tabulación de datos, construcción de resultados y porcentajes de indicadores que pautan una situación problemática sobre la resiliencia en situaciones adversas.

## **2.3. Método Deductivo**

De lo general a lo particular, esta fue la ruta para construir observables. Cada variable se definió con citas de al menos diez científicos entendidos en la materia, de esas definiciones se derivaron dimensiones, indicadores y sub indicadores, materia prima para el cuestionario de la encuesta.

## **2.4. Método Estadístico**

En la construcción de la problemática, el método estadístico descriptivo., es la herramienta indispensable, aporta en el momento de tabular la información recolectada de la muestra, describirla, en los pasos: recolección de la información, organización en tablas, presentación en

gráficos, análisis e interpretación de los resultados que indican indicios de situación problemática.

En la valoración del grado de aporte de cada taller, nuevamente la estadística inferencial, está establecido que su aporte nos lleve a medir este grado de trascendencia, de posicionamiento de la dimensión en los talleristas, el método nos ayuda a calcular medidas de tendencia central, correlación entre conocimientos y actitudes de inicio con conocimientos y actitudes a término de los talleres, y la estimación nula o alterna del estadístico: diferencia de medias. Cálculos que se harán con el programa informático.

## **2.5. Método de Análisis y Síntesis**

Este método se utiliza en la construcción del marco teórico, el análisis y la síntesis conceptual, hipotética, y teórico se consiguen con este método. Se analizan desde una concepción abstracta para caminar a lo concreto. La problemática resultante de este proceso no deja atisbos que sea una especulación, por el contrario, ahí donde hay una aparente normalidad inmediatamente se entrecruzan elementos que configuran negantropías.

## **2.6. Normas de estilo APA**

La presentación del proyecto observa las normas de estilo APA, desde el diseño, la carátula, el tamaño de letra, la paginación, tablas, figuras y citas de autor. Cuidando de no vulnerar la propiedad intelectual, o cometer plagio, la ética del investigador se refleja en este trabajo.

## **3. Población, muestra y error máximo admisible.**

### **1. Población y muestra**

#### **1.1. Población**

Cabe recalcar que (Bernal C., 2010), expone que la población “Es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo”.

Si la población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". (Pineda, Población, 1994) (p. 108).

En el presente caso la población sería escolares del barrio consacola con un total de 35 niños.

#### **1.1.1. Tipos de población**

La población se puede clasificar de la siguiente manera según la cantidad de individuos que la conforma: Población finita, infinita, real, hipotética.

Para la presente investigación se considerará la Población real, que son grupos de integrantes tangibles. Escolares del barrio consacola

Muestra: Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica. La muestra es una parte representativa de la población. En el caso que me compete la muestra es el número de escolares del barrio consacola, esta muestra surge del muestreo.

Muestreo. Es el método utilizado para seleccionar a los componentes de la muestra del total de la población. "Consiste en un conjunto de reglas, procedimientos y criterios mediante los cuales se selecciona un conjunto de elementos de una población que representan lo que sucede en toda esa población". (Mata, 1997)

El realizar el diseño muestral es importante porque:

- a) Permite que el estudio se realice en menor tiempo.
- b) Se incurre en menos gastos.
- c) Posibilita profundizar en el análisis de las variables.
- d) Permite tener mayor control de las variables a estudiar.

Otro aspecto que genera gran inquietud es el tamaño de la muestra:

### **1.1.2. Tamaño de la muestra**

La tendencia de la investigación es querer aplicar una fórmula que les indique cuál será el número de personas a encuestar o a entrevistar. Lo que se hará en esta parte es ver algunas consideraciones para que el investigador tome en cuenta:

Según Fisher citado por Pineda et al, el tamaño de la muestra debe definirse partiendo de dos criterios:

1) De los recursos disponibles y de los requerimientos que tenga el análisis de la investigación. Por tanto, una recomendación es tomar la muestra mayor posible, mientras más grande y representativa sea la muestra, menor será el error de la muestra. (Pineda, 1194) (p. 112).

2) Otro aspecto a considerar es la lógica que tiene el investigador para seleccionar la muestra "por ejemplo si se tiene una población de 100 individuos habrá que tomar por lo menos el 30% para no tener menos de 30 casos, que es lo mínimo recomendado para no caer en la categoría de muestra pequeña. (Pineda, 1194) (p. 112).

En este propósito la muestra no probabilística seleccionada es de 10 escolares del Barrio "Consacola".

Concluyendo que la investigación selecciona intencionalmente los elementos que

constituirán la muestra. Este procedimiento puede dar muestras altamente representativas o bien poco representativas, esto dependerá de mis habilidades como investigadora.

