



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TÍTULO**

**LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

Tesis previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

**AUTORA:**

**ANA LUCÍA GUALÁN ABRIGO**

**DIRECTOR:**

**ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDOÑEZ, MG.SC**

**1859**  
**LOJA – ECUADOR**

2016

## CERTIFICACIÓN

Ingeniero

Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc.

**DIRECTOR DE TESIS**

### **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 de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE "HUAYNA CAPAC" DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.** de autoría de la Sra. **Ana Lucía Gualán Abrigo**. En consecuencia, el informe Reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación final.

FECHA: Loja, Marzo del 2016.

Loja, Marzo de 2016

f).....

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez, Mg. Sc.

**DIRECTOR DE TESIS**

**AUTORÍA**  
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Ana Lucía Gualán Abrigo, declaro ser autora del presente trabajo 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 el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

**AUTORA:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**FIRMA:**  .....

**CÉDULA:** 1900441005

**FECHA:** Loja, Marzo del 2016.

AUTORA: Ana Lucía Gualán Abrigo

CÉDULA: 1900441005

DIRECCIÓN: Yacambí, Barrio el pascado, Cafes: faisanes y Gavotas

CORREO ELECTRÓNICO: anl\_loja@hotmail.com

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo Ana Lucía Gualán Abrigo declaro ser autora de la tesis titulada **LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE "HUAYNA CAPAC" DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.** Como requisito para optar el Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia, 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 la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios puedan 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 un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 21 días del mes de Marzo del dos mil dieciséis, firma la autora.

**FIRMA:**.....

**AUTORA:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**CÉDULA:** 1900441005

**DIRECCIÓN:** Yacuambi. Barrio el paraíso, Calles: faisanes y Gaviotas.

**CORREO ELECTRÓNICO:** ani\_lucy@hotmail.com

**TELÉFONO:** 2612181 **CELULAR:** 0969862776

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**DIRECTOR DE TESIS:** Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc.

**TRIBUNAL DE GRADO:**

**PRESIDENTA:** Lic. María del Cisne Suárez E, Mg. Sc

**PRIMER VOCAL:** Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD

**SEGUNDO VOCAL.** Lic. Isabel María Enrríquez Jaya, Mg. Sc

## DEDICATORIA

A Dios, por concederme la vida, salud y conocimiento, que me dio el don de perseverancia para hacer que mi meta llegue a feliz término.

A mis padres Francisco y Rosita por ser el mejor ejemplo, por su amor y sabios consejos, quienes me han concedido valores de vida.

A mi esposo Ángel por su comprensión, cariño y apoyo absoluto en los momentos de mi vida y más aún durante el periodo de estudios.

*Ana Lucía*

## **AGRADECIMIENTO**

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, al Personal Docente de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por haber permitido continuar mi formación profesional, basada en valores morales y compromisos éticos para ponerlos al servicio de la niñez ecuatoriana.

Al ING. JAIME ERFÉN CHILLOGALLO ORDOÑEZ Mg. Sc., Director de Tesis, por su grado de profesionalismo en la dirección de este trabajo investigativo.

A los Directivos de la Escuela “HUAYNA CAPAC”, personal Docente, Niños, Niñas y Padres de Familia; quienes brindaron la suficiente apertura para sin limitaciones realizar la investigación de campo.

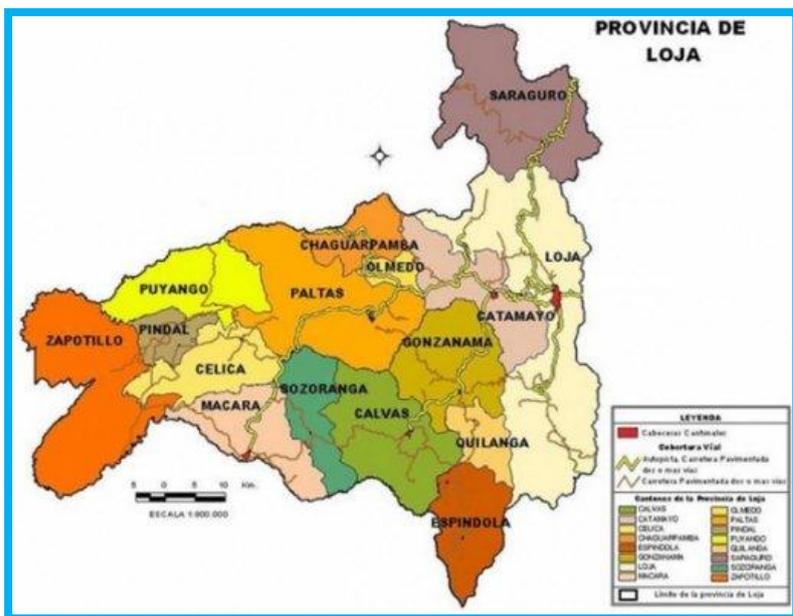
LA AUTORA

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

<b>ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN</b>											
Tipo de documento	AUTOR NOMBRE DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						otras desagregaciones	Título a obtener
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO		
Tesis	Ana Lucia Gualán Abrigo  LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	UNL	07-07-2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	"SAN SEBASTIÁN"	LA TEBAIDA	CD	LICENCIADA. EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

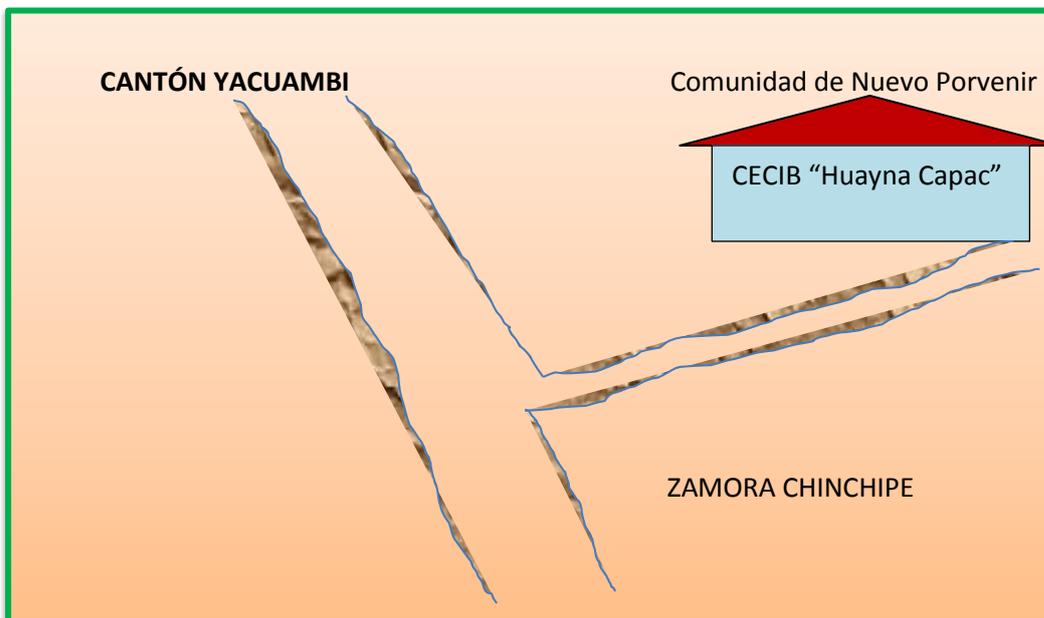
### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: <https://www.google.com/search?q=mapas+del+ecuador&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa>

Autora: Ana Lucía Gualán Abrigo

### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA “HUAYNA CAPAC”



Fuente: Escuela Huayna Capac del Cantón Yacuambi.

Autora: Ana Lucía Gualán Abrigo

## ESQUEMA DE CONTENIDOS

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

MATRIZ DE AMBITO GEOGRÁFICO

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- a. Título
- b. Resumen
- c. Introducción
- d. Revisión de Literatura
- e. Materiales y Métodos
- f. Resultados
- g. Discusión
- h. Conclusiones
- i. Recomendaciones
- j. Bibliografía
- k. Anexos

Índice

**a. TÍTULO**

**LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

## **b. RESUMEN**

La presente Tesis nombrada: **LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.** El cual se ha estructurado siguiendo los lineamientos de conformidad a lo que se dispone el reglamento de graduación en vigencia por la Universidad Nacional de Loja.

El problema central de la investigación fue el siguiente: ¿De qué manera el juego incide en el desarrollo de la creatividad de las niñas y niños de la ESCUELA “HUAYNA CAPAC” DEL CANTON YACUAMBI PERIODO LECTIVO 2014 – 2015?

Previamente se formuló un objetivo general de la siguiente manera: Determinar si la aplicación del juego incide en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015.

Los métodos utilizados fueron: científico, inductivo, deductivo y modelo estadístico. Las técnicas aplicadas fueron las siguientes: La Encuesta aplicada a las maestras de Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “Huayna Capac”, con la finalidad de obtener información sobre la aplicación del Juego en el trabajo diario con los niños y niñas; y, la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas para determinar el Desarrollo de la Creatividad.

De la encuesta aplicada a las maestras sobre la aplicación del juego en la jornada diaria de trabajo dijeron que el 50% todos los días el 50% algunos días y rara vez. Puedo decir que los niños no desarrollan la creatividad por tal motivo, las maestras deberían aplicar estos tipos de juegos.

La guía de observación aplicada a los niños y niñas para determinar el desarrollo de la creatividad, se determinó el 17% construye un objeto creativamente que es muy satisfactorio 33% decora creativamente una tarjeta el 47% arma una figura completa con creatividad, el desarrollo de la creatividad que hacen los niños, definirá el futuro

Respecto a los objetivos planteados y los resultados de los instrumentos aplicados, se pudo confirmar que el juego incide en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del Primer Grado de Educación General Básica “HUAYNA CAPAC”

## **ABSTRACT**

This thesis named: THE IMPLEMENTATION OF THE GAME AND ITS IMPACT ON THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY OF CHILDREN FIRST GRADE OF BASIC EDUCATION GENERAL EDUCATION COMMUNITY CENTER BILINGUAL INTERCULTURAL "Huayna Capac" THE Yacuambi Canton, province of Zamora Chinchipe. LECTIVO PERIOD 2014 - 2015. Alternative guidelines. Which is structured along the lines according to the regulations in force graduation are available from the National University of Loja.

The central problem of the research was: How the game affects the development of creativity of children SCHOOL "Huayna Capac" THE Yacuambi Canton school period 2014 - 2015?

Previously an overall objective as follows formulated: Determine whether the game application affects the development of creativity of children First Grade of Basic General Education Educational Community Center Intercultural Bilingual "Huayna Capac" Canton Yacuambi, province of Zamora Chinchipe. School year 2014-2015.

The methods used were scientific, inductive, deductive and statistical model. The techniques used were: Survey applied to teachers of first grade of General Basic Education School 'Huayna Capac "in order to obtain information on the implementation of the game in the daily work with children; and Observation Guide applied to children to determine the development of creativity.

The survey of teachers on the game application in daily workday 50% said every day 50% a few days and rarely. I can say that children do not develop the creativity for that reason teachers should implement these types of games.

The observation guide applied to children to determine the development of creativity, it was determined the 17% build an object creatively that is very satisfying 33% creatively decorate a card for 47% weapon a full figure with creativity, development creativity that children do, define the future Regarding the objectives and results of the instruments, it was confirmed that the game affects the development of creativity of children First Grade General Basic Education "Huayna Capac"

### **c. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación nombrada: La aplicación del juego y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, primer grado de educación general básica de Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi , provincia de Zamora Chinchipe periodo 2014– 2015.

Es una investigación objetiva basada en un estudio teórico – práctico que destaca la importancia de la aplicación del juego en el desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica: Siendo la Creatividad aspecto clave para el desarrollo de otras áreas como: cognitiva, afectiva, social y psicomotriz.

Luego de un análisis minucioso se determinó que el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero; asimismo la creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano que permite crear, inventar, imaginar nuevas cosas lo que con lleva al avance de la humanidad a mejor vida.

El Objetivo General de la presente investigación es determinar si la aplicación del juego incide en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac”.

Objetivos **Específicos**: Identificar si las maestras aplican el Juego en la jornada diaria de trabajo. Comprobar el Desarrollo de la Creatividad en las Niñas y Niños y Presentar Lineamientos Alternativos que sirvan como soporte básico para lograr que los niños y niñas a través del juego mejoren el Desarrollo de la Creatividad.

Los métodos utilizados fueron: científico, inductivo, deductivo, modelo estadístico; las técnicas aplicadas fueron: la encuesta, que se aplicó a las maestras con el objetivo de obtener información sobre la aplicación del juego en la jornada diaria de trabajo y la guía de observación que se aplicó a los niños para determinar el desarrollo de la creatividad.

La Presente investigación consta de dos capítulos, los mismos que se describen a continuación:

En el primer capítulo se hace referencia a los contenidos teóricos correspondientes al **EL JUEGO**: Concepto, clasificación de los juegos, juegos sensoriales, juegos motores, juegos intelectuales, juegos sociales y el juego en la creatividad.

El segundo capítulo se refiere al **DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**; donde se detallan: Concepto, Importancia del Desarrollo la Creatividad en la Edad Infantil, Fases del Proceso Creativo, Aspectos del Desarrollo de la Creatividad, Técnicas para Desarrollar la Creatividad en los niños, la Creatividad Natural del niño.

#### **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

##### **CAPÍTULO I**

##### **EL JUEGO**

##### **CONCEPTO**

Para Cajigal (2013), afirma que “El juego es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y especial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tención” (p. 54)

Casui (2012), considera que “El juego es como un fenómeno estrictamente físico, también es el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular es la causa biológica de esta actividad a través del juego” (p. 69)

Por otro Arce (1982), afirma que el juego posee cualidades análogas. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata, profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido, inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como: ¡No

hagas eso!, ¡Es Peligroso! ¡Te vas a Lastimar! La mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar, porque es un ser esencialmente activo, sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental. (pág.58)

Concordamos con Cajigal, Arce y Casui. En los siguientes conceptos puedo apreciar lo primordial que es el juego en estas edades tan tempranas ya que se están jugando desde que nacen prácticamente hasta que se es consciente de que es el juego y lo vital que es en nuestras vidas. Pienso que el juego es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal, el juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

## **CARACTERISTICAS DEL JUEGO**

Para Ibídem (2000), considera que el juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque si lo haces, piensan los coches que no es verdad. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. (pág. 163)

Por otro lado Granada (2009), afirma que las características del juego infantil es un intento de dar una visión descriptiva e integrada que nos facilite una aproximación a la categorización del juego. Que es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

- Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- Es desinteresada; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- Es un tender hacia la resolución, porque se oponen en luego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacer de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- Es una lucha por algo o una representación de algo (pág. 45).

Concordamos con el Autor Ibídem y Granada, podemos apreciar lo primordial que es el juego en estas edades tan tempranas, sobre el desarrollo de los niños y se lo puede utilizar con fines positivos, para estimular un crecimiento más sano ya que se está jugando desde que nace. El juego es un arte fantástico para el mundo exterior, donde no existen

normas y mucho menos puede ser reglamentado fue algo espiritual que se adoptó con el pasar de los años.

## **CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

Según Claparede, Ibídem y Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo (pàg48).

**Juegos sensoriales.-** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Asegura que los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura, probar las sustancias más diversas

**Juegos motores.-** Son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

**Juegos intercultuales.-** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). Se dice que “la imaginación desempeña un

papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le facilitara.

**Juegos sociales.-** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, el juego es una de la fuerzas sociales más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Concordamos con los autores Claparede, Ibídem y Piaget. Porque el juego siempre es interesante y significativo para el niño, dando que es un valioso factor para la educación de los infantes ya que los distintos autores que ha investigado acerca de clasificación del juego en antes mencionado ya que se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego es una motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

## **EL JUEGO EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

Rodríguez (2010), atestigua que el juego es primer escalón del desarrollo de la motricidad y de la creatividad. Por tanto para hablar de estas dos facetas humanas en su conjunto, tendremos que introducirnos, aunque sea ligeramente, en el significado y aceptación de lo Lúdico, provee de nuevas formas para explorar a realidad y estrategias diferentes para operar sobre

ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) describir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. (pág. 75)

Por su parte Romo (1996), confirma que el juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuente en la niñez. Por eso muchos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Uno de los tiempos más importantes de actividad creativa para los niños es el juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usuales, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño

Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños a expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. (pág. 89)

ORTEGA (1990), dice que los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades. Evite de dominar los juegos. Deben ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigidos por el adulto. Intente fomentar las capacidades de sus niños de expresarse a través de juegos. Intente ayudar a sus hijos basar sus juegos en sus propias inspiraciones, no las suyas.

Su meta es estimular los juegos y animar la satisfacción de los niños jugando con otros o consigo mismo. Preste atención al juego, planee para él, y anímelo. Aprenda como extender el juego de los niños con sus comentarios y preguntas. Intente de estimular ideas creativas animando a los niños que creen nuevas formas de utilizar materiales. Intente de mantenerse abierto a ideas nuevas y originales y animar a los niños que busquen más que una solución o respuesta. Evite los juegos y las actividades que explican todo a los niños y que no dejan nada a la imaginación. (pág. 94)

Apoyamos los criterios de RODRÍGUEZ, ORTEGA Y ROMO, Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades; el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Además, los juegos pueden ser de todo tipo, ya que a través del mismo los niños exploran, experimentan y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

## **CAPÍTULO II**

### **EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

#### **CONCEPTO**

SANTILLANA (2013), “confirma que el concepto de creatividad está asociado al de creación, aunque la real academia describe “crear” como: “el arte de sacar o de hacer algo de la nada” (pág. 338).