**g. CRONOGRAMA**

TIEMPO	May.	Jun.	Jul.	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.
ACTIVIDADES														
FASE DE DISEÑO Y PLAFICACIÓN DEL														
Descubrimiento del tema	■	■	■											
Operacionalización de variables		■	■											
Construcción del perfil proyecto.			■	■										
Elaboración de la metodología.			■	■	■									
Elaboración de			■	■	■	■								







## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO (USD)	COSTO TOTAL (USD)
<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
Transporte	5	\$18.00	\$90.00
Almuerzos	5	\$90.00	\$450.00
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Documentos, afiches, trípticos	1	\$40.00	\$40.00
Impresiones	16	\$0.20	\$3.20
Servicio de internet	14	\$0.60	\$8.40
Reproducción de insumos técnicos psicológicos	150	\$0.05	\$7.50
Pizarra, marcadores, cartulinas, lápiz, esferos, etc.	1	\$21.00	\$21.00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Anillado e impresión del proyecto	03	\$7.00	\$19.00
<b>TOTAL ESTIMADO</b>			<b>\$639.1</b>

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. New York: Harcourt Brace.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación (Tercera Edición ed)*. Colombia: PERSON EDUCACIÓN . Obtenido de <http://abacoenred.com/wpcontent/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n.F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Boden, M. (1991). *The creative mind. Myths and mechanisms* . New York : Basic Books.
- Borja, Q. (2017). *La importancia del juego en la escuela* . Guáininfantil.com.
- ClasificaciónDe. (2019). *Clasificación de los juegos* . Obtenido de <https://www.clasificacionde.org/clasificacion-de-juegos/>
- Csikszentmihalyi, M. (1988). *Motivation and creativity: Toward a synthesis of structural and energistic approaches to cognition* . En *New Ideas in Psychology* (págs. 159-176).
- García, P. (2013). *Juegos Educativos para el aprendizaje de las matematicas (tesis de pregrado)*. Guatemala : Universidad Rafael Landívar.
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. México, D. F.: FCE.
- Gardner, H. (1995). *Mentes Creativas* . Barcelona : Paidós .
- González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica (tesis de pregrado)*. Bogotá, Colombia : Universidad Nacional de Colombia .
- Grinberg-Zylberbaum, J. (1987). *La Meditación Autoalusiva*. México: INPEC.
- Guilford, J. P. (1952). *Creatividad y Educación* . España : Ediciones Paidos .
- Hernandez, R. (2006). *Metodología de la investigación* . México: McGRAW, HILL.
- Maslow, A. (1990). *La personalidad creadora* . Barcelona : Kairós .

- Mata. (1997). Muestreo .
- Melo, M., y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales *Innovación Educativa* . *Revista Innovación Educativa* .
- Piaget, J. (. (1995). "La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje". D.F., Mexico: *Revista el juego*(Antología de la licenciatura en Educación).
- Pineda. (1994). Tamaño de la muestra .
- Rousseau, J. (s.f.). *Emilio o la educación* . Buenos Aires : Centro editor de America Latina .
- Ruiz Juan, F & García, M. . (2001). *Diversas clasificaciones respecto al juego*. Madrid: Gymos.
- Sternberg, R. y Lubart, T. I. . (1992). *The creative mind*. *Nederlands Tijdschrift voor de Psychologie en haar Grensgebieden*.
- Torres, S. d. (2001). *Calendario de formación creativa*. Barcelona : PPU.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York; Harcourt Brace.

## ANEXOS

### 1. ENCUESTA



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

ASIGNATURA DE PROYECTO PARA TRABAJO DE TITULACIÓN

#### *Encuesta*

*Estimado amigo/a, reciba un cordial saludo de parte de Ángel Cabrera estudiante de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, mediante la presente encuesta se va a recolectar información para un trabajo de investigación relacionado a la creatividad, sin afán de incomodarle le solicito muy comedidamente a usted se digne en brindar un poco de su tiempo para que conteste a la presente encuesta, desde ya me disculpo por la molestia y agradezco infinitamente su apoyo.*

#### **DATOS INFORMATIVOS**

<b>*Nombres</b>			
<b>*Apellidos</b>			
<b>*Fecha de</b>		<b>*Edad:</b>	

**aplicación:**

**Sexo:**

**\*Lugar de residencia:**

**\*Establecimiento  
educativo:**

*Nota: este apartado de Datos informativos contiene campos obligatorios (\*), no se puede dejar en blanco.*

### Instrucciones

- Responda con una x en el cuadro que crea conveniente de acuerdo a su criterio y conocimiento.
- Se solicita responder con calma y tranquilidad, no es ninguna prueba de competencia.
- Solo puede seleccionar una de las tres posibilidades de respuestas: siempre, a veces o nunca.

La Creatividad				
N°		Siempre(3)	A veces(2)	Nunca(1)
Pregunta				
	APTITUDES QUE SON CARACTERÍSTICAS DE LOS INDIVIDUOS			
	¿Siempre que armas un rompecabezas lo haces con facilidad?			
	¿Siempre que dibujas lo haces forma original o única?			

	¿Se te ocurre un modo original de crear mapas mentales?			
	<b>PRODUCIR ALGO DE LA NADA</b>			
	¿Se te facilita crear un Dibujo?			
	¿Se te facilita escribir un poema?			
	<b>LA CREATIVIDAD ES UNA DECISIÓN</b>			
	¿Al tener un problema piensas de forma correcta para resolverlo?			
	¿Se te facilita la creación de ideas?			
	<b>CAMBIAR O CREAR ALGO</b>			
	¿Cuándo realizas un dibujo lo combinas con diferentes formas?			
	¿Cuándo lees una historia siempre tratas de cambiarla?			
	<b>SOLUCIONAR PROBLEMAS</b>			
	¿Se te facilita la toma de decisiones ante algún problema?			
	¿Qué tan a menudo piensas soluciones antes de enfrentar un problema?			



	APTITUD METAL MÁS TÉCNICA			
	¿Cuándo prácticas deportes lo haces con destreza?			
	LA PRODUCCIÓN DE ALGO NUEVO, ORIGINAL Y ÚTIL			
	¿Te llama la atención crear un instrumento musical?			
	¿As pensado en elaborar o crear herramientas de trabajo o estudio?			
	CREACIÓN DE PRODUCTOS NOVEDOSOS			
	¿Te llama la atención crear juegos de mesa como el ajedrez, el naipe, jenga? Etc?			
	¿Te llama la atención desarrollar programas informáticos “calculadora”?			
	CAPACIDAD Y ACTITUD			
	¿Crees tener la capacidad para crear algo novedoso (juego, una receta, un instrumento			

	musical)?			
	¿Crees tener la capacidad para componer sonidos?			
	IDEAS ORIGINALES QUE TENGAN VALOR			
	¿Crees tener la capacidad para crear manualidades con cartón?			
	¿Crees tener la capacidad para realizar de forma creativa organizadores gráficos “diagramas de ben, línea de tiempo?			

**¡Gracias por su colaboración!**

**Anexo 2.** Prueba de creatividad adaptado a la prueba de Torrance



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

PRUEBA DE CREATIVIDAD ADAPTADA A LA PRUEBA DE TORRANCE

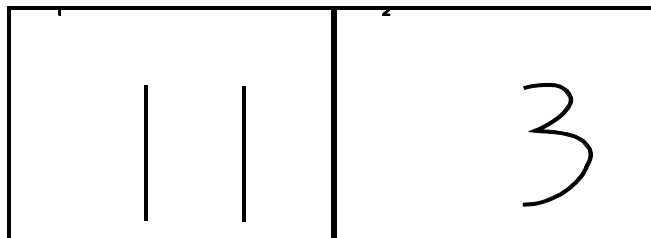
**FIGURAS INCOMPLETAS (I)**

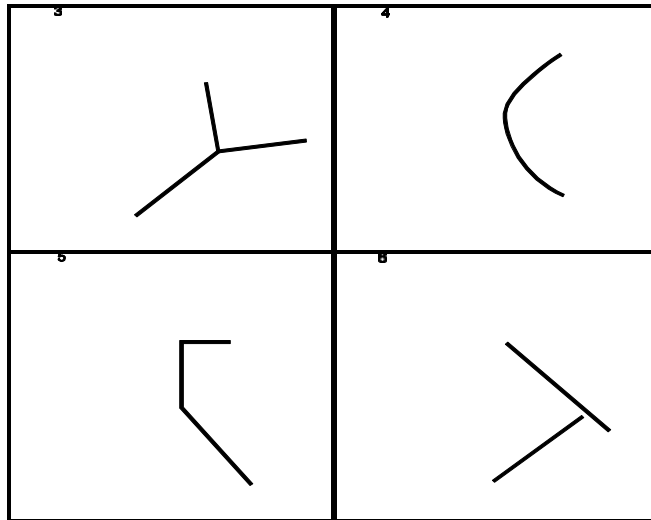
---

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Imagina que alguien ha comenzado a dibujar, pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que**

Adaptación del test Figuras Incompletas de Torrance (1969).





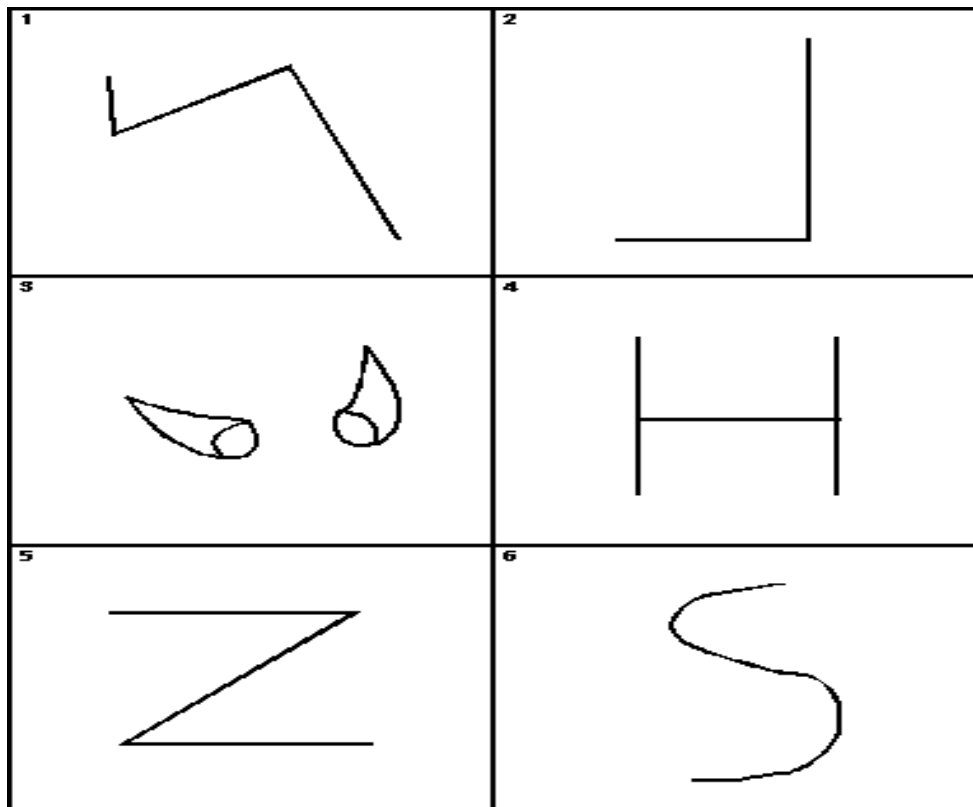
## FIGURAS INCOMPLETAS (II)