Para BIJOU (1982), La creatividad se vincula a la “innovación útil”, ya que el acto creativo es la aparición de algo nuevo, y además, de beneficio para la sociedad, grupo o individuos. La creatividad es la capacidad natural del niño, que lentamente se irá remplazando por el pensamiento lógico y formal. Aunque esta capacidad no está presente en todos los niños, existen maneras de estimular de manera que permanezca y se potencie. (pág. 150)

Concordamos con SANTILLANA Y BIJOU. La imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que realmente con niños les ayuda a expresarse por sí mismos también es la capacidad natural de los niños para expresar por si solos.

## **IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA EDAD INFANTIL**

Para RODRIGUEZ (1992), la creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano porque es aquella que le permite, justamente, crear nuevas cosas e inventar nuevas cosas a partir de lo que ya existe en el mundo". Si tenemos en cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptar la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto es central la creatividad: la capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que hace que la sociedad y la civilización humana avance, en definitiva hacia nuevas y mejores formas. (pág. 143).

PENAGOZ (2013), afirma que la creatividad se relaciona entonces directamente con el acto de crear. Sin embargo, en la mayoría de los casos el concepto se relaciona con cuestiones artísticas, por ejemplo, creatividad para crear una obra literaria, para pensar en la historia y sus personajes, o para diagramar una nueva obra pictórica, etc. En este sentido, es común hablar de etapas en las cuales la inspiración y la creatividad de un artista se encuentran disminuidas, lo cual es normal. (pág. 79).

Por otra parte CHURBA (2005), dice que la creatividad, es a la vez, proyección abstracta de algo que se puede llegar a construir, por lo cual siempre implica un ejercicio de mirar hacia un futuro a través de ese elemento que se crea. Es por esto que la creatividad es un rasgo esencial de la persona y si bien hay algunas personalidades que pueden tener un

sentido de la creatividad más desarrollada que otras, todos en algún modo somos capaces de crear y de inventar nuevas cosas, ideas o reflexiones tomando en cuenta que la el bagaje cultural ya existente. Todos estos aspectos corroboran cuando se sostiene. La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. La actividad debe ser intencionada y apuntar a un objeto. (pág. 48).

Concordamos con, PENAGOZ, CHURBA y RODRIGUEZ que la creatividad es un elemento muy importante que ayuda a desarrollar la capacidad de los niños, con la creatividad pueden ser más imaginativo y tener pensamientos originales, ayudará a formarlos y afrontar los diferentes retos que se plantean en la vida.

## **FASES DEL PROCESO CREATIVO**

Los autores como: Graham, Wallas y Arthur Koestler. (1926), dicen que “El proceso creativo es muy complejo de explicar, es un proceso no lineal, no conocido ni explicable con exactitud con una definición impensable. Algunos se atrevieron a formalizar de algún modo el proceso creativo a su particular modo, y no es algo que esté consensuado” (pág. 27).

1. **Preparación.**- Contempla tanto la selección e identificación del objeto creativo sobre el que vamos a trabajar como la recopilación de documentación e información relacionada con él.

- 2. Generación.-** Es la inmersión en el objetivo creativo, la “masticación” de aquellos sobre lo que queremos crear. Es el largo y complejo trabajo de manipular experimentar y generar ideas y buscar alternativas sobre el tema que nos ocupa de forma consiente. Puede realizarse con la ayuda de técnicas de creatividad.
- 3. Incubación.-** Un posible periodo de “descanso ficticio” en el que, aunque no esté trabajando de forma consiente en el objetivo creativo, se está dando otro tipo de elaboración no consiente que nos puede llevar a la idea buscada. Generalmente ocurre con aquellos proyectos con los que tenemos una gran motivación o implicación emocional o preocupación creadora.
- 4. Iluminación.-** El instante de la inspiración cuando aparece la idea luminosa. Quizá la idea genial parase surgir en el momento menos pensado, frecuentemente en el transcurso de actividades que nos ocupan poca capacidad de atención con lo que libera “espacio” para que emerjan las elaboraciones no consientes.
- 5. Evaluación.-** La fase decisiva en la que valoramos y verificamos si esa inspiración es valiosa o no. Matizamos la idea para que se pueda llevar a la práctica y le damos la configuración final. Sometemos nuestra creación a las leyes lógicas para comprobar su validez y que cumple los objetivos que habíamos establecido. Hay que comentar la idea y realizar con ella todo tipo de prueba de validación, comentarios y juicios críticos de personas competentes en la materia.

Coincidimos con los autores. Graham, Wallas y Arthur Koestler. Como padres debemos tener presente la importancia de la creatividad en la vida de los niños, como decíamos en ella participa activamente la imaginación un proceso por el que los niños manipulan una información percibida anteriormente en el mundo real por los sentidos.

### **ASPECTOS DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

Para HERMAN (2011), “dice que la creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación. Una invención común a cerca de la creatividad es que esta no requiere trabajo y pensamiento intenso, las pre-condiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema”. (pág. 84).

Por otra parte BACUS (1992), Afirma que la creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.-Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr el riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de sus conocimientos y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con “lo que salga”. Más bien, tienen la necesidad siempre presente de encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo. (pág.152).

Por otro BATLLORI (1994), confirma que la creatividad requiere una visión interna de evaluación.- Subyacente la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismo y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones, no es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos, (pág.90).

Concordamos con HERMAN, BACUS Y BATLLORI que la creatividad es un bien preciado, no banal que sin duda puede mejorar la sociedad del futuro los individuos creativos están prestos a una decisión de la vida por ser uno de los que no se dudan porque su imaginación está presto en todo momento ya que en la niñez esto lo han enseñado para hacer arriesgados en el futuro.

### **TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS**

Para TORRES (2012), que el niño de 5 años se encuentra en la fase intuitiva de la creatividad. En esta fase debemos desarrollar la imaginación del niño, entendida esta como la habilidad que tiene el sujeto para atraer a su mente objetos, individuos o situaciones que no están presentes para combinarlos de forma subjetiva. Este periodo es de gran importancia enseñar al niño a pensar. El niño pasa de un pensamiento egocéntrico a otro más descentralizado, analítico y abstracto. (pág. 69)

PRADO (1980), dice que algunas de las actividades que podemos plantear para trabajar la creatividad con niños de 5 años son:

- Cuentos incompletos, en los que los niños deben inventar un nuevo final o el desarrollo del cuento.
- Los tres deseos. Se trata de enumerar cuáles serían los tres deseos que se formularían a un mago que pudiera hacerlos realidad.
- Decir exageraciones, como: “yo tengo un perro tan grande, tan grande, que la cabeza le llega a las nubes”.
- Componer un dibujo. A partir de un trozo de papel que el niño pega en una hoja en el lugar y posición que quiere, debe componer el dibujo que imagine.
- Inventar historias a partir de una poesía. Por ejemplo, inventamos historia que cuenta las estrellas a partir de esta poesía.(pág. 58)

CSKSZENTMIHLYI (1998), Para finalizar, dice que los niños creativos son niños bien formados, que se interesan por los problemas fundamentales, tienen facilidad de expresión, una personalidad bien afirmada, tiene capacidad de iniciativa y que son emprendedores, enérgicos y atrevidos, si en cada periodo el niño recibe el tratamiento adecuado, la creatividad se desarrollará con normalidad, y es la escuela la que mejor puede organizar el desarrollo de esta capacidad y creatividad. (pág.235).

Apoyamos al CSKSZENTMIHLYI, TORRES Y PRADO. Debemos promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que

desarrolla su pensamiento abstracto que es primordial para los niños para relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.

## **LA CREATIVIDAD NATURAL DEL NIÑO**

FUÉGUEL (2000), para un niño la vida es una aventura. Las exploraciones más básicas de los niños por el mundo son en realidad ejercicios creativos, la necesidad y el deseo de investigar, descubrir, experimentar, es algo natural para ellos. A medida que van creciendo empiezan a crear universos enteros a través de sus juegos, mismo que se convertirán en su realidad. Las presiones psicológicas que inhiben la creatividad de un niño, tiene lugar muy temprano en la vida; los padres pueden suprimir o encausar la creatividad de sus hijos desde el ambiente familiar (pág.268)

PRADO (2012), Algunos de los niños en el inicial y aun en los primeros años de la primaria, aman asistir a la escuela, les emociona la idea de explorar, descubrir y aprender, pero por lo general cuando llegan al tercer grado posiblemente ya no le agrada tanto ir al ala escuela y enfrentarse solos ante tantas demandas escolares, no tiene la misma sensación de placer. Los niños mucho más naturalmente que los adultos caen en este último estado de creatividad. (pág.58).

Para ROMO (1996), Un ingrediente básico es para que surja la creatividad es que ellos mantienen un término de “tiempo abierto” en donde adquieren la capacidad de perderse en cualquier actividad que estén realizando, de una forma tal que resulta mucho más difícil e imposible para un adulto. Los niños

creativos necesitan tener la oportunidad de seguir sus inclinaciones naturales, de desarrollar sus talentos particulares y de ir a donde sea que los lleven sus habilidades .Que la naturaleza es la primera ventana al asombro y el asombro es el deseo de conocer (pág.205)

Coincidimos con el autor PRADO, ROMO Y FUEGUEL ya que la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia tan diferente a los demás debemos trabajar con esto constantemente por el bienestar de cada uno de los niños escolarizados. No hay nada mejor que un paseo por la naturaleza, y si es con una lupa mejor, para des aburrirse o pasar de aburrimiento al juego.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **MATERIALES**

Los materiales utilizados en la presente investigación fueron: textos de apoyo para la investigación, copias de documentos, elaboración de guías de encuesta, servicio de internet, computadora, anillados, empastados, hojas de papel bond, esferográficos, transporte.

### **MÉTODOS:**

Los métodos, utilizados en la presente investigación son los siguientes:

**CIENTÍFICO.-** Es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre. Este método se constituye en el eje central de la investigación. Este método estuvo presente durante todo el proceso investigativo, permitió identificar particularidades de la problemática y realizar el planteamiento del tema luego de una primera observación en la Escuela en la que se pudo evidenciar algunos problemas en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas; con lo cual luego de la aplicación de los instrumentos se procedió a la estructuración del informe final.

**INDUCTIVO.-** Es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica

pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. Se lo utilizo en el análisis de la problemática, misma que permitirá enfocar aspectos de orden particular para luego proyectarlos de forma general.

**DEDUCTIVO.-** Es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada. Una vez delimitados los objetivos, este método se lo aplicó en la elaboración de las técnicas e instrumentos y registro de observación, que permitieron la recolección de datos a través de la investigación de campo.

**MODELO ESTADÍSTICO.-** Es aquel que al utilizarlo sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Posibilitó la exposición de resultados a través de la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos en base a los resultados obtenidos, lo que permitió hacer el análisis e interpretación.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.-** Estuvo dirigida a las maestras de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015. Con la finalidad de identificar si las maestras aplican el Juego en la Jornada Diaria de Trabajo con las niñas y niños.

**GUÍA DE OBSERVACIÓN.-** Se aplicó a los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015, para recoger la información y determinar el Desarrollo de la Creatividad.

### **POBLACIÓN:**

La población estudiantil estará constituida por 60 niñas y niños; y las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica

**CUADRO DE DOCENTES Y ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “HUAYNA CAPAC”**

<b>CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCUCLTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC”</b>				
<b>PARALELOS</b>	<b>NIÑOS</b>		<b>TOTAL</b>	<b>MAESTRAS</b>
	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>		
<b>A</b>	16	14	30	1
<b>B</b>	15	15	30	1
<b>TOTAL</b>	31	29	60	2

**Fuente:** Registro de y Matrícula de Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

## f. RESULTADOS

ENCUESTA APLICADAS A LAS MAESTRAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC”, CON EL OBJETIVO DE OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.

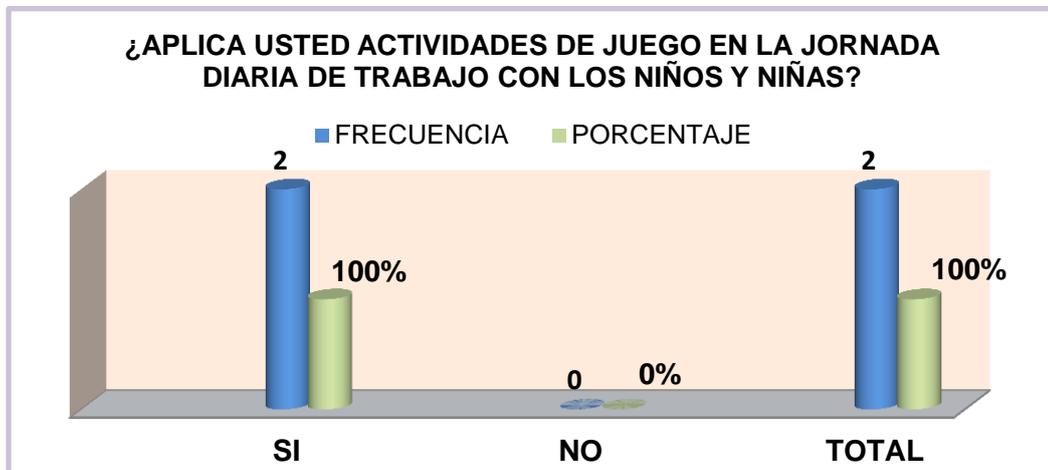
1.- ¿Aplica usted actividades de juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas?

CUADRO N° 1

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 1**



**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 100% de las maestras encuestadas manifestaron que si aplican el juego en la jornada diaria del trabajo con los niños y niñas, comentaron que es una actividad privilegiada para los niños y niñas, estudiar a través del juego en el contexto escolar resulta útil, como pude observar que esto es la base para incorporar propuestas didácticas adecuadas, tanto a las características del niño como en las funciones y objetivos que se le asignan en el proceso de enseñanza-aprendizaje; También comentaron que a través de éste, los niños y niñas aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollan su imaginación, se implican emocionalmente, imitan a otros niños, a sus padres.

Esta actividad de juego es recomendable realizar todos los días ya que los niños y niñas desarrollan la capacidad intelectual y emocionalmente.

**2.- ¿Con qué frecuencia realiza actividades de juego en el desarrollo de la actividad escolar?**

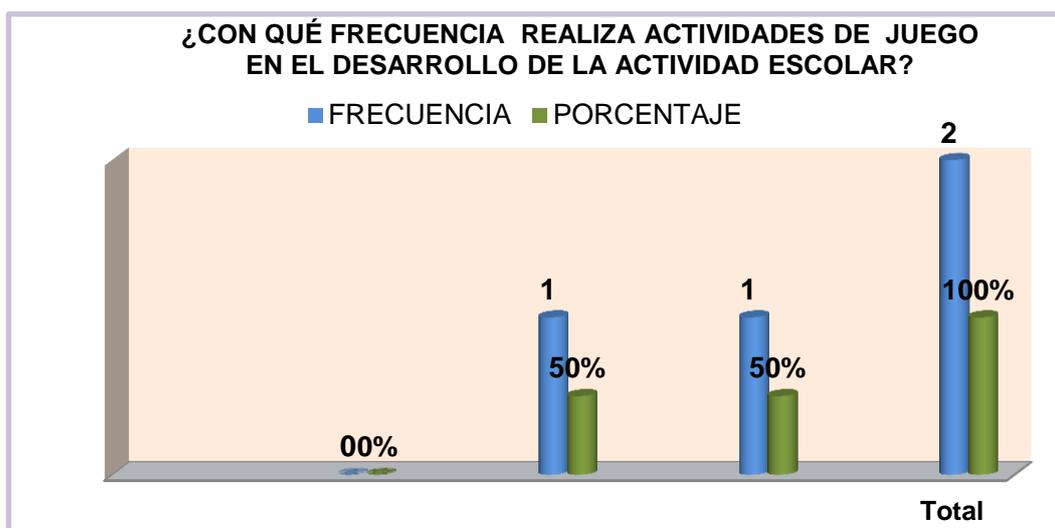
**CUADRO N° 2**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Todos los días	0	0%
Algunos días	1	50%
Rara vez	1	50%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 2**



**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 50% de las maestras encuestadas manifiestan que realizan algunos días y el 50% realizan rara vez.

En el dicho centro observe que el juego tiene poca importancia para las maestras ya que los padres interpretan de que jugar es pasar el tiempo y asimilan que el juego es muy importante para los niños y niñas, ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimula la inteligencia, las emociones y la creatividad. Por eso, el juego tiene que ser siempre entretenido, divertido, para que sea voluntariamente aceptado. Por ello los adultos deberían facilitar los medios, los materiales y el espacio necesario para realizar actividades de juego.

Se recomienda que se aplique todos los días el juego para que aprendan ser creativos emocionalmente y permitan acercarse el mundo de los adultos fácilmente.

**3.- De los siguientes tipos de juego ¿Cuáles utiliza con los niños y niñas en la jornada diaria de trabajo?**

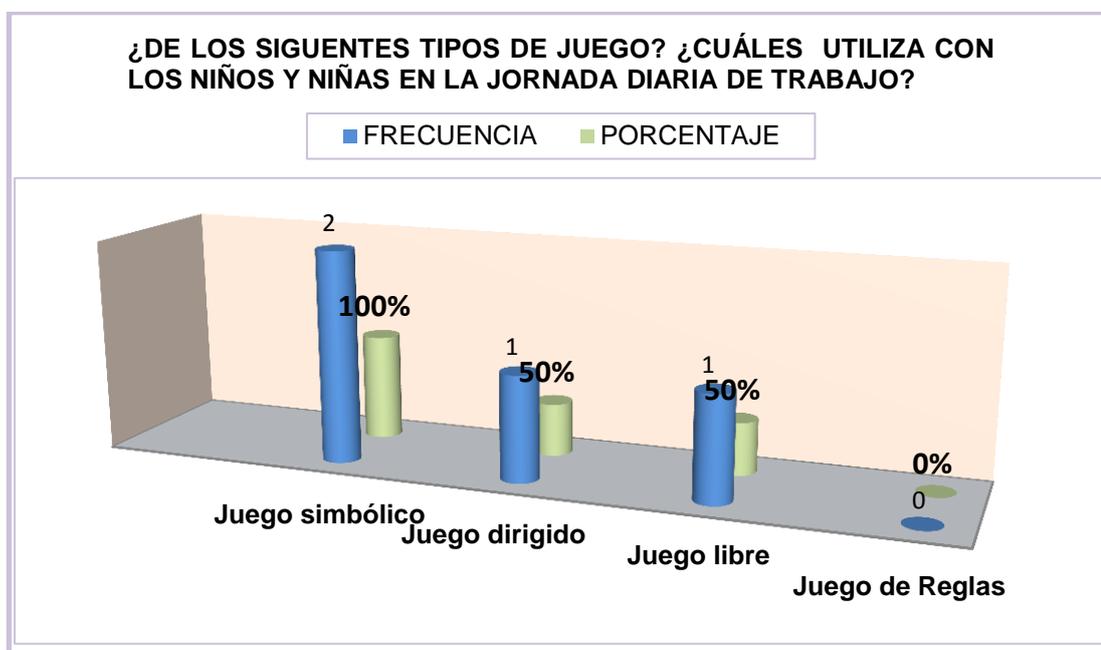
**CUADRO N° 3**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Juego simbólico	2	100%
Juego dirigido	1	50%
Juego libre	1	50%
Juego de Reglas	0	0%

**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 3**



**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Las maestras encuestadas utilizan el juego simbólico en la jornada diaria del trabajo; y el 50% el juego dirigido y el juego libre.

Las maestras comentaron que todos los juego son importantes ya que constituyen un recurso didáctico para que el niño aprenda a través de la experimentación; permitiendo el desarrollo de habilidades y destrezas.

Sacamos la conclusión que el juego simbólico se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años, interviene el pensamiento este juego es más aplicado en este centro. El juego dirigido aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ofrece modelos positivos para imitar y satisface las necesidades individuales de cada niño.

El juego libre ofrece innumerables alternativas de juegos donde los niños eligen el desafío que más les interesa por tal motivo debe ser aplicado todos los juegos. El juego de reglas comienza alrededor de los 4 a 5 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño en el medio que los rodea.

Se recomienda cada uno de los juegos ya que es muy importante aplicar todos los días, es un recurso didáctico para que el niño aprenda habilidades y destrezas.

**4.- En la actividad diaria con los niños y niñas ¿Permite Usted el Juego espontáneo y creativo?**

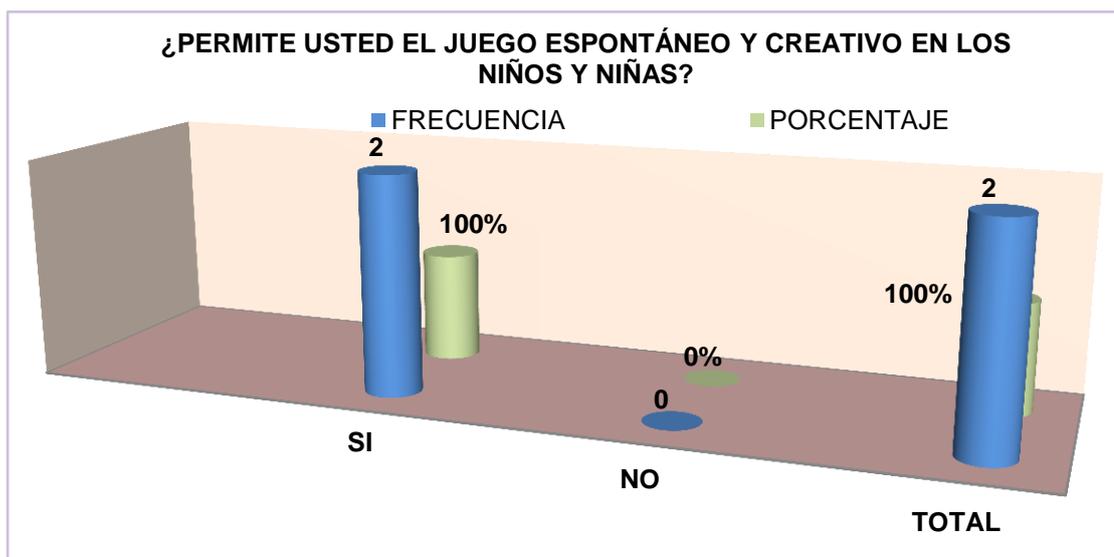
**CUADRO N° 4**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	2	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

Autora: Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N°4**



Fuente: Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica.

Autora: Ana Lucía Gualán Abrigo.

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Las maestras encuestadas manifiestan que en la actividad diaria permiten el Juego espontaneo y creativo de los niños y niñas.

Las maestras manifestaron que el juego espontáneo ocurre cuando los niños y niñas hacen libremente alguna actividad. Es decir ellos mismo deciden que jugar, como y cuando. Si los niños organizan un juego de pelota, una representación dramática, o un juego de escondite, están satisfaciendo su necesidad del juego espontáneo.

En conclusión las maestras revelaron el juego creativo propicia la maduración y el pensamiento creativo. Además de que desarrolla las capacidades cognitivas y motoras; puede realizarse en forma grupal o individual; este engloba todas las actividades que son creadas por los niños y niñas y que le producen diversión, además de incentivarlos a descubrir e inventar nuevas cosas

Se recomienda este juego para los niños y niñas ya que satisface sus necesidades creativas ellos deciden como jugar y descubren nuevos talentos por tal motivo debe ser libre y espontaneo aún más permitido.

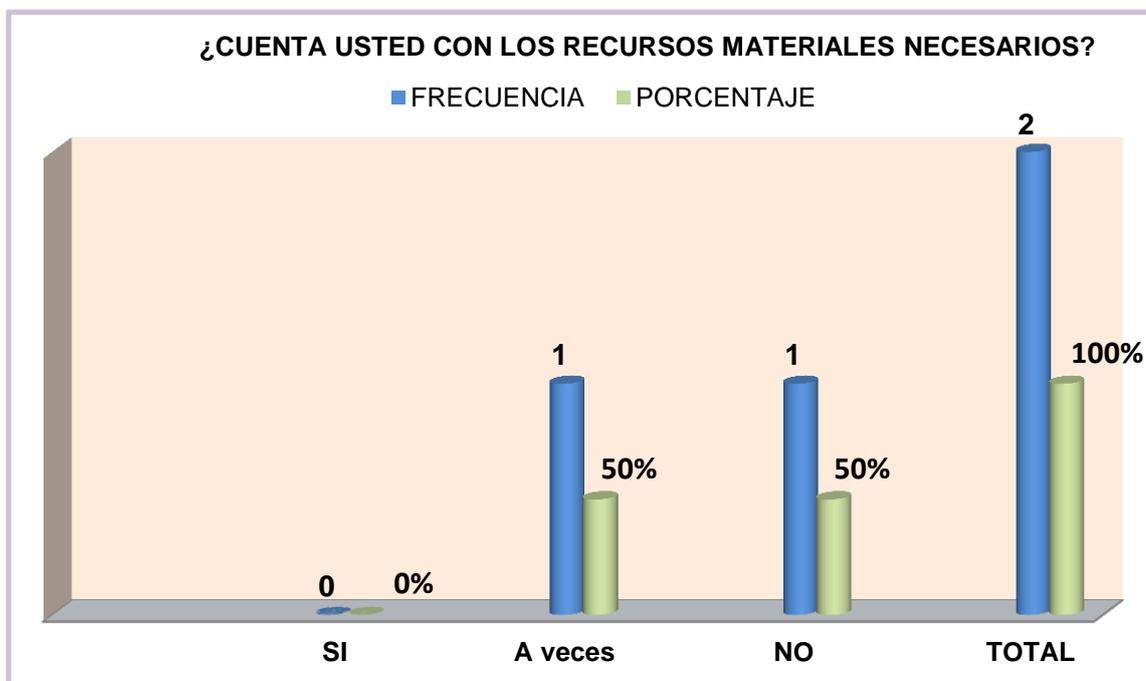
**5.- ¿Cuenta usted con los recursos materiales necesarios para la aplicación de actividades de juego en la jornada diaria con los niños?**

**CUADRO N° 5**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	0	0%
A veces	1	50%
NO	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N°5**



**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 50% de las maestras encuestadas manifiestan que a veces cuenta con los recursos materiales necesarios para la aplicación de actividades de juego en la jornada diaria pero y el 50% carecen del mismo.

Las maestras comentaron que carecen de los recursos materiales por falta de gestiones de los directores del turno a pesar que ellos realizan materiales didácticos de reciclajes para la clase diaria con la finalidad de desarrollar destrezas y operaciones mentales que realizará el niño durante las diferentes actividades, a fin de que los objetos y juguetes sean verdaderos mediadores para la externalización de dichos elementos.

Actualmente, la escuela reconoce que los recursos materiales con que juega el niño, sean estos objetos o juguetes, que cumplen una función psicológica importante, ya que contribuyen a la formación, desarrollo, crecimiento y maduración del niño.

Se recomienda poseer materiales ya que es muy importante para realizar el juego diario con los niños por tal motivo las maestras deben buscar cómo obtenerlos tal vez solicitando alguna institución que donen.

**6.- ¿Seleccione los recursos materiales que utiliza en las actividades de juego?**

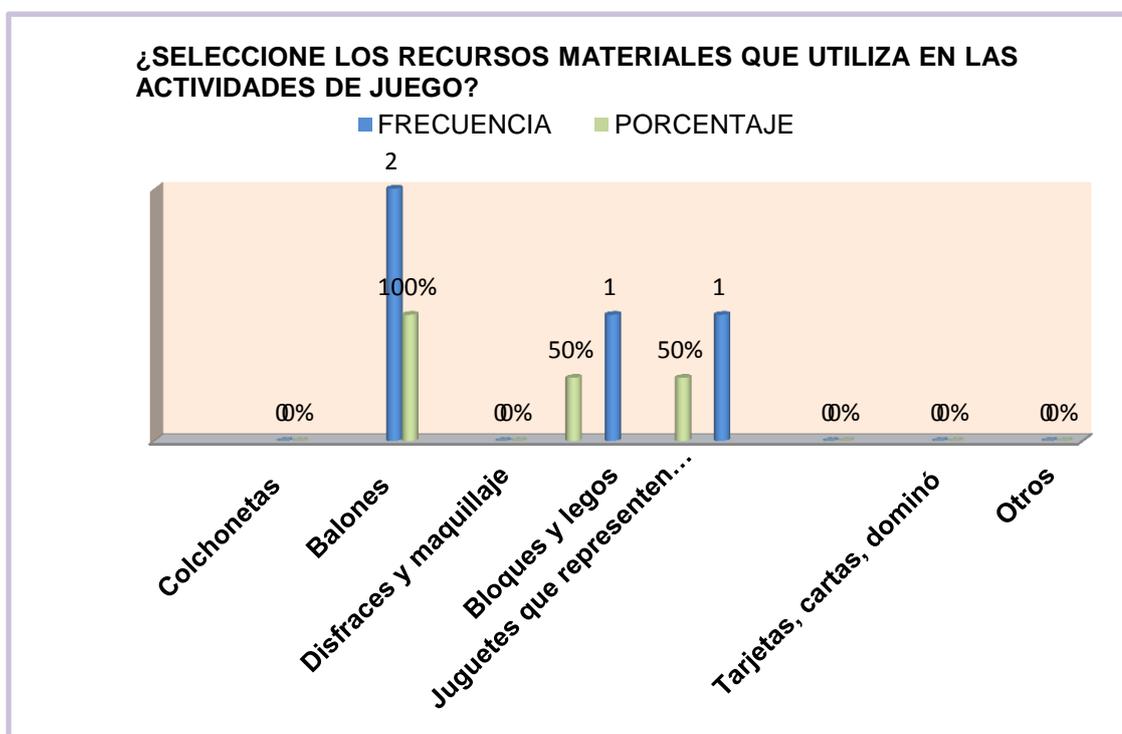
**CUADRO N° 6**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Colchonetas	0	0%
Balones	2	100%
Disfraces y maquillaje	0	0%
Bloques y legos	1	50%
Juguetes, artículos del hogar	1	50%
Figuras, humana y animal	0	0%
Tarjetas, cartas, dominó	0	0%
Otros	0	0%

**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 6**



**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 50% de las maestras encuestadas para las actividades de juego: bloques y legos, juguetes que representen artículos del hogar y el 100% utilizan balones.

En este centro le faltan los recursos materiales para las actividades de juego, no se encuentran organizados por sectores o rincones de juegos.

Las colchonetas son instrumentos que se utilizan especialmente para la seguridad de los niños en la realización de juegos motrices como: saltos, equilibrio, balanceos, arrastre, caídas y este centro no cuenta con colchones.

Las maestras comentan que ha conseguido poco que tienen conjuntamente con la donación de los padres de familia bloques y legos ya que esto permiten que los niños armen diferentes figuras, dependiendo de su capacidad creativa: muñecos de figura humana contribuyen al desarrollo de la identidad y autonomía de los niños y niñas pues a través de estos pueden identificar las distintas partes del cuerpo; concluyeron diciendo que por tal motivo la educación Bilingüe está en proceso de cambio.

Se recomienda buscar maneras de obtener los recursos materiales, por el bienestar de los más chiquitos de mi pueblo porque el juego diario de los niños debe ser utilizado, esto les ayuda a desarrollar su autonomía.

**7.- ¿Señale las funciones que cumple la aplicación del juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

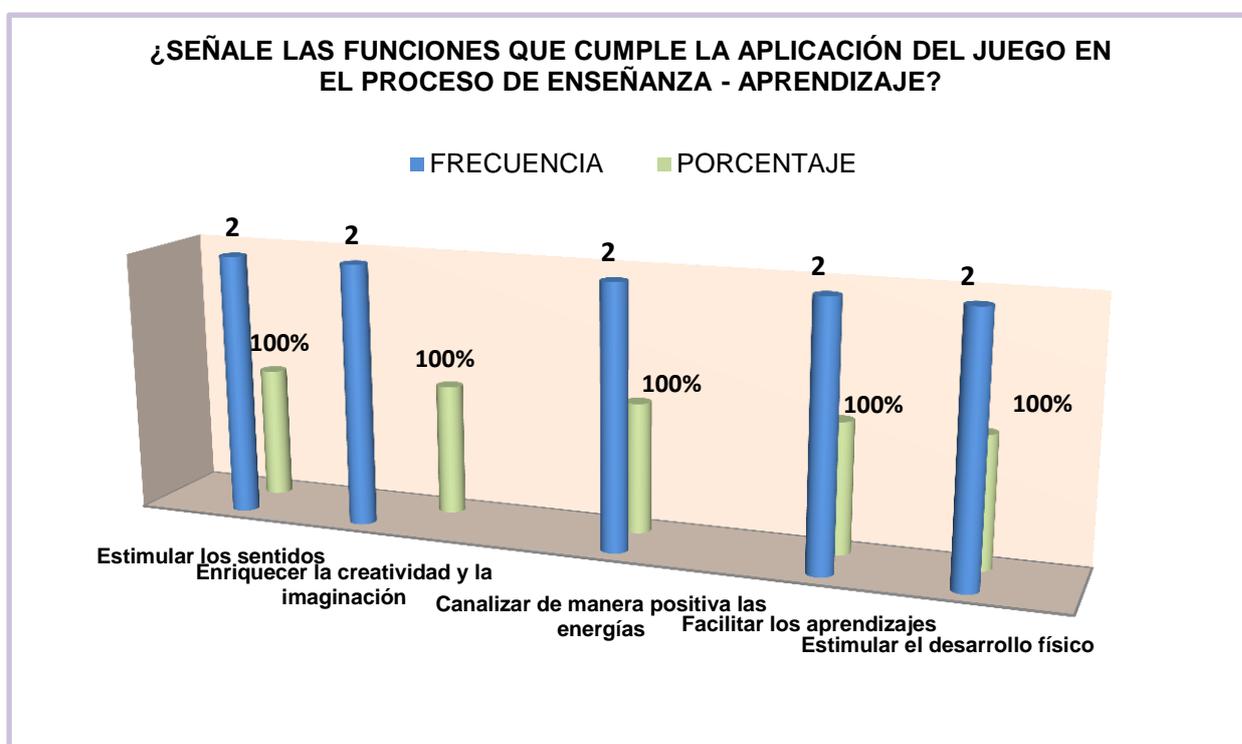
**CUADRO N° 7**

INDICADORES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Estimular los sentidos	2	100%
Enriquecer la creatividad y la imaginación	2	100%
Canalizar de manera positiva las energías	2	100%
Facilitar los aprendizajes	2	100%
Estimular el desarrollo físico	2	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 7**



**Fuente:** Encuesta aplicada a Maestras de Primer Grado de Educación General Básica

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 100%de las maestras encuestadas señala que las funciones que cumple la aplicación del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

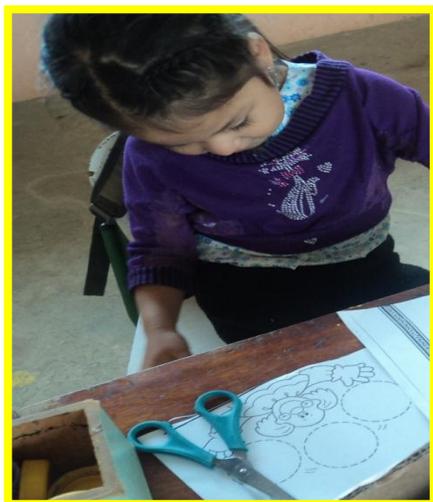
Comentaron que estos juegos cumplen con estimular los sentidos, enriquecer la creatividad y la imaginación, facilitar los aprendizajes, habilidades y destrezas, estimular el desarrollo físico; y, canalizar de manera positiva las energías de los niños.