---

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a**

Adaptación del test Figuras Incompletas de Torrance (1969).



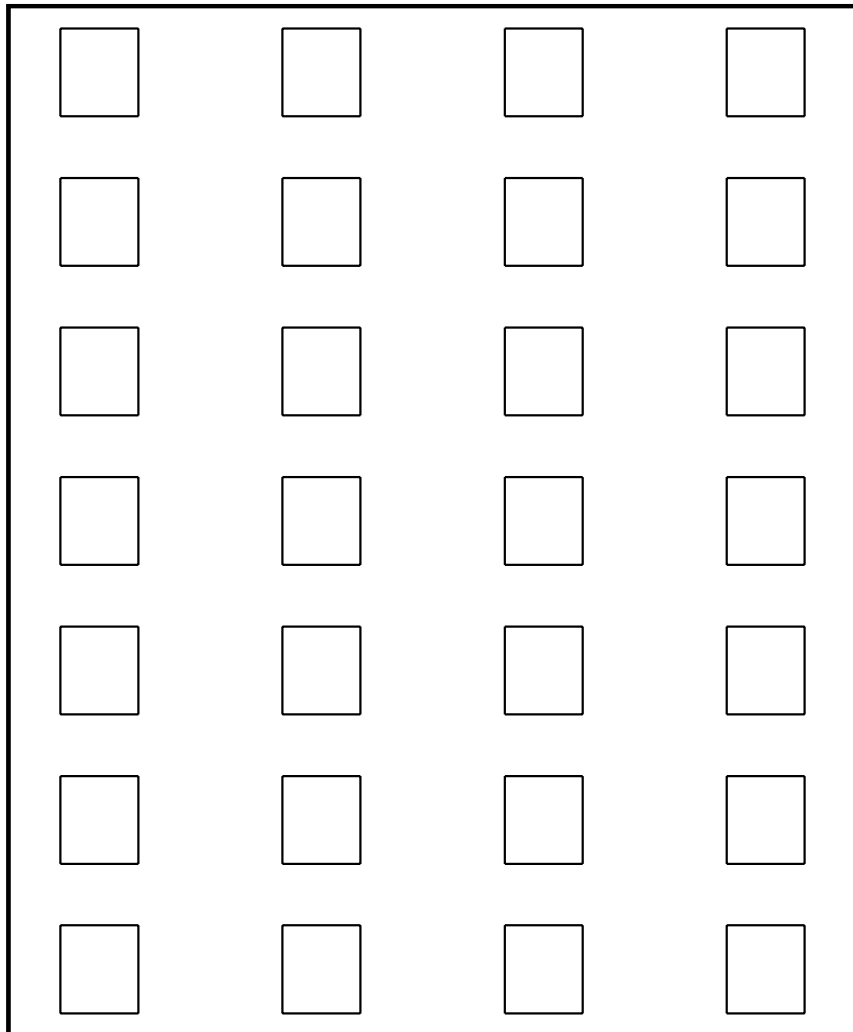
## CUADRADOS

---

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Haz un dibujo diferente con cada uno de estos cuadrados.**

Adaptación tarea de cuadrados de Torrance (1969).