También dijeron que el juego ayuda al desarrollo sensorial, el mismo que se refiere a desarrollo de los cinco sentidos: el gusto, el tacto, la vista, el sonido y el olor. El juego es importante para el desarrollo físico del niño, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Se invita a las maestras a acoger las normas del juego que contribuye la naturaleza por el bienestar de nuestros niños para el desarrollo de la coordinación motora.

**GUÍA DE OBSERVACIONES APLICADAS A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.**

**DÍA LUNES:**



**Fuente:** Actividades realizadas con los niños de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**ACTIVIDAD.-** Construir libremente un objeto con materiales reciclables

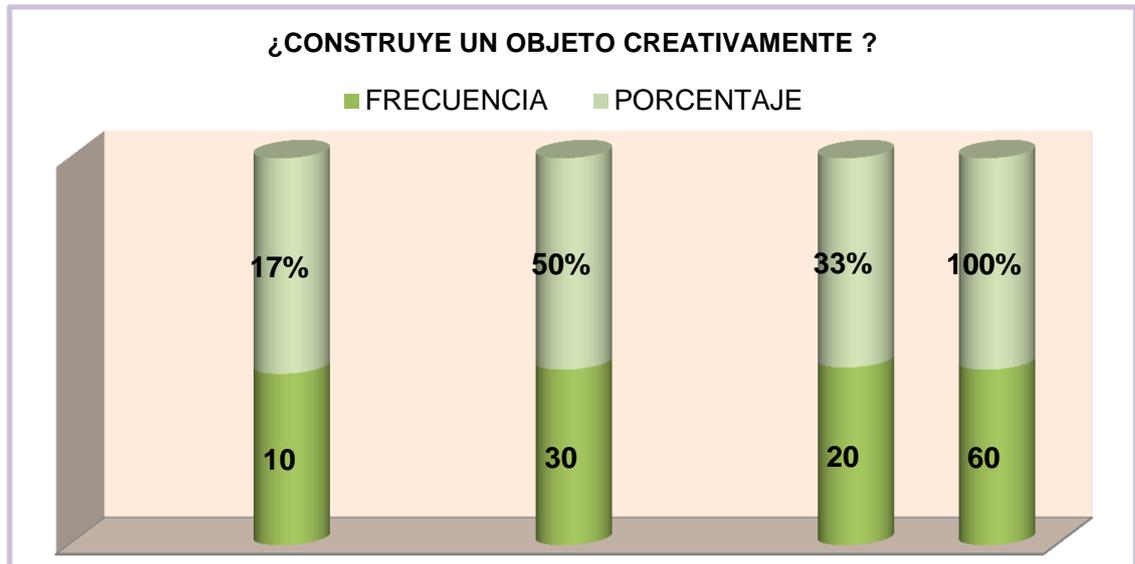
**MATERIALES.-** Pomos, tapas, fomix de colores, goma, tijera

**CUADRO N° 8**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Construye un objeto Creativamente	MS	10	17%
Construye un objeto con poca creatividad	S	30	50%
No logra construir ningún objeto	PS	20	33%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Guía de observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 8**



**Fuente:** Guía de observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los 17% de los niños y niñas observados construyeron un objeto con creatividad equivalente a muy satisfactorio; el 50% construyeron un objeto con poca creatividad, correspondiente a satisfactorio; el 33% no construyeron ningún objeto equivalente a poco satisfactorio.

El desarrollo creador comienza tan pronto como el niño traza los primeros rasgos. Lo hace inventando sus propias formas y objetos, poniendo algo de sí mismo, de una manera que es únicamente suya. A través de la manipulación de material reciclable los niños y niñas crean diferentes objetos a los cuales en su mayoría lo usan para sus juegos imaginarios; de ahí la importancia de permitir en ellos, esta actividad experimental requiere de libertad para crear, para establecer relaciones nuevas.

## DÍA MARTES:



**Fuente:** Actividades que realizan los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo.

**ACTIVIDAD.-** Decorar creativamente una tarjeta.

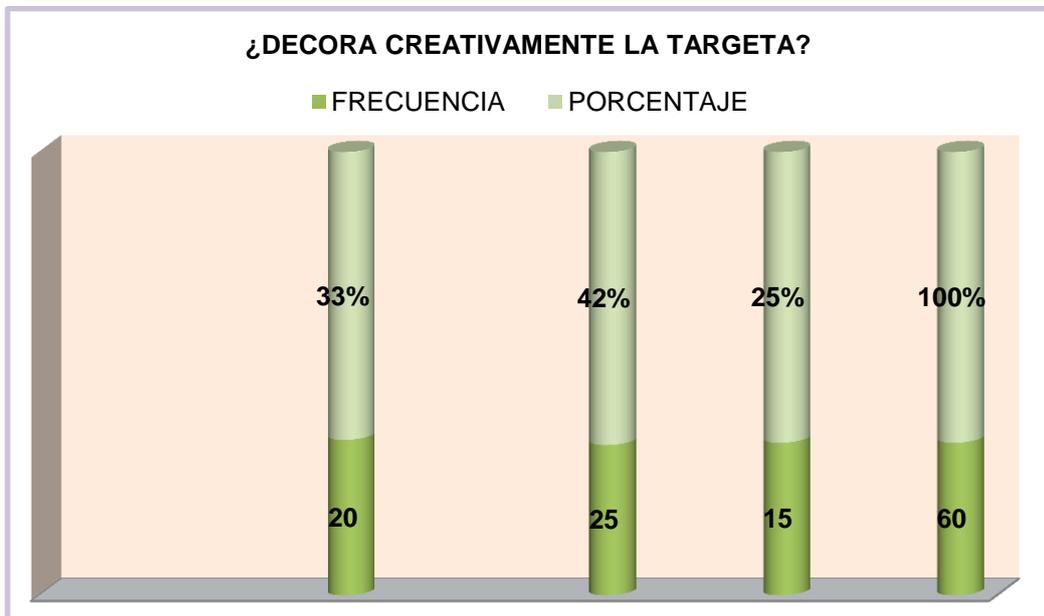
**MATERIALES.-** Una tarjeta en blanco, papeles de colores, estampados, pinturas, escarcha, tijeras, goma.

**CUADRO N° 9**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACION	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Decora creativamente la tarjeta	MS	20	33%
Decora la tarjeta pero con poca creatividad	S	25	42%
No logra decorar la Tarjeta	PS	15	25%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N°9**



**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los 33% de los niños y niñas observados decoraron creativamente una tarjeta equivalente a Muy satisfactorio; el 42% decoraron la tarjeta pero con poca creatividad correspondiente a satisfactorio; y el resto no lograron decorar la tarjeta por lo que se ubican en la apreciación de Poco satisfactorio.

En esta actividad se manifestó la creatividad de niños y niñas a su vez ayudándolos a tomar decisiones y a estimular la estética y el aprecio por las cosas que hacen. Cuando un niño aprende a ser creativo lo hace de una forma tal en la que conserva el gusto por hacer las cosas, saber elegir materiales, colores, formas etc. que sean agradables y que guarden armonía entre sí, es un modo de ser creativos. Por tal motivo es importante crear un medio ambiente que resulte estimulante para la creatividad es necesario,

que el niño se sienta motivado por los adultos de manera que su espíritu creativo surja de su interior.

### DÍA MIÉRCOLES:



**Fuente:** Actividades realizados con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**ACTIVIDAD.-** Modelar y crear una figura con plastilina.

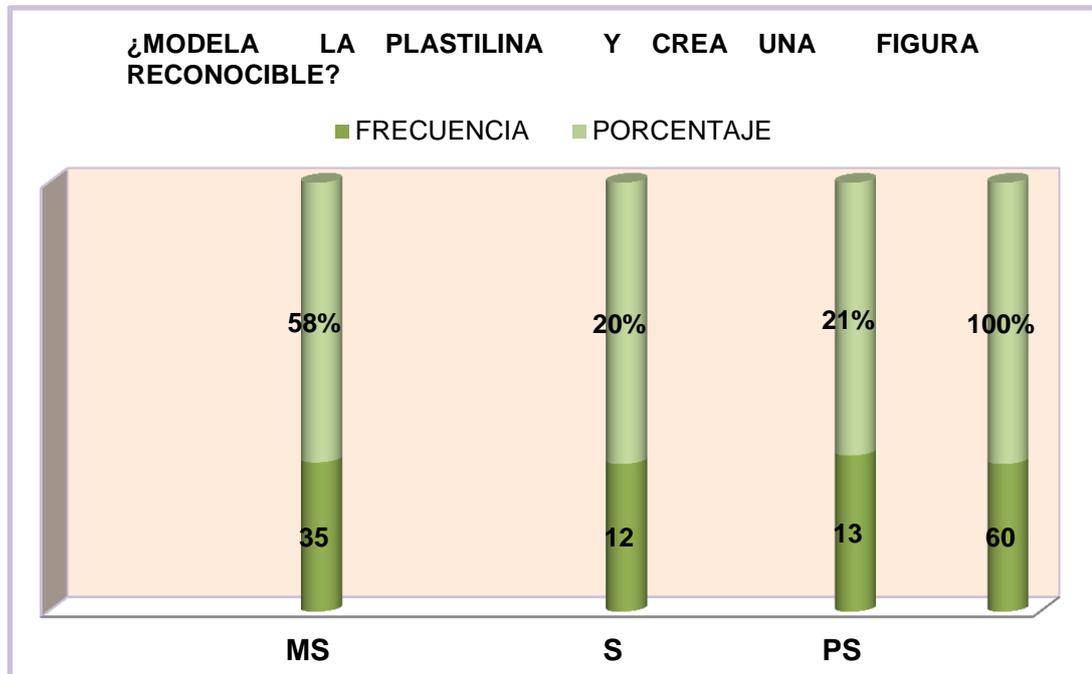
**MATERIALES:** Plastilina de colores, rodillo de madera.

**CUADRO N° 10**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACION	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Modela la Plastilina y crea una figura reconocible	MS	35	58%
Modela y crea la mitad de una figura	S	12	20%
Solo modela la plastilina y no logra crear una figura	PS	13	21%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 10**



**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 58% de los niños y niñas observados modela la plastilina y crea una figura reconocible, equivalente a Muy Satisfactorio; y los 20% modela y crea la mitad de una figura reconocible equivalente a Satisfactorio: el 21% modela la plastilina y no logra crear figura reconocible equivalente a poco satisfactorio.

El modelado integra múltiples y diversos procesos creativos, y está en la base de muchas actividades artísticas, además de tener un gran valor como método para la comprensión profunda de aquello que se quiere representar.

La plastilina se emplea como auxiliar de la educación infantil, y como estimulador de la creatividad y de la motricidad fina. Permite al niño, con su precisa mirada, sus manitas y deditos, y con variados accesorios, diferenciar los colores, amasar, ablandar, separar y volver a unir piezas, estar al tanto de los tamaños y proporciones, experimentar y jugar con confianza y libertad.

Esta actividad favorece al desarrollo del niño en todos los sentidos. Aumenta su capacidad de concentración, le propone metas a corto y a largo plazo, facilita su proceso de lectoescritura, le relaja y tranquiliza, principalmente en los momentos de mucho estrés y de nervios. Es una actividad ideal para niños impulsivos, inquietos, incluso para los niños con déficit de atención, con o sin hiperactividad. Es una actividad que no solo los entretiene, sino que además permite establecer un contacto físico y placentero.

**DÍA JUEVES:**



**Fuente:** actividades realizados con los niños de primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo.

**ACTIVIDAD.-** Armar una figura.

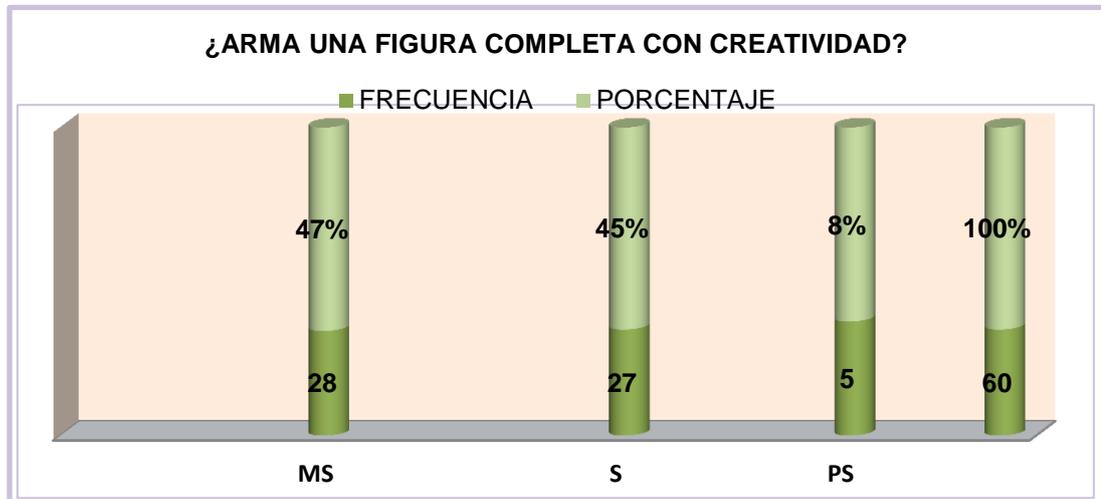
**MATERIALES.-** Bloques o juegos didácticos.

**CUADRO N° 11**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Arma una figura completa con creatividad	MS	28	47%
Arma la mitad de una figura	S	27	45%
No logra armar una figura	PS	5	8%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autor:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 11**



**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autor:** Ana Lucía Gualán Abrigo

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los 47% de los niños y niñas observados armaron una figura completa con creatividad equivalente a Muy Satisfactorio; el 45% armaron la mitad de una figura equivalente a Satisfactorio; y el 8% no logró armar una figura lo que corresponde a Poco Satisfactorio.

Ya que Armar figuras a través de distintos materiales estimula la creatividad, la socialización y es un medio importante de comunicación para los niños. Mientras el niño arma alguna figura podemos conocer sus habilidades, sus gustos, preferencias, capacidades y sentimientos; esta actividad también estimula la concentración a la vez que trabajan las destrezas motoras gruesas y finas, y la coordinación; aprenden a compartir el espacio y los materiales, a colaborar y a negociar. Cuando los niños juegan armar, ellos practican su habilidad de clasificar objetos basados en sus atributos de color, forma, y tamaño.

## DÍA VIERNES:



**Fuente:** Actividades realizadas con los niños de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**ACTIVIDAD:** Dibuja y colorea un paisaje.

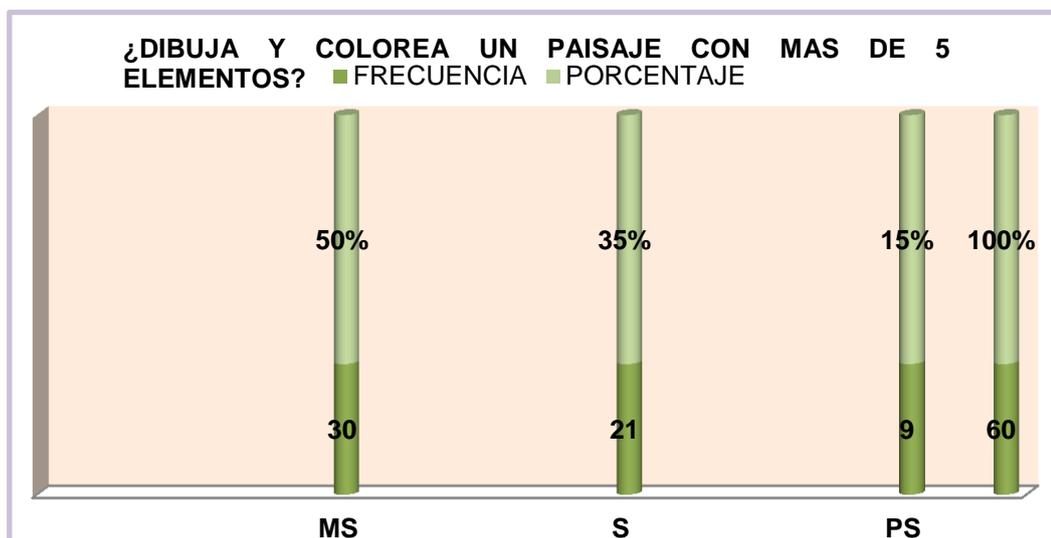
**MATERIALES:** Crayones, lápiz, hoja de papel bond.

### CUADRO N° 12

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Dibuja y colorea un paisaje con más de 5 elementos	MS	30	50%
Dibuja y colorea un paisaje con menos de 5 elementos	S	21	35%
No consigue dibujar ni colorear un paisaje	PS	9	5%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N ° 12**



**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 50% de niños y niñas observados la mayoría dibujaron y colorearon un paisaje con más de 5 elementos equivalente a Muy Satisfactorio; el 35% dibujaron y colorearon un paisaje con menos de 5 elementos correspondiente a Satisfactorio; y los pocos que se quedó no consiguieron dibujar ni colorear un paisaje equivalente a Poco Satisfactorio.

El dibujar y colorear son un medio de expresión que aportan grandes beneficios al desarrollo de los niños y niñas; permiten mejorar su psicomotricidad fina, su escritura y lectura, el desarrollo de la creatividad y aumente la confianza en sí mismo. Además son un excelente medio para que exprese sus sentimientos, emociones, sensaciones y contribuye notablemente a la formación de su personalidad y madurez psicológica.

## RESUMEN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS

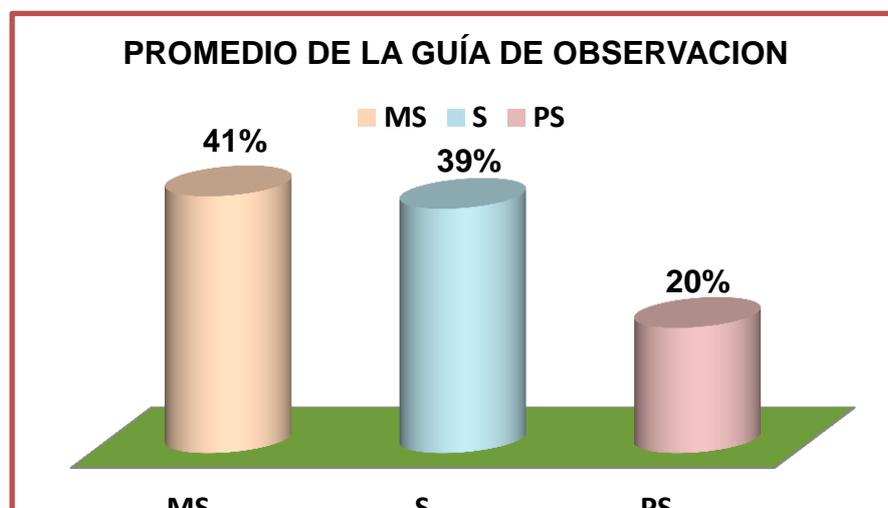
**CUADRO N° 13**

ACTIVIDADES	MS		S		PS	
	f	%	f	%	f	%
Construye un objeto creativamente	10	17%	30	50%	20	33%
Decorar creativamente una tarjeta	20	33%	25	42%	15	25%
Modela la plastilina y crea una figura reconocible	35	58%	12	20%	13	21%
Arma una figura completa con creatividad	28	47%	27	45%	5	8%
Dibuja y colorea un paisaje con más de 5 elementos	30	50%	21	35%	9	15%
<b>PROMEDIO</b>		<b>41%</b>		<b>39%</b>		<b>20%</b>

**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**GRÁFICO N° 13**



**Fuente:** Guía de Observación aplicada a los niños y niñas Primer Grado de Educación General Básica.

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El 41% de los niños y niñas tienen un desarrollo de su creatividad equivalente a Muy Satisfactorio, el 39% Satisfactorio; y, el 20% Poco Satisfactorio.

El Desarrollo de la Creatividad en los niños es una de las capacidades más importantes y útiles, porque le permite, justamente, crear nuevas cosas e inventarlas a partir de lo que ya existe en el mundo. Nadie es más creativo que un niño, un papel importante en el desarrollo de la creatividad lo tiene la fantasía e imaginación, la cual es una cualidad muy valiosa y cuya magnitud determina la calidad de las ideas, inventos y descubrimientos. Para lo cual se debe generar oportunidades para que se expresen libremente al dibujar, modelar, construir, pintar, entre otras, tratando de no dar modelos a seguir, realizados por los docentes, de esta manera son los niños quienes crean sus propias obras de arte y se expresan de un modo artístico incentivando al desarrollo de la creatividad.

## **g. DISCUSIÓN**

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado: Identificar en la jornada diaria de trabajo si las maestras aplican el juego con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015. Se recolectó información a través de una encuesta a las maestras, y tomando como referencia las preguntas; **1. ¿Aplica usted actividades de Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas? Y la 3. De los siguientes tipos de Juego ¿Cuáles utiliza con los niños y niñas en la jornada diaria de trabajo?** se constató que todas las maestras encuestadas manifiestan que aplican actividades de Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas; los tipos de juego que aplican son: el juego simbólico; y el juego dirigido y juego libre. La aplicación del Juego en la jornada diaria de trabajo es una actividad privilegiada para los niños y niñas, estudiar a través del juego en el contexto escolar resulta útil como base para incorporar propuestas didácticas adecuadas, tanto a las características del niño como a las funciones y objetivos que se le asignan en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Para fundamentar el trabajo investigativo y comprobar el segundo objetivo específico: Determinar el Desarrollo de la Creatividad en los niños y niñas de Primer grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del Cantón Yacuambi,

Provincia de Zamora Chinchipe Período lectivo 2014- 2015; se aplicó la Guía de observación, donde se obtuvo el siguiente resultado: El 41% de niños y niñas investigados tienen un desarrollo de la Creatividad Muy Satisfactorio, el 39% Satisfactorio; y el 20% Poco Satisfactorio. El Desarrollo de la Creatividad en los niños es una de las capacidades más importantes y útiles, porque le permite, justamente, crear nuevas cosas e inventarlas a partir de lo que ya existe en el mundo.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos, la información procesada, analizada e interpretada podemos decir que la aplicación de Juego incide positivamente en el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de Primer grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del Cantón Yacuambi, Provincia de Zamora Chinchipe Período lectivo 2014- 2015

## **h. CONCLUSIONES**

- ❖ Las maestras encuestadas manifiestan que a veces aplican actividades de juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas; los tipos de juego que aplican son: el juego simbólico y libre; y el juego dirigido ya que a través de estos juegos los niños y niñas desarrollan la creatividad.
  
- ❖ La aplicación del juego en la jornada diaria de trabajo es una actividad privilegiada para los niños y niñas, para incorporar propuestas didácticas adecuadas, tanto a las características del niño como a las funciones y objetivos que se le asignan en el proceso de enseñanza-aprendizaje; pues cuando los niños juegan ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimula la inteligencia la creatividad y las emociones.
  
- ❖ El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; y a su vez es una de las herramientas útiles para adquirir y estimular el desarrollo de las capacidades creativas, motoras y afectivas; todo esto se debe realizar de forma voluntaria, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

- ❖ Los juegos tradicionales influyen positivamente ya que ayudan a la estimulación de la inteligencia en los niños y las niñas, también estimula la socialización con la educadora, y con sus compañeros de ambos sexos; puesto que es en esta etapa donde se ve la empatía entre el sexo contrario, así mismo hay un rescate de nuestras raíces culturales.
  
- ❖ La implementación de los juegos educativos y tradicionales depende del conocimiento que la Maestra y Educadora tenga para integrarlos en la jornada educativa y el tiempo libre.

## **i. RECOMENDACIONES**

Conociendo los resultados y conclusiones anteriormente enunciadas se ha creído conveniente proponer las siguientes recomendaciones.

- ❖ A las maestras que continúen realizando actividades de Juego con los recursos materiales que disponen, ya que al ejecutarlas ejercitan en los pequeños las habilidades, destrezas y capacidades tanto intelectuales como psicomotoras, proporcionándoles experiencias que les enseñará a vivir en sociedad, a crecer y madurar positivamente.
  
- ❖ A las maestras para que estimulen el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas; a través de distintas actividades tanto en el aula como al aire libre; utilizando diversos materiales reciclables y del medio; posibilitando así la personalidad creadora de sus alumnos a través del contacto con el mundo con la naturaleza; incentivando y valorando el trabajo que realicen los niños; permitiéndoles tomar decisiones con libertad y elogiando el trabajo final obtenido por los alumnos.
  
- ❖ A las maestras que sigan realizando actividades tendientes al Desarrollo de la Creatividad de sus niñas y niños, puesto que éste por ser una especialidad que requiere de disciplina, entrega, pasión y de

todas las expresiones artísticas motiva al niño a la creatividad e imaginación, puesto que va inmerso en el perfeccionamiento mismo del niño, que logra exhibir una gran curiosidad intelectual, tienen mentes con amplia información que pueden combinar y elegir para resolver problemas que tengan una elaboración novedosa

- ❖ A las maestras de Primer Grado de Educación General Básica; seguir aplicando actividades de Juego en la jornada diaria de trabajo; tomando en cuenta la edad las características y necesidades de los niños y niñas al momento de elegir el tipo de juego que se va aplicar; así mismo dando importancia a los recursos materiales que van a utilizar para la aplicación del juego ya que de esto también dependen los resultados que se quiere alcanzar según los objetivos de aprendizajes planteados; pues cuando los niños y niñas juegan no solo se divierten si no también aprenden.
  
- ❖ Crear una bibliografía adecuada sobre los juegos tradicionales para que no se pierdan y se sigan jugando de generación en generación.

**LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

**TALLER DE APLICACIÓN DEL JUEGO, PARA MEJORAR EL  
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL  
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO  
EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA  
CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA  
CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015.**

**AUTORA:**

**ANA LUCÍA GUALÁN ABRIGO**

**DIRECTOR:**

**ING. JAIME EFRÉN CHILLOGALLO ORDOÑEZ, MG.SC**

**1859**  
**LOJA – ECUADOR**

2016

**a) TEMA**

**TALLER DE APLICACIÓN DEL JUEGO, PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015.**

## **b) INTRODUCCIÓN**

El presente taller ofrece una propuesta del juego que constituye una alternativa para que las maestras de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica, puedan tener un desarrollo de La Creatividad.

Para determinar que este plan sea factible, sustentable y sostenible se debe contar con el criterio de todos los actores involucrados con la educación de los niños de Primer Grado de Educación General Básica que llevará a grandes cambios en beneficio de los niños y niñas.

Los talleres de aplicación de juego permiten soluciones a las problemáticas comunes, de tal manera que el grupo está definido por los intereses comunes que unen a los individuos. Así pues, valoramos los talleres del juego por su posibilidad de contribuir a la formación de una actitud científica y por constituirse en una alternativa para la formación de valores adicionales al aspecto académico.

### **c) JUSTIFICACIÓN**

Esta propuesta puede tener mucha importancia, puesto que viene a desarrollar una serie de enfoques didácticos en la escuela, dentro de una educación formal, no se suele realizar y que por diversos motivos, trataría de cubrir las carencias educativas que el niño o niña tiene.

Este trabajo realizo con la finalidad de mejorar el desarrollo de la creatividad con los niños y niñas a través del juego que ejecutan diariamente ya que la en la parte educativa muchas de las veces está olvidada por parte de las maestras el juego con los niños como parte pedagógico esto hace que el niño desarrolle su imaginación.

Para determinar que este plan sea factible, sustentable y sostenible se debe contar con el criterio de todos los actores involucrados con la formación educativa de Unidad Educativa “HUAYNA CAPAC” por parte de las Maestras de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Cantón Yacuambi, Provincia de Zamora Chinchipe, que beneficiará a la población infantil.

Demostrando a la sociedad Yacuambense que todos quienes hacemos la educación Bilingüe debemos aplicar en la parte educativa el juego tradicional para favorecer el desarrollo de la creatividad en los niños.

## **d) OBJETIVOS**

### **GENERAL:**

- ✚ Contribuir al desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica con el taller de aplicación del juego que permitan adquirir aprendizajes significativos y que estos se puedan aplicar en los años siguientes con los nuevos estudiantes.

### **ESPECÍFICO:**

- ✚ Realizar un taller para capacitar a las maestras en el juego para el desarrollo de la Creatividad.
- ✚ Evaluar el taller que se dictara a las maestras con la finalidad de mejorar el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado del centro antes mencionado.

## **e) PROBLEMÁTICA**

Bases teóricas en esta parte se presenta los fundamentos y principios teóricos sobre los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza – aprendizaje.

### **PSICOMOTRICIDAD**

Torre (1996) cuando habla de psicomotricidad hace referencia a la conexión existente entre la mente y el cuerpo, entre el sistema nervioso y muscular, entre el pensamiento y el movimiento.

El termino psicomotor es impreciso al englobar a la vez capacidades como la comprensión, comunicación, comportamiento y la ejecución motriz: todas ellas unidas para conseguir el desarrollo motor, cognitivo, social y del lenguaje del niño.

El niño sano adquiere estas capacidades de una forma armónica global, progresiva. Cuando se habla de estimulación temprana, no se está hablando de algo mágico, sino de algo fundamentación teórica y práctica que una buena y adecuada estimulación produce en los niños una adecuada estimulación de sus capacidades.

La etapa preescolar constituye un periodo con tan amplias posibilidades que resulta imprescindible conocerlo en toda potencialidad para hacer todo lo que sea posible por el bien de los niños con respecto salud nutrición crecimiento aprendizaje y desarrollo no hay segunda oportunidad para el infante.

**Teoría sobre el juego** en relación en el estudio del juego hay diversidad de autores que se afianzan en Piaget (1995) entre otros investigadores que han escrito sobre su naturaleza, fin e importancia que tiene tanto en el ámbito educativo como en el socio cultural, que de una u otra forma están asociados al desarrollo integral del niño.

Al respecto Huizinga (1995) señala que “el juego es una acción libre que se desarrolla como una actividad que libera a la persona humana de problemas inquietudes y cansancio, viene a ser un recreo después de trabajo”

(pág. 14)

Aprovechar esta energía a través del juego didáctico, facilita en los niños experiencias que conectadas con sus necesidades, interés y motivaciones, le ayuda a aprender y desarrollarse.

La teoría de la recapitulación sostiene que” los juegos son una reminiscencia (recuerdos) de las actividades que en el transcurso de las civilizaciones, se ha sucedido en la especie humana”

Salas (2011) interpreta que el juego es un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto, durante el juego simbólico el niño imita al adulto en muchas de sus acciones propias del adulto en muchas de sus acciones, finalmente en la teoría de la autoexpresión, la misma refiere que por medio del juego el encuentra expresar sus necesidades y satisfacerlas. Es por ello que el juego es la expresión vivencial de experiencia, lo que conlleva al niño y niña a conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea a través de sus emociones percepciones y participación en el mismo.

## **f) CONTENIDOS**

- Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la creatividad.
- Recomendaciones para la intervención docente, juego simbólico
- Recomendaciones para la intervención docente, juego dirigido
- Recomendaciones para la intervención docente, juego libre
- Recomendaciones para la intervención docente, juego de reglas
- Por qué es importante que jueguen los niños

## DESARROLLO DE CONTENIDOS

### JUEGO TRADICIONAL PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

#### SESIÓN 1

#### ACTIVIDAD N° 1

#### JUEGO DE LA RAYUELA



**Fuente:** <http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/rayuela-juegos-para-ninos/>

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

Es una actividad muy divertida a la que juegan niños y niñas. Se trata de un juego que ayuda a los niños a aprender y escribir los números y despierta sus habilidades como contar, razonar y mejora su equilibrio.

La secuencia numérica que se requiere para jugar a la rayuela anima a los niños a desarrollar el pensamiento lógico matemático. Los saltos que los

niños tendrán que dar, les aportará una mayor agilidad, coordinación y fuerza. Es un juego que ayuda al desarrollo motor de los niños.

### **¿Cómo jugar a la rayuela?**

Así es, paso a paso, cómo jugar rayuela con los niños:

1 - Con una tiza, dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego escribe el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza. Pueden hacer una rayuela mayor o menor, dependiendo del tamaño y las capacidades de los niños.

2 - A continuación, hay que empezar a jugar, el niño debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanza la piedra. La casa donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.

3 - El niño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver.

4 - Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, será el turno del siguiente jugador.

## RECOMENDACIONES PARA LA INTERVENCIÓN DOCENTE, JUEGO

### SIMBÓLICO

#### SESIÓN 2

#### ACTIVIDAD 2°



**Fuente:** <http://www.elbebe.com/ninos-3-a-5-anos/nino-juego-infantil-simbolico>  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

Entre los 2-7 años. Estadio pre operacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Es una herramienta de aprendizaje esencial y le ayuda a incrementar sus habilidades.

Para que el juego simbólico pueda aparecer, el desarrollo cognitivo del niño ha tenido que dar un gran salto y **reconocer que los objetos y las personas no sólo “existen” cuando los está viendo** o mientras está interactuando con ellos, sino que siguen existiendo después aunque no los podamos ver. Por esto, uno de los juegos que más les llaman la atención a los niños en torno a los 2 años es el de esconder cosas o esconderse ellos mismos.

## RECOMENDACIONES PARA LA INTERVENCIÓN DOCENTE, JUEGO

### DIRIGIDO

### SESIÓN 3

### ACTIVIDAD N°3



**Fuente:** <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

JUEGOS DIRIGIDOS Juegos de cancha común. Juegos de cancha dividida. Juegos de invasión. Todos y cada uno de estos juegos tienen como principal característica que ponen énfasis en la actividad lúdica, el logro de conquistas personales, la modificación de reglas (canchas) y la incertidumbre como situación motivante. También conviene señalar que los juegos (de todo tipo) tienen objetivos implícitos y explícitos, es decir, un juego de “corretear” puede servir al mismo tiempo para entretener y ofrecer un momento de solaz a los niños, al tiempo que nos sirve para el desarrollo perceptivo motriz,

entonces es importante no desperdiciar el potencial que nos brindan los juegos

MATERIAL: Colchonetas, aros y balones.

FASE DE ANIMACIÓN Desplazarse individualmente por todo el aula. Al oír una palmada del maestro, correrán, al volver a oír otra, volverán a desplazarse caminando.\*Saludar a todos los compañeros con los que se cruzan: primero chocando las manos, luego con los codos y por último con los hombros.\*Luego, ir desplazándose libremente por el aula y cuando el maestro diga, buscar a un compañero con el que compartamos una cualidad: misma altura, mismo color de pantalón, mismo color de pelo, de ojos, \*Desplazarse como si fueran enanitos/gigantes, canguros, pájaros, cangrejos,

FASE PRINCIPAL\*Recorrer en zig-zag, un camino que tiene aros.\*Pasar, metiéndose dentro de los aros.\*Aguantando un aro entre dos, pasar por dentro.\*Llevar la pelota entre las piernas y desplazarse hasta la pared contraria.\*Desplazarse, llevando un balón en cada mano, arrastrándose por el suelo.\*Por parejas, llevando el balón entre las cabezas, en el pecho, ...\*Poniendo varias colchonetas juntas, hacer volteretas, arrastrarse, en cuadrúpeda.\*Hacer un túnel con las colchonetas y todos pasan por debajo.\*El del medio dirá que animal deben representar y el resto se desplazará como éste diga.