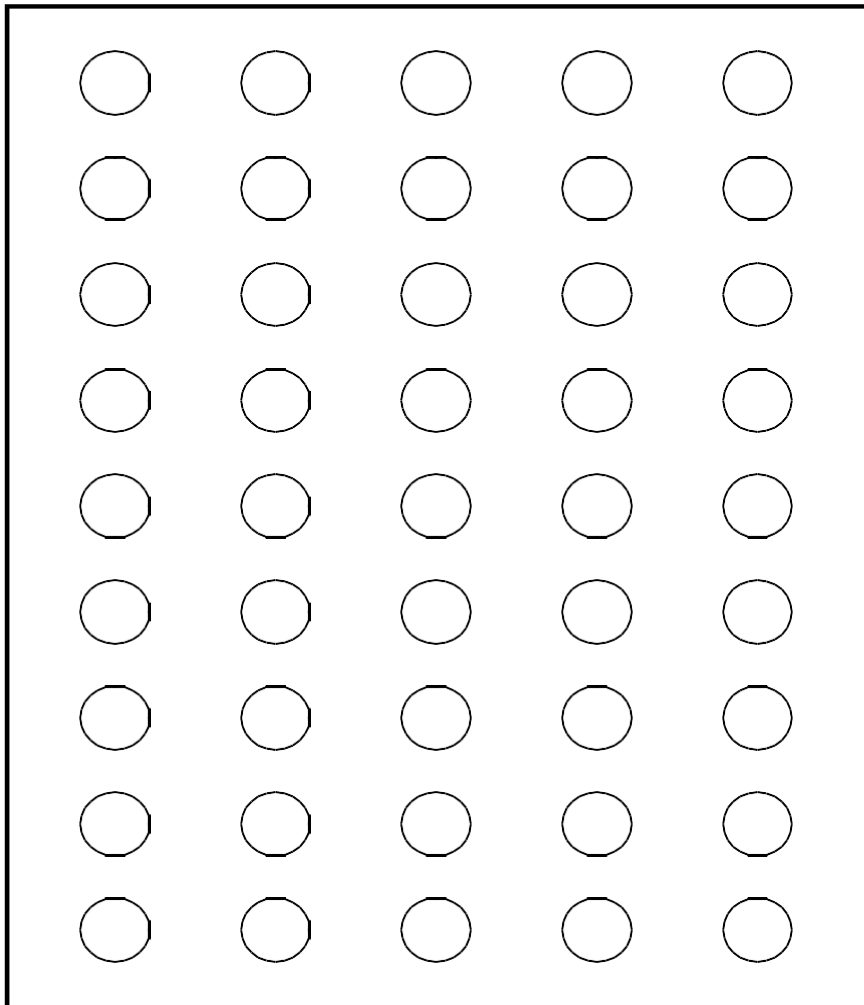
## CÍRCULOS

---

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Haz un dibujo diferente con cada uno de estos círculos**

Adaptación tarea de círculos de Torrance (1969).



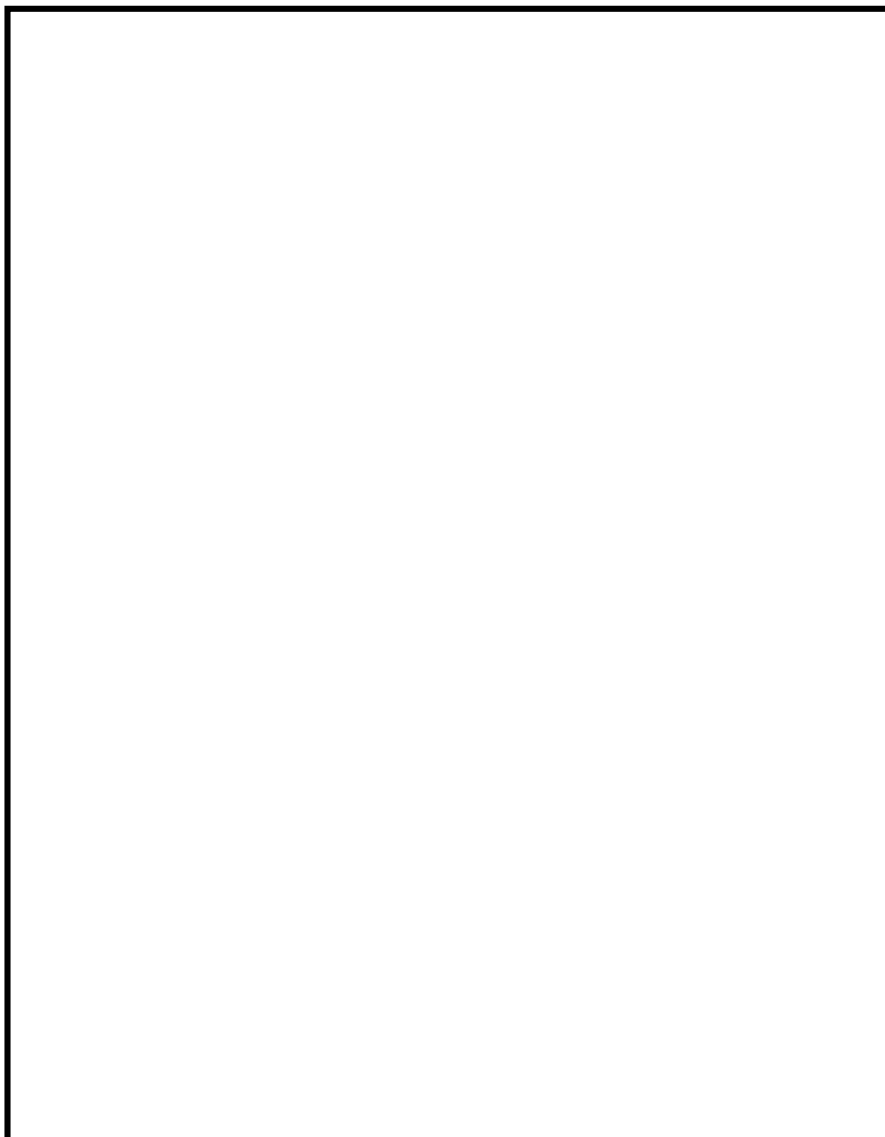
## PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (I)