# RECOMENDACIONES PARA LA INTERVENCIÓN DOCENTE, JUEGO LIBRE

## SESIÓN 4

### ACTIVIDAD N° 4



Fuente: <http://www.bebesymas.com/desarrollo/la-importancia-del-juego-libre>  
Autora: Ana Lucía Gualán Abrigo

Durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender **la importancia del juego libre** para el desarrollo del niño. El juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces.

Como decíamos antes, el juego en la infancia no es sólo entretenimiento, sino que sobre todo es aprendizaje. Los niños utilizan el juego para construir su propia identidad y subjetividad. A través del juego aprenden a relacionarse con los demás y con el mundo que les rodea.

Jugar libremente ofrece innumerables alternativas de juegos donde los niños eligen el desafío que más les interesa.

Escogen con qué jugar, dónde jugar y organizan sus tiempos. Dan rienda suelta a la imaginación y arman sus propios proyectos de juego sin mediar los adultos, haciendo que asuman sus propias decisiones y por ende, fortaleciendo su autoestima.

## RECOMENDACIONES PARA LA INTERVENCIÓN DOCENTE, JUEGO DE REGLAS

### SESIÓN 5

#### ACTIVIDAD N° 5



Fuente: <http://juegosintegralesdepreescolar.blogspot>.

Autora: Ana Lucía Gualán Abrigo

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

## ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE QUE JUEGUEN LOS NIÑOS?

### SESIÓN 6

#### ACTIVIDAD N° 6



**Fuente:** <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importante-jueguen-ninos-20130528010058.html>

**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

La importancia del juego y el juguete en la vida y el desarrollo de los niños se debe a que fomentan su aprendizaje y su autoestima y favorecen el desarrollo cognitivo, emocional y físico. Además el juego está reconocido como uno de los derechos fundamentales de los niños alrededor del mundo, y hoy en día se hace imprescindible reivindicar este derecho.

#### **El tiempo de juego para los niños**

Numerosos estudios indican que jugar es la actividad favorita de los niños, pero muchas veces el ritmo diario y las distintas actividades programadas a lo largo del día, impiden que el juego se desarrolle en el espacio y el tiempo adecuados.

## g) AGENDA

Taller de Aplicación del juego, para mejorar el desarrollo de la creatividad a las maestras.

FECHA.	ACTIVIDAD	HORA	TEMA	RESUMEN DEL CONTENIDO PREVISTO	RESPONSABLE	PROCEDIMIENTO
Lunes. 7 De septiembre	<b>SESIÓN 1</b>	14h00 a 15h00	Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la creatividad.	Síntesis de los temas relacionados	Ana Lucía Gualán Abrigo	Presentación del taller
Martes 8 de septiembre	<b>SESIÓN 2</b>	16h00 a 17h00	Recomendaciones para la intervención docente, juego simbólico	Cómo vamos a seguir para fortalecer el juego tradicional en los niños	Ana Lucía Gualán Abrigo	Presentación del trabajo en grupo
Miércoles 9 de septiembre	<b>SESIÓN 3</b>	14h00a 15:h00	Recomendaciones para la intervención docente, juego dirigido	Términos y respectivos significados relacionados con el tema.	Ana Lucía Gualán Abrigo	Reflexión individual y puesta en común en colectivo
Jueves. 10 de septiembre	<b>SESIÓN 4</b>	18h00a 19h00	Recomendaciones para la intervención docente, juego libre	Cada grupo presenta sus observaciones sobre el trabajo realizado y los factores que ha considerado relevantes	Ana Lucía Gualán Abrigo	Reflexión individual y puesta en común de lo analizado en colectivo
Viernes. 11 de septiembre	<b>SESIÓN 5</b>	16h00 17h00	Recomendaciones para la intervención docente, juego de reglas	Esto lo aplicamos realizando la actividad	Ana Lucía Gualán Abrigo	uso de los instrumentos
Sábado 12 de septiembre	<b>SESIÓN 6</b>	10h00 12h00	El juego desarrolla diferentes capacidades del niño	Los participantes comentan la experiencia Lograda	Ana Lucía Gualán Abrigo	Poner en practica

## h) CRONOGRAMA

AÑO 2015												
MESES												
AGOSTO						SEPTIEMBRE						
Nº	ACTIVIDADES	24	25	26	27	28	7	8	9	10	11	12
1	Convocar a los talleres.											
2	Taller de juego de rayuela.											
3	Taller: juego simbólico.											
4	Sesión de juego dirigido.											
5	Taller: de juego libre.											
6	Sesión: juego de reglas.											
7	Taller de la importancia del juego.											

## **i) CONCLUSIONES:**

- El juego es considerado como un recurso metodológico, ya que favorece la comunicación, socialización, el desarrollo motriz, cognitivo y afectivo.
- El desarrollo socio afectivo, es clave para la formación de la personalidad en el niño y niña. Por ello es importante, fomentarle desde el primer año afecto y cariño, un clima familiar agradable y un entorno positivo, basado en relaciones sociales estables.
- Los juegos tradicionales son una expresión de la cultura, a través de los cuales los niños y niñas desarrollan su socio afectividad, permitiéndole que conozca la sociedad y la cultura que lo rodea, aprenda roles, tradiciones y valores, al mismo tiempo que experimenta emociones y sentimientos, lo que despierta su socialización.

## **j) RECOMENDACIONES**

- Se recomienda que las maestras de la Escuela “HUAYNA CAPAC”, incluyan juegos tradicionales en sus planificaciones, los cuales se constituyen en un apoyo metodológico que ayudaran a la socialización y afectividad en los niños y niñas.
- Es necesario, que apliquen el juego tradicional como una estrategia de aprendizaje, ya que la escolarización a temprana edad es perjudicial.
- Es preciso, trabajar en las áreas social y afectiva, debido a que son puntos claves en la formación de la inteligencia emocional, ya que conduce a la formación de una personalidad con una base estable y positiva.

## **K) BIBLIOGRAFÍA**

Aguado, X.; Fernández, A. (1992): Unidades didácticas para Primaria II. Nuevos juegos de siempre. Barcelona. INDE (PPR).

Arce, C. (1982): Juegue con sus niños. Barcelona. Martínez Roca (PLL).

Arranz, E. (1988): El juego escolar. Madrid. Escuela Española.

Bantulá, J.; Busto, C.; Carranza, M. (1993): Juguem a la Barcelona verla. Proposta Didáctica. Barcelona. Ajuntament de Barcelona (PPR) .

Bantulá, J.; Busto, C.; Carranza, M. (1990): Onze propostes per a l'educació física. Barcelona. Graó (PPR) .

Bataller, J. (1979): Els Jocs dels xiquets del País Valeneiá. València. ICE, Universitat (PLL).

See more at: <http://espectacularkids.com/blog/es/por-que-es-importante-estimular-la-creatividad-de-los-ninos/#sthash.fLqAvRAD.dpuf>

- See more at: <http://espectacularkids.com/blog/es/juegos-para-el-desarrollo-creativo-jugar-a-simular-e-imaginar/#sthash.YKHNIYpH.dpuf>

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

**MARTÍNEZ, J.** (2001). "La Teoría de Juegos" en La Economía de Mercado, virtudes e inconvenientes: Olea.

**PRADO, D.** (2012). La imaginación creadora. Santiago: Lubricán

**RODRIGUEZ, M. & KETCHUM, M.** (2010). Creatividad en los juegos y juguetes. México.

**ROMO, M.** (1996). Psicología de la Creatividad. Santiago de Compostela: MICAT

**TORRE, S.** (2012). Educar en la creatividad. Recurso para desarrollar la creatividad en el medio escolar. Madrid: Narcea ( 2ª ed.)

**VYGOSTKI, L.** (1996). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona

### **WEBGRAFÍA.**

[www.psicopedagogia.com](http://www.psicopedagogia.com)

[www.desarrollopsicomotriz.com](http://www.desarrollopsicomotriz.com)

[www.nuestrosniños.com](http://www.nuestrosniños.com)

**k. ANEXOS**

**ANEXO 1**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA**

**LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

Proyecto de Tesis previo a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

**AUTORA:**

**ANA LUCÍA GUALÁN ABRIGO**

**LOJA – ECUADOR**

**2015**

**1859**

**a. TEMA**

**LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

## **b. PROBLEMÁTICA**

“Se considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente Físico. Casuí afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así mismo la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego”.

(CASUÍ J. 2012, pág. 25)

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño es normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños son capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

Tomando en cuenta estas explicaciones teóricas, se hizo un diagnóstico en la institución, con la finalidad de conocer cómo el juego ayuda a desarrollar la creatividad en los niños y niñas, misma que consistió en realizar una observación en la Institución Educativa y se llegó a determinar, que los niños tienen dificultades en el desarrollo de la creatividad, especialmente para solucionar problemas que se les presentan en el aula de clase, de expresarse artísticamente; no están seguros de sí mismos y recurren a la

maestra a cada momento para que les diga que hacer en actividades donde tienen que ser creativos. Esto se debe fundamentalmente a la falta de oportunidades que tienen los niños para el juego. Las maestras, se dedican más enseñar contenidos antes que promover juegos en los que los niños, logren desarrollar sus habilidades, valores, iniciativas y fundamentalmente la creatividad.

Hecho este diagnóstico se llegó a identificar el problema principal de investigación, mismo que se refiere a los siguiente: **¿CÓMO LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

El trabajo de investigación que se refiere a: **LA APLICACIÓN DEL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**, se justifica desde el punto de vista académico, porque los resultados del trabajo de campo, servirán para mejorar las actividades de enseñanza-aprendizaje y por lo tanto, tendrán un mejor proceso pedagógico.

Desde el punto de vista social, la presente investigación, se justifica porque, se estaría contribuyendo a la formación de mujeres y hombres de bien, que mañana, se constituirán en la vanguardia de la sociedad.

Este trabajo también se justifica porque, es un tema de actualidad y de permanente preocupación por parte de las maestras, en la actividad pedagógica.

Para poder emprender en la investigación, se cuenta con una selección adecuada de bibliografía básica, que servirá como soporte esencial en la fundamentación teórica de la tesis.

Con la finalidad de cumplir con los aspectos legales y reglamentarios que exige la institución, se está tomando en cuenta lo que determina el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

El trabajo de investigación es importante de por sí, porque la investigadora cuenta con la suficiente preparación académica, acogida en la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, durante los años de estudio realizados en la Modalidad de Estudios a Distancia.

Se justifica este trabajo de investigación por cuanto tiene la apertura institucional de los directivos y profesores.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **GENERAL:**

- ✚ Determinar si la aplicación del juego incide en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015. Lineamientos Alternativos.

##### **ESPECÍFICOS:**

- ✚ Identificar en la jornada diaria de trabajo si las maestras aplican el juego con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015. Lineamientos Alternativos.
- ✚ Determinar el Desarrollo de la Creatividad en los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015. Lineamientos Alternativos.
- ✚ Presentar Lineamientos Alternativos, que sirvan como soporte básico para lograr que los niños y niñas, a través del juego logren desarrollar la creatividad.

## **ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

- ✚ Concepto
- ✚ Evolución de la forma de juego según la edad de los niños
- ✚ Importancia del juego en el marco de la educación
- ✚ Teorías acerca del juego
- ✚ Características comunes de los juegos infantiles
- ✚ Tipos de juego
- ✚ Función del juego en la infancia
- ✚ Elementos que Intervienen en la aplicación del juego dentro de la actividad educativa
- ✚ Juegos para el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 a 6 años
- ✚ El Juego en la creatividad de los niños y niñas de primer grado de educación general básica.

## **CAPÍTULO II**

### **LA CREATIVIDAD**

- ✓ Concepto
- ✓ Generalidades
- ✓ Importancia de la creatividad en la edad infantil
- ✓ La creatividad en el aprendizaje
- ✓ Fases del proceso creativo
- ✓ Aspectos de la creatividad
- ✓ Características de la creatividad
- ✓ Factores que intervienen en el desarrollo de la creatividad
- ✓ Técnicas para desarrollar la creatividad en los niños
- ✓ Niños con personalidad creativa
- ✓ La creatividad natural del niño.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO I**

#### **EL JUEGO**

##### **CONCEPTO**

“El juego es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (CAGIGAL, José María, 2013, pág. 54

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño es normal. IBIDEM

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gateara, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar"...., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

## **CONCEPTO**

“Fue formulado por Casuí, considera al juego “como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente Físico”. Casuí afirma que “el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego”.

(CASUÍ, J. 2012, pág. 69)

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego.

**Critica:** Casuí admite que la expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias e instintos explica la diferencia del juego según el sexo.

### **Teoría del crecimiento**

Defendido por *Groos*, Ha definido al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores (GROOS, M. 2012, pág. 45)

**Critica:** Interpretar la teoría de Groos al pie de letra es absurdo, significaría aceptar que el mundo estaría lleno de soldados, jinetes, pilotos, ya que estos son los juegos que representan los niños.

### **Teoría del Ejercicio Preparatorio**

Planteado por Carr, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreo se descarga en el juego de peleas (CARR, J. 2011, pág. 37)

**Crítica:** Aceptar esta teoría diríamos que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse

### **Teoría del Atavismo**

Expuesto por Stanley Hall, según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad

**Crítica:** No es correcta, porque muchos tradicionales de los cuales nos habla esta teoría deberían desaparecer por solo recordar algunas cosas o partes del juego, para lo que podemos rescatar de esta teoría los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad siguen utilizados como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras. Luchas, etc.

### **Teorías Biológicas del Juego**

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos" (SCHILLER, F. 2010, pág. 45

**Crítica:** El juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creador

## **Teoría del Descanso o Recreo**

### **TEORÍAS FISIOLÓGICAS DEL JUEGO**

#### **Teorías del Juego**

Su principal representante Sherithel; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad". Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas. (SHERITHEL, 2013, pág. 59)

**Critica:** A este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar.

### **LA EDUCACIÓN Y EL JUEGO**

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual,

táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos nos exigen vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, modificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva.

Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

## **CARACTERISTICAS DEL JUEGO**

“El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.” IBIDEM

- No es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- Es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- Es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

- Oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- Es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacer de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- Es una lucha por algo o una representación de algo.

## **CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

**Juegos Sensoriales.**- “Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra.

Los niños juegan a palpar los objetos”.(CLAPAREDE, G. 2011, pág. 48)

**Juegos motores.**- Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de

mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc. (IBIDEM)

**Juegos intelectuales.-** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). (IBIDEM)

Se dice que "la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le facilitara; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas." (CLAPAREDE, G. 2012, pág. 57)

**Juegos sociales.-** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

**Otras clasificaciones del juego.-** Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en

la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categoría.

**Juegos Infantiles.**- Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

**Juegos Recreativos.**- Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

**Juegos Escolares.**- Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y guardias.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

**a) Juegos de Velocidad.**- En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

**b)- Juegos de Fuerza.**- Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

**c) Juegos de Destreza.-** Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos exigidos, sino lo necesarios, como la inteligencia puesta al servicio del músculo.

**Juegos Atlético.-** Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

**Juegos Deportivos.-** Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA**

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo hacia libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona" (SCHILLER, J. 2012, pág. 74).

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro- muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

**a)Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

**a) Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores". (IBIDEM)

**b) Para la formación del carácter.-** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

**c) Para el cultivo de los sentimientos sociales.-** Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

1 El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

#### **1. La observación del profesor.**

La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas aún las caprichosas de la niñez, de todas maneras del profesor es

moral y materialmente responsable de los alumnos que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos.

Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días incurriendo así en una fatigosa monotonía, en este caso el profesor debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo.

Si le es posible debe participar en los juegos dando así mayor animación y entusiasmo al juego mismo.

Durante el desarrollo del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño o grupo determinado, en cuyo caso sembraría la discordia que es más peligrosa para la buena marcha de la escuela y para la misma actividad del profesor.

Así mismo impedirá todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras, las riñas entre ellos. Tratar de hacer desaparecer en los niños los juegos de crímenes o de asuntos policiales mediante ejemplos y consejos en forma paulatina.

El juego es la fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real, por esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de la enseñanza aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

## **REQUISITOS DEL PROFESOR PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO**

“En los juegos se hace muy necesaria la acción directa del profesor sobre el grupo, en lo posible el profesor se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como el profesor procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar dominarse, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas, etc. Advirtiéndoles cuando sea prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observárseles como se desenvuelven” (SCHILLER, J. 2012, PÁG. 58).

En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los niños, el profesor procurará no tener preferencias.

El juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa del profesor sea más efectiva en los juegos debe procurar:

- a. Ser paciente, tolerante y alegre.
- b. Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios alumnos.
- c. Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.

- d. Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- e. Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- f. Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.
- g. No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- h. Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- i. No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- j. En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona.

### **Contribución del profesor en los juegos**

La contribución del profesor en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- a. Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.
- b. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- c. Inventando nuevos juegos.

Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarlos, arreglarlas y aplicarlas con la combinación metódica de probar sus resultados.

Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

El desarrollo está más avanzado. Los brazos y piernas se van alargando, los músculos adquieren más volumen, fuerza y elasticidad. Tiene todavía poca resistencia al esfuerzo físico, corta duración.

Hay sobre actividad del sistema nervioso, gran dinamismo, ritmo respiratorio circulatorio rápido. De los nueve años nueva crisis de crecimiento. Es la época en que empiezan los estudios, aparece la atención voluntaria, debe ser acertada la educación en esta edad.

Los juegos más adecuados en esta edad son los dirigidos, en base a la gimnasia respiratoria, predominando las excursiones, natación, etc.

## **DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS**

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

1. Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
2. Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.

3. Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
4. Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
5. Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
6. Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
7. Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
8. Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
9. Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
10. Recuerde todos los detalles del juego.
11. No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, tras confusión.
12. En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
13. No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
14. No saque del juego a los niños que pierden.
15. También hay que considerar la ocasión y el sitio.
16. No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
17. Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
18. Mantenga el interés en el juego.
19. Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
20. De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
21. Haga demostraciones según va explicando el juego.
22. Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.

23. Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.

24. Tenga tacto. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.

25. Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

**Antes de escoger un juego considere si:**

1. El juego se adapta a las características de los niños.
2. Si es juego para patio o salón.
3. Número de participantes.
4. La hora, día y tiempo que dispone para la clase.
5. Estudie y practique la mejor manera de organizar el grupo para los juegos. (círculos, relevos).
6. El juego debe dar participación a todos.
7. El juego está adecuado a la edad, año de estudios.

**Valor didáctico del juego**

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella se hace más efectivo el aprendizaje, y como el mundo del niño gira alrededor del juego, éste será cuidadosamente orientado y vigilado.

El juego instruye, desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales, es agente de transmisión de ideas; es el tránsito de las ocupaciones placenteras y fértiles del trabajo útil y productivo.

## DESCRIPCIÓN DE JUEGOS INFANTILES PARA EL NIVEL PRIMARIO DE ACUERDO A LOS GRADOS Y EDADES

### 1. Juegos para el primer grado y segundo grado en las edades de 6 y 7 años de edad

#### PATO PATO OCA



Juegos de opción. Correr.

Grados 1 – 2. Edades 6 y 7 años. Gimnasio. Patio Aula. Jugadores 10-60.

Sin equipo.

#### **INSTRUCCIONES:**

Todos los jugadores, menos uno se colocan agachados o sentados formando círculos por la parte de afuera, tocando ligeramente la cabeza de cada jugador y repitiendo las palabras: "Pato, pato, pato". Esto continúa hasta que el que "queda" toca una cabeza y dice la palabra: "Oca", a lo que el tocado salta fuera del círculo con toda la rapidez posible y persigue al que "queda"; si consigue atraparle antes que llegue al lugar vacío del círculo, puede sustituirle. Si no lo logra, vuelve a su lugar en el círculo y aquél continúa el juego.

### **Sugerencias al Maestro:**

1. Si el grupo es numeroso fórmese dos círculos.
2. Advierta a los niños que deben tocar las cabezas ligeramente.
3. Cuando un jugador es atrapado, puede ir al centro del círculo, llamado "sopa de pato". No se deje demasiado tiempo a un niño en la "sopa".
4. Advierta a los niños que no toquen a los que corren.
5. Los niños tímidos tienen tendencia a correrse hacia el centro del círculo para evitar ser tocados; esto exige ensanchar el círculo.

### **EL PERRO Y EL HUESO**



Grado 1 – 2 Juego inactivo. Adivinar

Grado 1 – 2. Edad 6-7 años. Gimnasio. Patio Aula.

Jugadores 10-100. Cualquier objeto pequeño.

### **INSTRUCCIONES**

Los jugadores pueden estar sentados en círculo o en sus pupitres. Se elige a un jugador para que sea el "perro". Delante del perro se coloca un pequeño

objeto que represente el hueso. Si el "perro" cree que oye acercarse a un jugador, debe, sin levantar la cabeza, señalar en la dirección del ladrón y decir: "guau, guau". Si no señala en la dirección verdadera, el ladrón puede realizar su intento de robar el hueso, pero si el "perro" señala en la dirección exacta, el ladrón debe volver a su lugar y se elige a un nuevo ladrón. Si el jugador logra apoderarse del hueso, todos los demás se ponen las manos a la espalda y el capitán dice "perrito", alguien ha robado tu hueso". Entonces el "perro" trata de adivinar quién tiene el hueso. Si no lo adivina en el tiempo convenido, el ladrón se convierte en el nuevo perro.

### **Sugerencias al Maestro**

1. De importancia a la honradez, elogiando al "perro" por no mirar.
2. Recomienda a los niños que no miren en dirección del ladrón.

### **JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

Creatividad implica **descubrimiento, imaginación, improvisación**. Exige apertura para aceptar lo nuevo. La creatividad puede ser una habilidad de todos. Basta que exista interés de nuestra parte por lo nuevo, por lo desconocido, por lo no experimentado aún. Dentro de la infinidad de juegos existen los que ayudan a desarrollar la creatividad de los niños ejemplo:

- **Denominación:** "Objeto mágico"

**Objetivo:** Facilitar el clima de desarrollo de la creatividad. Favorecer la creatividad del grupo.

**Desarrollo:** Se va pasando un objeto, éste es mágico porque cada uno le da una utilidad diferente, representándolo por gestos.

**Material:** Objeto.

- **Denominación:** "Tierra, mar y aire "

**Objetivo:** Estimular la creatividad por medio de la asociación verbal.

**Desarrollo:** Colocados en un círculo, el animador en el centro lanza el balón a un niño que ha de decir un animal, pero éste ha de pertenecer, según diga el animador al mar, al aire o a la tierra. Si contesta correctamente, el animador continuo hasta que alguien se equivoque o se quede en blanco, teniendo que pasar al centro realizando la misma operación. No se pueden repetir los nombres de los animales.

**Material:** Balón.

-**Denominación:** "El telegrama "

**Objetivo:** Creatividad literaria.

**Desarrollo:** Se forman grupos y cada grupo crea una frase a partir de una sola palabra. Luego un compañero del grupo tiene que dictar la frase que crearon a la maestra

**Material:** Papel y bolígrafo.

-**Denominación:** Ladra, Perro, Ladra

**Instrucciones.-** Los niños se colocan en grupo. Un niño, la 'madre', se sitúa en el centro con los ojos vendados y da tres vueltas sobre sí mismo. Después se para, señala a uno del corro y dice: -Ladra, perro, ladra-. El niño al que han señalado ladra como un perro y la 'madre' tiene que adivinar quién ha sido. Si acierta, hace de 'madre' el que hizo de perro. Si no acierta, repite otra vez

**Material:** Una Venda Para los Ojos

**-Denominación:** Baño de Colores

**Instrucciones.-** Ayuda al niño a seguir estas instrucciones para hacer pinturas de jabón. Mide 1/8 de vaso de agua y 7/8 de perlas o escamas de jabón y mézclalo todo. Divide la mezcla en dos recipientes y añade de 15 a 25 gotas de colorante alimentario a cada uno. Vierta la mezcla en los moldes y ponlos en el congelador para que se endurezcan y se sequen; pueden tardar unos días. Desmolda las pinturas y empieza escribir.

**Material:**

- ✚ Agua
- ✚ Vaso con marcas para medir en octavos
- ✚ Perlas o escamas de jabón de tocador
- ✚ Colorante alimentario de varios colores
- ✚ Moldes pequeños de lata o plástico

## **EL JUEGO EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

El Juego es el primer escalón del desarrollo de la motricidad y de la creatividad. Por tanto para hablar de estas dos facetas humanas en su conjunto, tendremos que introducirnos, aunque sea someramente, en el significado y acepción de lo Lúdico.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo,

en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. “El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos”.(RODRÍGUEZ, M, 2010, PÁG. 75)

Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño.

Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades. Evite de dominar los juegos. Deben ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigidos por el adulto. Intente fomentar las capacidades de sus niños de expresarse a través de juego. Intente ayudar a sus hijos basar sus juegos en sus propias inspiraciones, no las suyas.

## **CAPÍTULO II**

### **EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

#### **CONCEPTO**

“El concepto de creatividad está asociado al de creación, aunque la real academia describe “crear “como: el arte de sacar o hacer algo de la nada” (SANTILLANA, 2013, pág., 338).

La creatividad se vincula a la “innovación útil”, ya que el acto creativo con es la aparición de algo nuevo, y además, de beneficio para la sociedad, grupo o individuos. La creatividad es la capacidad natural del niño, que lentamente se irá remplazando por el pensamiento lógico y formal. Aunque esta capacidad no está presente en todos los niños, existen maneras de estimularla de manera que permanezca y se potencie.

## **El desarrollo de la creatividad de los niños**

### **¿Cómo potenciar la imaginación de los niños?**

La imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que relacionamos con niños les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida. (STENBERG, L., 2013, pág. 73)

Existen múltiples concepciones sobre la creatividad. Algunas hablan de la creatividad como un proceso, otras de las características de un producto, algunas de un determinado tipo de personalidad... Lo que está claro, según Stenberg y Lubart, es que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Es decir, se trata de producir respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es "algo" que todos tenemos en diferente medida.

## ¿Cómo favorecer el desarrollo de la creatividad de los niños?

“Los maestros que deseamos que nuestros alumnos sean capaces de pensar por sí mismos y generar ideas creativas, tenemos mucho que ofrecerles, simplemente requiere un pequeño esfuerzo por nuestra parte para:

- ✓ Potenciar que generen ideas personales sobre cualquier situación de la que hablemos en clase. Todas las ideas han de ser bien recibidas y es importante **atrevernos a equivocarnos**.
- ✓ Promover la **libertad de expresión** en nuestra clase.
- ✓ Invitarlos a que **piensen ideas disparatadas** diferentes a las acostumbradas. Hablemos de cosas descabelladas, puesto que sólo los más locos son capaces de innovar.
- ✓ Facilitar el **trabajo en equipo**. Muchas veces, dos mentes piensan más que una, compartamos razonamientos para expandir nuestras posibilidades. Las opiniones de otros enriquecen las nuestras.
- ✓ Favorecer la **experimentación** de lo que estamos aprendiendo. Cuando lo hago por mí mismo soy capaz de aportar nuevas propuestas porque lo estoy viviendo.
- ✓ Intentar **hablar de problemas reales** entre todos, buscando una posible solución a los mismos. Así poco a poco aprendemos a aplicar nuestra creatividad a nuestra vida real, lo cual nos será muy útil en el futuro.

- ✓ Y sobre todo, no olvidar que **todos somos potencialmente creativos...** sólo necesitamos saber desarrollar y desbloquear nuestras cualidades creativas.

### ¿Cómo fomentar la creatividad en la familia?

Es importante empezar cuanto antes, porque en los primeros momentos, meses y años de vida, cada contacto, cada movimiento y cada emoción supone una inmensa actividad eléctrica y química en el cerebro, ya que miles de millones de neuronas se están organizando en redes que establecen entre ellas billones de sinapsis. Por ello, es durante la etapa de educación infantil cuando se producen más cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva, lingüística, afectiva y social. Y, por todo esto, es recomendable empezar cuanto antes a potenciar la creatividad de nuestros hijos de la siguiente manera:

- ✓ Lo más importante es **jugar**. A través del juego, la imaginación y las emociones de los más pequeños pueden fluir y salir hacia fuera, de formas tan bonitas como pintar un dibujo en el que piratas, hadas y gigantes cobran vida.
- ✓ Olvídate de libros y de manuales a seguir, relájate y **pasa tiempo de calidad con tu hijo/a**.
- ✓ Ponte a su altura, jugad juntos, imaginad, dejados llevar, improvisad, abrid vuestro corazón y dejad salir vuestras emociones, no hay mejor ejercicio que éste para alimentar la creatividad de nuestros niños.

✓ Dale **libertad para que desarrolle su imaginación** y respeta su tiempo de aprendizaje. Esta libertad puedes conseguirla en muchas situaciones habituales, por ejemplo, cuando tenga un juguete nuevo,

No le des un modelo, primero déjale que explore y que pruebe todas las posibilidades, seguramente nos sorprenderá; plantéale situaciones absurdas en rutinas diarias como el baño o recurre a la magia de una varita con la que reconvertir sus juguetes.

## **IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA EDAD INFANTIL**

“La creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano porque es aquella que le permite, justamente, crear nuevas cosas e inventar nuevas cosas a partir de lo que ya existe en el mundo. Si tenemos en cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptar la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto es central la creatividad: la capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que hace que la sociedad y la civilización humana avance en definitiva hacia nuevas y mejores formas.

La creatividad se relaciona entonces directamente con el acto de crear. Sin embargo, en la mayoría de los casos el concepto se relaciona con cuestiones artísticas, por ejemplo creatividad para crear una obra literaria,

para pensar la historia y sus personajes, o para diagramar una nueva obra pictórica, etc. En este sentido, es común hablar de etapas en las cuales la inspiración y la creatividad de un artista se encuentran disminuidas, lo cual es normal” (PENAGOZ. Julio, 2013, pág. 79)

“La creatividad se basa siempre en una idea abstracta y no concreta que puede estar inspirada por cosas, objetos o situaciones ya existentes. Así, la creatividad supone trabajar con lo que ya poseemos a nuestra disposición pero transformarlo (en mayor o menor medida) para crear con eso algo completamente nuevo”(IBIDEM)

La creatividad es, a la vez, una proyección abstracta de algo que se puede llegar a construir, por lo cual siempre implica un ejercicio de mirar hacia un futuro a través de ese elemento que se crea.

Es por esto que la creatividad es un rasgo esencial de la persona y si bien hay algunas personalidades que pueden tener un sentido de la creatividad más desarrollado que otras, todos en algún modo somos capaces de crear y de inventar nuevas cosas, ideas o reflexiones tomando en cuenta el bagaje cultural ya existente.

Todos estos aspectos de corroboran cuando se sostiene que “La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la

capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo”. (CHURBA, Carlos; 2005, pág. 48)

En su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, si bien, no es privativa de ningún área en particular. La creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia personal y del progreso de la sociedad y es también, una de las estrategias fundamentales de la evolución natural.

Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

Creatividad es la producción de una idea, un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo.

## **FASES DEL PROCESO CREATIVO**

Basándose en Potincaré (1913) y en Graham Wallas (1926), muchos autores (Mihaly Csikszentmihalyi, Saturnino De La Torre, James Webb Young...) se han referido a un posible proceso de creación que podemos reflejar en 6 fases.

1. Preparación.- Contempla tanto la selección e identificación del objetivo creativo sobre el que vamos a trabajar como la recopilación de documentación e información relacionada con él.

2. Generación.- Es la inmersión en el objetivo creativo, la “masticación” de aquello sobre lo que queremos crear. Es el largo y complejo trabajo de manipular, experimentar, generar ideas y buscar alternativas sobre el tema que nos ocupa de forma consciente. Puede realizarse con la ayuda de Técnicas de Creatividad.

3. Incubación.- Un posible periodo de “descanso ficticio” en el que, aunque no se esté trabajando de forma consciente en el objetivo creativo, se está dando otro tipo de elaboración no consciente que nos puede llevar a la idea buscada. Generalmente ocurre con aquellos proyectos con los que tenemos una gran motivación o implicación emocional o “preocupación creadora”.

(MIHALY, C, 2008, PÁG. 78) Es algo así como dejar que el inconsciente digiera el objetivo mientras descansamos (escuchar música, ir al teatro, quedar con amigos... preferiblemente distracciones estimulantes de la imaginación y las emociones). Muchas veces basta con ir al servicio y volver.

4. Iluminación.- El instante de la inspiración, cuando aparece la idea luminosa. Quizá la idea genial parece surgir en el momento menos pensado,

frecuentemente en el transcurso de actividades que nos ocupan poca capacidad de atención con lo que se libera “espacio” para que emerjan las elaboraciones no conscientes. Se suele hablar de las tres para referirse a estas actividades, en inglés “bus”, “bed” y “bath”.

5. Evaluación.- La fase decisiva en la que valoramos y verificamos si esa inspiración es valiosa o no. Matizamos la idea para que se pueda llevar a la práctica y le damos la configuración final. Sometemos nuestra creación a las leyes lógicas para comprobar su validez y que cumple los objetivos que habíamos establecido. Hay que comentar la idea y realizar con ella todo tipo de pruebas de validación, comentarios y juicios críticos de personas competentes en la materia. En caso de que la idea no sea válida, se considerará como una fase intermedia de incubación con reintegración al proceso.

6. Elaboración.- La fase de desarrollo, comunicación y aplicación práctica de la idea. Es frecuentemente largo y muchas veces arduo. Una parte importante es la difusión y socialización de la creación.

¡Ojo! Cabe aclarar que no siempre tienen porqué darse estos pasos ni por este orden.

Desde esta perspectiva, el producto creativo es resultado de un gran trabajo previo y posterior a la “iluminación”, lo que ofrece una alternativa a las explicaciones basadas en las musas e inspiraciones divinas o mágicas.

## **ASPECTOS DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

**La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.**

Una invención común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso, las precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema". (HERMAN R., 2011, PÁG. 84)

**La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.-** Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo." (IBIDEM)

**La creatividad requiere un visión interna de evaluación.-** Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera

aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos.

**La creatividad incluye reformular ideas.**- Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras. Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas. Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

**La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.**

## **CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

“Una vez que se han definido los factores de la persona creativa se han definido a su vez los factores de la creatividad. Si bien es necesario un tratamiento más amplio que el que anteriormente se ha dado” (ROMO, M.2006, pág.96)

a) FLUIDEZ: Capacidad para evocar una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas... Según Guilford está “consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria, y se encuentra dentro del concepto histórico de recordación de información aprendida”.

b) FLEXIBILIDAD: Capacidad de adaptación, de cambiar una idea por otra, de modificarla. Mira a los aspectos cualitativos de la producción. Existen dos clases:

-Flexibilidad Espontánea: es aquella, que aun sin ponérselo, utiliza el individuo cuando varía la clase de respuestas a una pregunta de un test.