(Realización escrita u oral)

---

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuántas más cosas se te ocurran mucho mejor.**





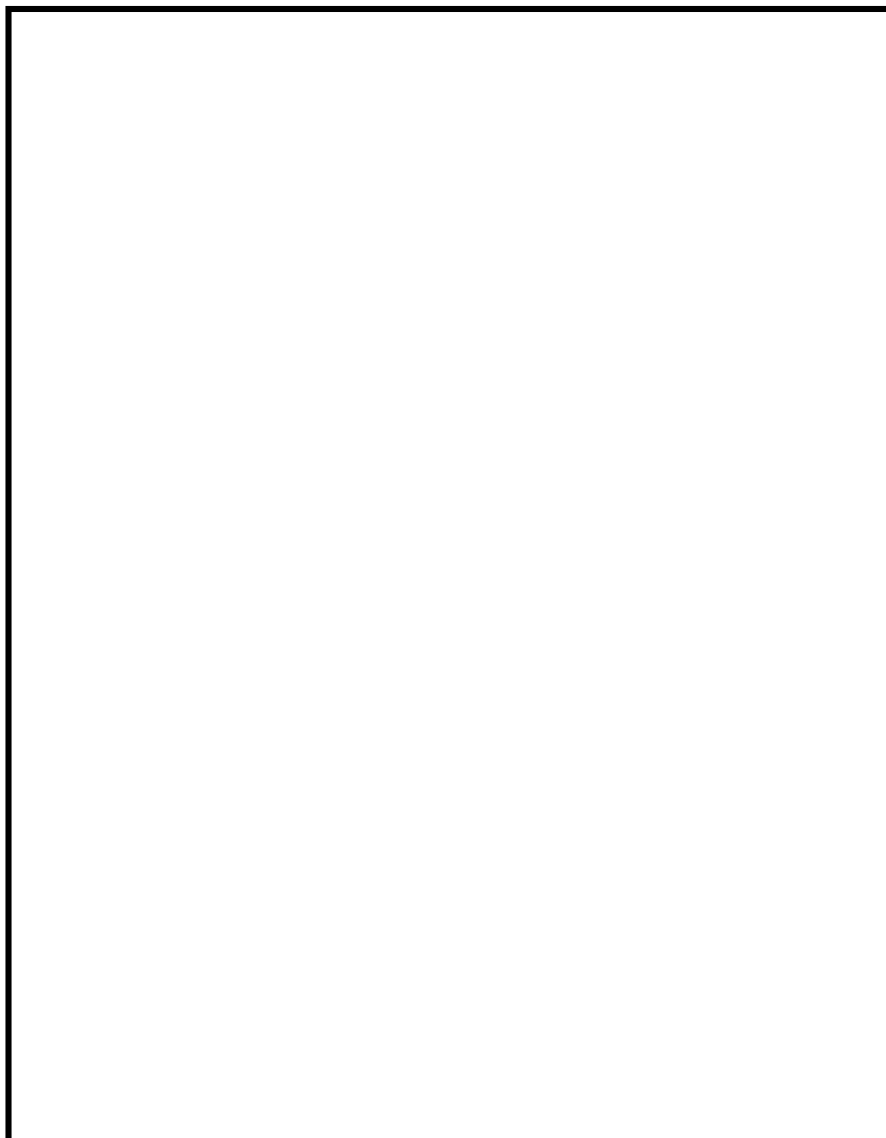
## PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (II) G

---

(Realización escrita u oral)

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Imagina un extraterrestre que no se parece en nada a los seres humanos como nosotros. Explica cómo te lo imaginas.**



### PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (III)

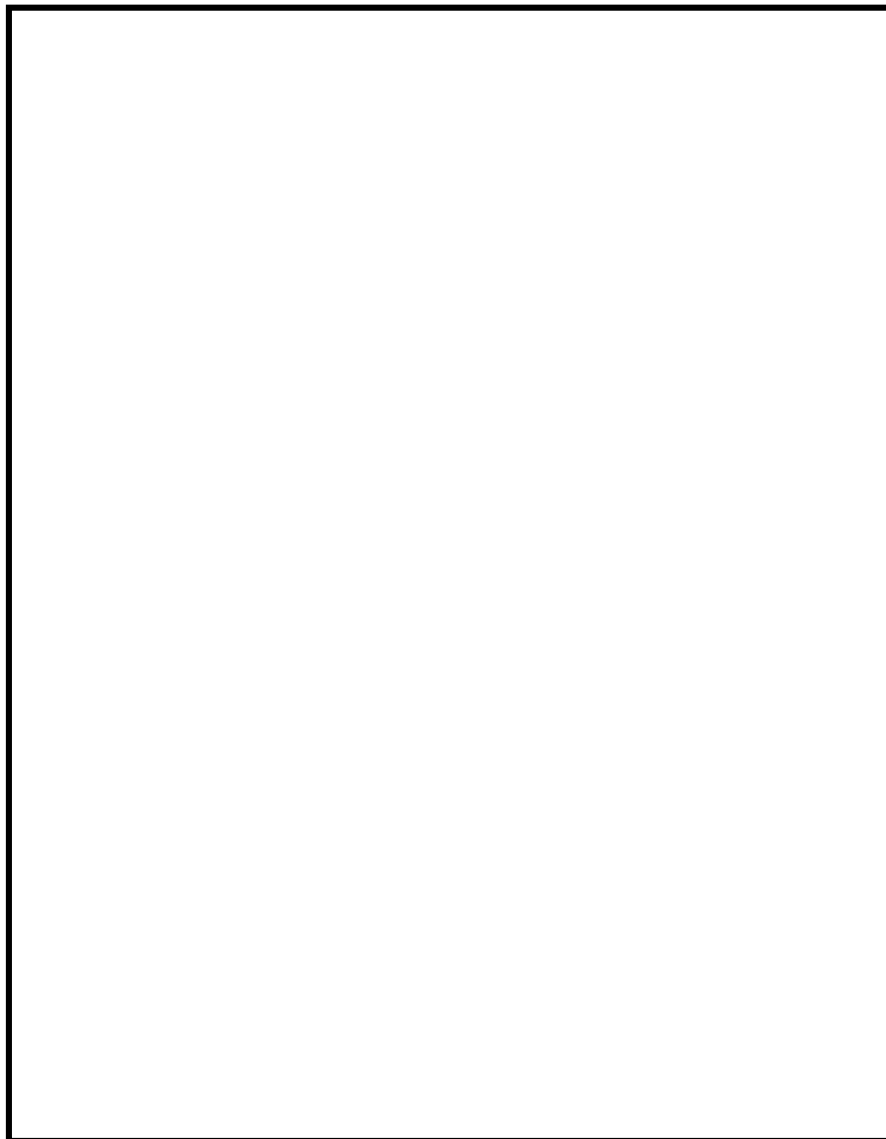
---

(Realización escrita u oral)

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

**Inventa un animal nuevo que no exista en la realidad, y explica cómo es, qué comerá, donde vivirá...**

---



## PLANTILLA DE CORRECCIÓN

---

Alumno/a: \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_

<b>FLUIDEZ</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>FLEXIBILIDAD</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>ORIGINALIDAD</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>ELABORACIÓN</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Puntuación en cada factor: Media de las puntuaciones de los 3 jueces.

•Fluidez:		
•Flexibilidad:		
•Originalidad:		
•Elaboración:		

Puntuación global: Suma de las puntuaciones de los cuatro factores divididos entre 4.

•Puntuación Global:
---------------------

<b>CREATIVIDAD ALTA</b>	<b>CREATIVIDAD MEDIA-ALTA</b>	<b>CREATIVIDAD MEDIA-BAJA</b>	<b>CREATIVIDAD BAJA</b>
<b>10 - 7'5</b>	<b>7'5 - 5</b>	<b>5 - 2'5</b>	<b>2'5 - 0</b>

### Anexo 3. Consentimientos de los padres de familia

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... Misael Estefanía Sosa... con C.I. 11043349398..... en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante Boris Mena..... En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal

C.I. 11043349398

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... Carman Astudillo... con C.I. 1104979698 en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante Miguel Ángel Astudillo..... En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal

C.I. 1104979698

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... Juan Daniel Bustillo... con C.I. 1105474092 en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante Sofía Bustillo..... En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal

C.I. 1105474092

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo... Juan Carlos Velaz....., con C.I. 1105307578.. en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante... Andy Sebastian Velaz.. En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal  
C.I. 1105307578.....

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo... Rodrigo Alejandro Ruiz Gamba con C.I. 1104969338.. en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante..... Diego Juan Jago..... En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal  
C.I. 1104969338.....

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo... Miriam Esteban Gueda con C.I. 1104394788.. en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante... San Roberto.. En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal  
C.I. 1104394788.....

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo... Lupe González....., con C.I. 1105975699, en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante... Zaidin Alexander Ramon Cabrera.... En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal  
C.I. 1105975699

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo... Lupe González....., con C.I. 1105975649 en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante... Zaidin Alex Ramon Cabrera En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal  
C.I. 1105975649