-Flexibilidad de adaptación: cuando el sujeto realiza ciertos cambios de interpretación de la tarea, de planteamiento o estrategia, o de solución posible.

c) ORIGINALIDAD: Tiene un carácter de novedad. Mira a las soluciones nuevas, inhabituales que aparecen en una escasa proporción en una población determinada. Es el factor más determinante de la capacidad creadora.

d) ELABORACIÓN: Torrance lo define como el número de detalles necesarios para que lo dibujado se exprese por sí mismo. Guilford lo define como la “producción de implicaciones”. La elaboración hace que la obra sea lo más perfecta posible.

e) REDEFINICIÓN: La solución de un problema desde diversas perspectivas.

Sería reacomodar ideas, conceptos, gente, cosas para transponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.

f) ANÁLISIS: Capacidad para desintegrar un todo en sus partes. Mediante este factor se estudian las partes de un conjunto. Permite descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto.

g) SÍNTESIS: Mediante esto se pueden combinar varios elementos para conformar un todo. Es mucho más que un simple resumen, es una “síntesis mental” acepta estos dos últimos factores como hipótesis, afirmando “las estructuras simbólicas frecuentemente deben romperse antes de que puedan construirse otras. Es pues, deseable explorar diversas formas de

actividades de síntesis y análisis en el terreno de la percepción, y de la conceptualización, con el fin de determinar la existencia de esos factores”.

h) SENSIBILIDAD ANTE LOS PROBLEMAS: El sujeto creador es sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros. Tiene una aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee la persona, material o situación con los que trabaja.

La explicación de lo insólito es un reto para el auténtico creador. Está muy relacionada con otras dos grandes aficiones y tendencias del ser humano, como son la curiosidad, deseo de conocer las cosas de alguna manera secreta y su capacidad de admiración, de sorpresa.

j) FACULTAD DE EVALUACIÓN: La valoración es imprescindible para el proceso creativo, conocido y valorado el producto puede ser considerado como válido el objeto alcanzado.

Existen otros factores a tener en cuenta, aunque no hayan sido tratados con tanta profundidad, estos han sido tratados por autores como Moles que hablan de la aptitud creativa, la motivación y la memoria. “Guilford no comenta nada sobre la autoevaluación y la motivación pero otros autores incluyen la intuición y la justificación” (DE PRADO, David; 2012, pág. 63).

k) LA MEMORIA: Recoge datos y elementos, los conserva, los tiene en disposición de poder ser relacionados, y éstos en un momento dado hacen saltar la chispa de la imaginación.

l) LA MOTIVACIÓN: Tiene una influencia cierta y definitiva sobre el proceso creador. Influye sobre el recuerdo, la elaboración. Es la impulsora de la acción, la que mantiene el esfuerzo permanentemente. Esta es individual y por tanto subjetiva.

m) LA JUSTIFICACIÓN: Se trata de hallar una razón a la invención, para que sea útil a la humanidad.

n) LA ORGANIZACIÓN COHERENTE: Es la capacidad de organizar un proyecto, expresar una idea o crear un diseño de modo tal que nada sea superfluo. En otras palabras, "obtener el máximo de lo que se tiene para trabajar"

### **TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS**

El niño de 5 años se encuentra en la fase intuitiva de la creatividad. En esta fase debemos desarrollar la imaginación del niño, entendida esta como la habilidad que tiene el sujeto para atraer a su mente objetos, individuos o situaciones que no están presentes para combinarlos de forma subjetiva.

(TORRES, F. 2012, pág. 69)

En este período es de gran importancia enseñar al niño a pensar. El niño pasa de un pensamiento egocéntrico a otro más descentralizado, analítico y abstracto.

Algunas de las actividades que podemos plantear para trabajar la creatividad con niños de 5 años son:

- ✚ Cuentos incompletos, en los que los niños deben inventar un nuevo final o el desarrollo del cuento.
- ✚ Adivinanzas. Formular distintas adivinanzas a los niños.
- ✚ Los tres deseos. Se trata de enumerar cuáles serían los tres deseos que se formularían a un mago que pudiera hacerlos realidad.
- ✚ Decir exageraciones, como: “Yo tengo un perro tan grande, tan grande, que la cabeza le llega a las nubes”.
- ✚ Componer un dibujo. A partir de un trozo de papel que el niño pega en una hoja en el lugar y posición que quiere, debe componer el dibujo que imagine.
- ✚ Usos diversos. Buscar nuevos usos a un objeto, por ejemplo: “Un tambor sirve para cocinar”.
- ✚ Juegos de Gianni Rodari, como por ejemplo, el binomio fantástico. En este juego se les dan a los niños dos palabras, aparentemente sin ninguna relación, como casa y pluma y los niños tienen que relacionarlas y hacer una pequeña historia relacionándolas las dos.

✚ Inventar historias a partir de una poesía. Por ejemplo, inventamos historias que cuentan las estrellas a partir de esta poesía:

✚ El firmamento tiene muchas estrellas, que se cuentan historias solo entre ellas.

✚ Decoración libre de objetos, como: cajas, caretas, bandejas de cartón, etc.

Para finalizar, decir que los niños creativos son niños bien formados, que se interesan por los problemas fundamentales, tienen facilidad de expresión, una personalidad bien afirmada, capacidad de iniciativa y que son emprendedores, enérgicos y atrevidos. En suma, si en cada período el niño recibe el tratamiento adecuado, la creatividad se desarrollará con normalidad, y es la escuela la que mejor puede organizar el desarrollo de esta capacidad creativa.

## **LA CREATIVIDAD NATURAL DEL NIÑO**

“Para un niño la vida es una aventura. Las exploraciones más básicas de los niños por el mundo son en realidad ejercicios creativos, la necesidad y el deseo de investigar, descubrir, experimentar, es algo natural para ellos. A medida que van creciendo empiezan a crear universos enteros a través de sus juegos, mismos que se convertirán en su realidad.

En realidad las presiones psicológicas que inhiben la creatividad de un niño, tienen lugar muy temprano en la vida; los padres pueden suprimir o

encausar la creatividad de sus hijos desde el ambiente familiar y en la acertada elección de los colegios a donde asistirán éstos

Algunos de los niños en el kínder y aún en los primeros años de la primaria, aman asistir a la escuela, les emociona la idea de explorar, descubrir y aprender, pero por lo general cuando llegan al tercer grado posiblemente ya no les agrada tanto ir al colegio y enfrentarse solos ante tantas demandas escolares, no tiene la misma sensación de placer. Los niños mucho más naturalmente que los adultos caen en este último estado de creatividad llamado "flujo"(PRADO, D,2012, pág. 58)

Durante un flujo el tiempo carece de importancia, existe únicamente el momento eterno sin tiempo, sólo el que se tiene a la mano. Este es un estado que resulta mucho más cómodo para los mismos niños que para los adultos, quienes se encuentran constantemente mucho más conscientes del paso del tiempo.

Un ingrediente básico para que surja la creatividad es que ellos mantienen un término de "tiempo abierto" en donde adquieren la capacidad de "perdersé" en cualquier actividad que estén realizando, de una forma tal que resulta mucho más difícil e imposible para un adulto.

Los niños creativos necesitan tener la oportunidad de seguir sus inclinaciones naturales, de desarrollar sus talentos particulares y de ir a donde sea que los lleven sus habilidades.

## **f. METODOLOGÍA**

Los métodos, técnicas e instrumentos que se utilizaran en la presente investigación son:

### **MÉTODOS**

**CIENTÍFICO.-** Es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre. Este método se constituye en el eje central de la investigación, porque estará presente durante todo el proceso investigativo y permitirá realizar el planteamiento del tema y la estructuración del informe final y, garantizará la validez de la investigación.

**INDUCTIVO.-** Es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. Se lo aplicó en la elaboración de la problemática que permitió descubrir, comparar aspectos de orden particular y proyectarlos de forma general y de esta manera sentar las bases en la elaboración de los objetivos tanto general como específico así como de las conclusiones y recomendaciones.

**DEDUCTIVO.-** Es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada. Una vez delimitados los objetivos, este método se lo aplicará en la elaboración de las técnicas e instrumentos y registro de observación, que permitirán la recolección de datos a través de la investigación de campo.

**MODELO ESTADÍSTICO.-**Es aquel que al utilizarlo sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

**ENCUESTA.-** Se la aplicará a las maestras de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015. Con la finalidad de identificar si las maestras aplican el Juego en la Jornada Diaria de Trabajo con las niñas y niños.

**GUÍA DE OBSERVACIÓN.-** Se la realizará a los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” del cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período lectivo 2014 – 2015, para determinar el Desarrollo de la Creatividad.

## **POBLACIÓN**

La población estudiantil estará constituida por 60 niñas y niños; y las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica

## **CUADRO DE DOCENTES Y ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “HUAYNA CAPAC.”**

<b>CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCUCLTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC”</b>				
<b>PARALELOS</b>	<b>NIÑOS</b>		<b>TOTAL</b>	<b>MAESTRAS</b>
	<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>		
<b>A</b>	16	14	30	1
<b>B</b>	15	15	30	1
<b>TOTAL</b>	31	29	60	2

Fuente: Registro de y Matrícula de Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe  
 Autora: Ana Lucía Gualán Abrigo

### g. CRONOGRAMA

		MESES																																																							
		AÑO 2014												AÑO 2015																																											
		NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBR				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
ACTIVIDADES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Elaboración del Proyecto	█	█	█	█																																																				
2	Presentación del Proyecto					█	█	█	█																																																
3	Inclusión de correcciones									█	█	█	█																																												
4	Aprobación del Proyecto													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																																
5	Aplicación de Instrumentos																									█	█	█	█	█	█	█	█																								
6	Tabulación de Resultados																																																								
7	Elaboración del Informe																																																								
8	Revisión y calificación de tesis																																																								
9	Inclusiones de Correcciones																																																								
10	Sustentación y defensa Publica																																																								

## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

### RECURSOS

#### a) INSTITUCIONALES:

- Universidad Nacional de Loja.
- Carrera de Psicología infantil y Educación Parvularia.
- Biblioteca municipal del cantón Yacuambi.

#### b) HUMANOS:

- Profesoras de primer grado de educación.
- Niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela "HUAYNA CAPAC"
- Director del centro educativo.
- Docente tutor.

RUBROS	VALOR
Material de consulta	200
Digitación del texto	200
Material del escritorio	50
Material de aplicación	50
Copias de reproducción	100
Transporte y movilización	250
Tramites	200
Imprevistos	200
<b>TOTAL</b>	<b>1250.00</b>

<b>MATERIAL</b>	<b>VALOR</b>
Copias	20,00
Impresiones	25,00
Materiales de consulta	15,00
Teléfono móvil	40,00
Consulta de internet	35,00
Envío de transporte	45,00
Imprevisto	60,00
Gastos transporte de traslado a la MED	200,00
Gasto hospedaje	50,00
Gasto de alimentación	75,00
<b>TOTAL</b>	<b>565</b>

**FINANCIAMIENTO:**

La Investigadora será la responsable de todo el aspecto económico, por lo tanto, todos los gastos que se presenten en el desarrollo del presente trabajo investigativo estarán a cargo de la investigadora.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

**BACUS, C.** (1992). Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa. Creatividad. Cómo desarrollarla: Paidós

**BATLLORI, E.** (1994). 150 juegos para la estimulación adecuada de 0 a 6 años. México

**BELLATERRA.** (1999). Creatividad y comunicación persuasiva. Universitat Autònoma de Barcelona.

**BIJOU, S.** (1982). Psicología del desarrollo infantil. México.

**MARTÍNEZ, J.** (2001). "La Teoría de Juegos" en La Economía de Mercado, virtudes e inconvenientes: Olea.

**ORTEGA, R.** (1990). Jugar y aprender. Sevilla - España: Diadas.

**PRADO, D.** (1980). La imaginación creadora. Santiago: Lubricán

**PZELLINSKY DE REICHMAN, M.** (1982). La Metodología Juego – Trabajo en el Jardín de Infantes. Buenos Aires – Argentina: Editorial Ediciones Pae.

**RODRIGUEZ, M. & KETCHUM, M.** (1992). Creatividad en los juegos y juguetes. México.

**ROMO, M.** (1996). Psicología de la Creatividad. Santiago de Compostela: MICAT

**TORRE, S.** (1987). Educar en la creatividad. Recurso para desarrollar la creatividad en el medio escolar. Madrid: Narcea ( 2ª ed.)

**VYGOSTKI, L.** (1996). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona.

## j. ANEXOS



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

#### CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC”, CON EL OBJETIVO DE OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.

Distinguida Maestra tenga la bondad de contestar la presente encuesta:

**1 ¿Aplica Usted actividades de Juego en la jornada diaria de trabajo con los niños y**

Si ( )

No ( )

¿Por qué?.....

**2. ¿Con qué frecuencia realiza actividades de Juego en el desarrollo de la actividad escolar?**

Todos los días ( )

Algunos días ( )

Rara vez ( )

¿Por qué?.....

.....

**3. De los siguientes tipos de Juego ¿Cuáles utiliza con los niños y niñas en la jornada diaria de trabajo?**

Juego simbólico ( )

Juego dirigido ( )

Juego libre ( )

Juego de Reglas ( )

¿Por qué? .....

.....

**6) En la actividad diaria con los niños y niñas ¿Permite Usted el Juego espontáneo y creativo?**

Si ( )

No ( )

¿Por qué?.....

.....

**5. ¿Cuenta usted con los recursos materiales necesarios para la aplicación de actividades de Juego en la jornada diaria con los niños?**

Si ( )

No ( )

A veces ( )

¿Por qué?.....

.....

**6. Seleccione los recursos materiales que utiliza en las actividades de juego.**

- |  |     |
|--|-----|
| Colchonetas                                  | ( ) |
| Balones                                      | ( ) |
| Disfraces y maquillaje                       | ( ) |
| Bloques y legos                              | ( ) |
| Juguetes que representen artículos del hogar | ( ) |
| Muñecos de figura humana y animal            | ( ) |
| Tarjetas, cartas, dominó                     | ( ) |
| Otros  | ( ) |

¿Por qué?.....

**7. ¿Señale las funciones que cumple la aplicación del Juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

- |  |     |
|--|-----|
| Estimular los sentidos                                 | ( ) |
| Enriquecer la creatividad y la imaginación             | ( ) |
| Canalizar de manera positiva las energías de los niños | ( ) |
| Facilitar los aprendizajes, habilidades y destrezas    | ( ) |
| Estimular el desarrollo físico                         | ( ) |

¿Por qué?.....

.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC” PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

**DÍA LUNES**



**Fuente:** Actividades realizados con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**ACTIVIDAD.-** Construir libremente un objeto con materiales reciclables

**MATERIALES.-** pomos, tapas, fomix de colores, goma, tijera

**EVALUACIÓN:**

<b>Construye un objeto creativamente</b>	<b>MS</b>
<b>Construye un objeto con poca creatividad</b>	<b>S</b>
<b>No logra construir ningún objeto</b>	<b>PS</b>

**DÍA MARTES:**



**Fuente:** Actividades realizados con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**ACTIVIDAD.-** Decorar creativamente una tarjeta.

**MATERIALES.-** Una tarjeta en blanco, papeles de colores, estampados, pinturas, escarcha, tijeras, goma.

## EVALUACIÓN:

Decora creativamente la tarjeta	MS
Decora la tarjeta pero con poca creatividad	S
No logra decorar la tarjeta	PS

## DÍA MIÉRCOLES



**Fuente:** Actividades realizados con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**ACTIVIDAD.-** Modelar y crear una figura con plastilina.

**MATERIALES:** Plastilina de colores, rodillo de madera.

## EVALUACIÓN:

<b>Modela la plastilina y crea una figura reconocible</b>	<b>MS</b>
<b>Modela y crea la mitad de una figura</b>	<b>S</b>
<b>Solo modela la plastilina y no logra crear una figura</b>	<b>PS</b>

## DÍA JUEVES



**Fuente:** Actividades realizados con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**ACTIVIDAD.-** Armar una figura.

**MATERIALES.-** Bloques o juegos didácticos.

## EVALUACIÓN:

<b>Arma una figura completa con creatividad</b>	<b>MS</b>
<b>Arma la mitad de una figura</b>	<b>S</b>
<b>No logra armar una figura</b>	<b>PS</b>

## DÍA VIERNES



**Fuente:** Actividades realizados con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica  
**Autora:** Ana Lucía Gualán Abrigo

**ACTIVIDAD:** Dibuja y colorea un paisaje.

**MATERIALES:** Crayones, lápiz, hoja de papel bond.

**EVALUACIÓN:**

<b>Dibuja y colorea un paisaje con más de 5 elementos</b>	<b>MS</b>
<b>Dibuja y colorea un paisaje con menos de 5 elementos</b>	<b>S</b>
<b>No consigue dibujar ni colorear un paisaje</b>	<b>PS</b>

## ANEXO 2

### FOTOS DEL CENTRO COMUNITARIO INTERCULTURAL BILINGÜE “HUAYNA CAPAC”



Construyendo objetos con materiales de reciclaje

**INVESTIGADORA:** Ana Lucia Gualàn Abrigo



Pintando un paisaje libremente

**INVESTIGADORA:** Ana Lucia Gualàn Abrigo

# ÍNDICE

PORTADA .....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA .....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT .....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA .....	6
e. MATERIALES Y MÉTODOS .....	22
f. RESULTADOS .....	26
g. DISCUSIÓN.....	53
h. CONCLUSIONES.....	55
i. RECOMENDACIONES.....	57
j. BIBLIOGRAFÍA.....	83
k. ANEXOS.....	84
ÍNDICE .....	157