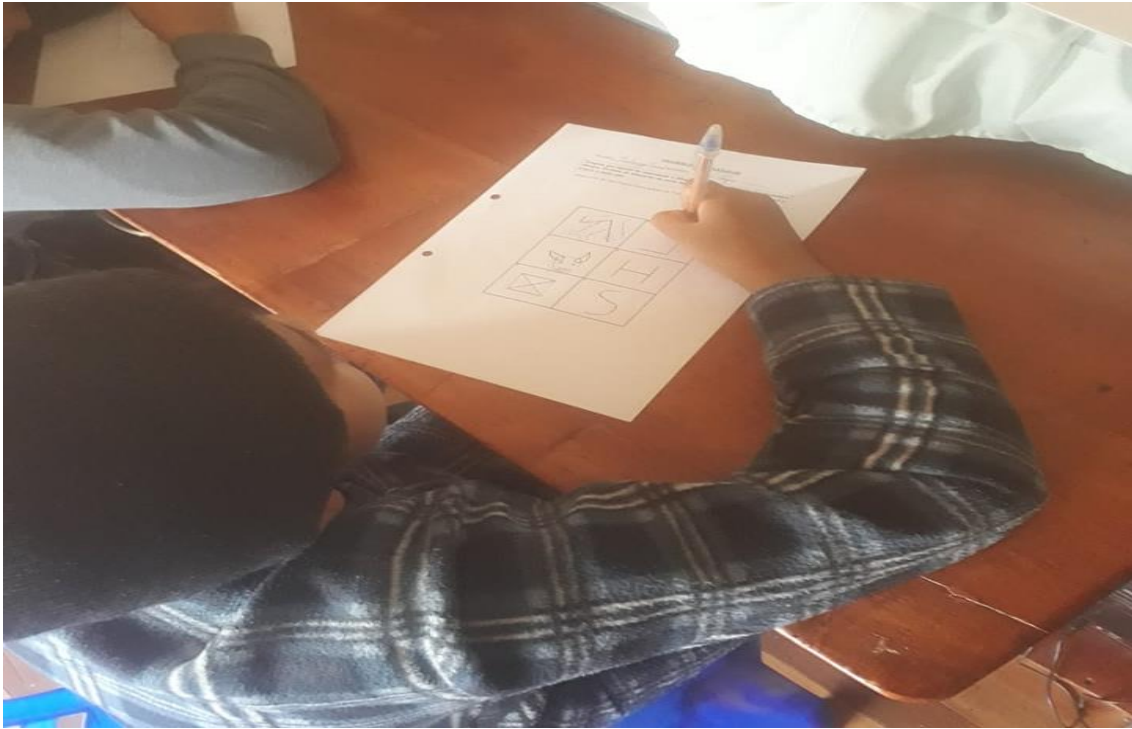
**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo... Rubi Rafael Cabrera....., con C.I. 1105917017..... en calidad de representante legal y en uso de mis plenas facultades legales autorizo, por medio del presente, la participación de mi representante... Ayden Cabrera..... En la aplicación de la prueba de creatividad adaptada a la de Torrance. Así mismo certifico que he sido informado de los propósitos de la misma y los fines con los que será utilizada la información recolectada siendo ésta estrictamente confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito.

  
Representante legal  
C.I. 1105917017

**Anexo 4.** Fotografías de la aplicación de la prueba de creatividad











## ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORIA .....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO .....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS .....	ix
a. TÍTULO .....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA .....	7
EL JUEGO .....	9
Perspectivas teóricas del juego.....	9
Definiciones del juego .....	12
Clasificación de los juegos .....	15
Características del juego. ....	19
Juego, una forma de interactuar con la realidad .....	20
El juego y su importancia en la educación. ....	21
CREATIVIDAD.....	22
Características de la creatividad .....	23
Procesos que conducen a la creatividad.....	25
Niveles de creatividad.....	26
Fases de la creatividad .....	27
La etapa de preparación .....	27
La etapa de incubación .....	27
La etapa de iluminación .....	27
La etapa de verificación .....	27
Beneficios de mejorar la creatividad en los niños .....	27
Importancia de desarrollar la creatividad.....	28
Pensamiento creativo .....	30
Recomendaciones para mejorar la creatividad .....	31
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	33
f. RESULTADOS .....	40

g.	DISCUSIÓN.....	44
h.	CONCLUSIONES .....	48
i.	RECOMENDACIONES .....	49
•	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	50
j.	BIBLIOGRAFÍA .....	77
K.	ANEXOS .....	82
	<b>ANEXO 1: PROYECTO DE TESIS.....</b>	<b>82</b>
a.	TEMA .....	82
b.	PROBLEMÁTICA.....	81
c.	JUSTIFICACIÓN .....	83
d.	OBJETIVOS .....	84
e.	MARCO TEÓRICO.....	85
f.	METODOLOGÍA .....	102
g.	CRONOGRAMA.....	108
h.	PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO .....	111
i.	BIBLIOGRAFÍA .....	112
	ANEXOS .....	114
	<b>ANEXO 2: ENCUESTA.....</b>	<b>114</b>
	<b>ANEXO 3: PRUEBA DE CREATIVIDAD ADAPTADA A LA PRUEBA DE TORRANCE .....</b>	<b>119</b>
	<b>ANEXO 3: CONSENTIMIENTO INFORMADO .....</b>	<b>128</b>
	<b>ANEXO 4: FOTOGRAFÍAS.....</b>	<b>131</b>
	<b>ÍNDICE.....</b>	<b>135</b>